


Creative Comics

Steckbrief

	<p>Lernbereich Informatik / Kommunikation</p> <p>Fachbereich Englisch</p> <p>Kompetenz ICT und Medien Die SuS setzen ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten ein.</p> <p>Grobziel (Englisch) Sich den thematischen Wortschatz zu den behandelten Themen aneignen und diesen erweitern. Texte nach Vorgaben und nach eigenen Ideen entwerfen.</p>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Larissa Baer, Valeria Ganz, Reto Städler</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Anwendung des Programms „Make Beliefs Comix“</p>
<p>Software</p>	<p>http://www.makebeliefscomix.com/Comix/</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>2 Lektionen</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Die SuS erstellen einen Comic Streifen zu einer selbst verfassten Geschichte.</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Einführung der SuS in das Programm „Make Beliefs Comix“, insbesondere Klärung der Begriffe, da das Programm auf Englisch ist.</p> <p>Umsetzung PA: Die SuS schauen die vorhandenen Charaktere auf der Seite an und schreiben eine Geschichte. Anschließend setzen sie ihre Geschichte als Comic um.</p> <p>Reflexion Die Comics werden zur Ansicht ausgestellt und jeder S bewertet drei andere Comics nach einem vorgegebenen Kriterienraster. Ebenso wird im Plenum reflektiert, was Schwierigkeiten gemacht hat und was besonders toll war.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<p>Kriterienraster zur Bewertung</p>

Creative Comics

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1. + 2.	K GA 3	<p>Auftragserteilung</p> <p>SuS starten PC</p> <p>Arbeitsblatt/Auftrag austeilen</p> <p>Gemeinsame Besprechung der einzelnen Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L stellt das Programm „Make beliefs Comic“ vor. - Alle SuS haben einen Computer oder Laptop und können die Schritte gleich mitmachen. - Auftragserteilung: Eine Geschichte zu einem der Themen ausdenken - Freizeit, Schule, Ferien, Fantasiegeschichte - Geschichte auf Notizpapier notieren - Comic dazu erstellen und am Lehrer senden - Wörterliste dazu <p>Gruppeneinteilung: mit Jasskarten Dreiergruppen bilden</p> <p>Selbständige Arbeit am Auftrag, Lehrer als Hilfe bei Schwierigkeiten</p> <p>Lehrer sammelt alle Comics und Wörterlisten</p> <p>Hausaufgaben: Comic fertigstellen und dem Lehrer senden</p>	<p>Laptops</p> <p>Beamer</p> <p>Internet</p> <p>Jasskarten</p> <p>Notizpapier</p> <p>Schreibzeug</p> <p>Auftrag</p>
3. + 4.	K EA K	<p>Präsentationen der Arbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jede Gruppe präsentiert ihr Comic - L stellt Liste zusammen mit allen Wörtern der Comics, Lösungen entfernen. SuS versuchen mit Hilfe des Comics die Bedeutung der Wörter herauszufinden. - Gemeinsame Besprechung der Wörterliste 	<p>PC</p> <p>Beamer</p> <p>Comics</p> <p>Wörterliste + Lösung</p>

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Creative Comics

Auftrag

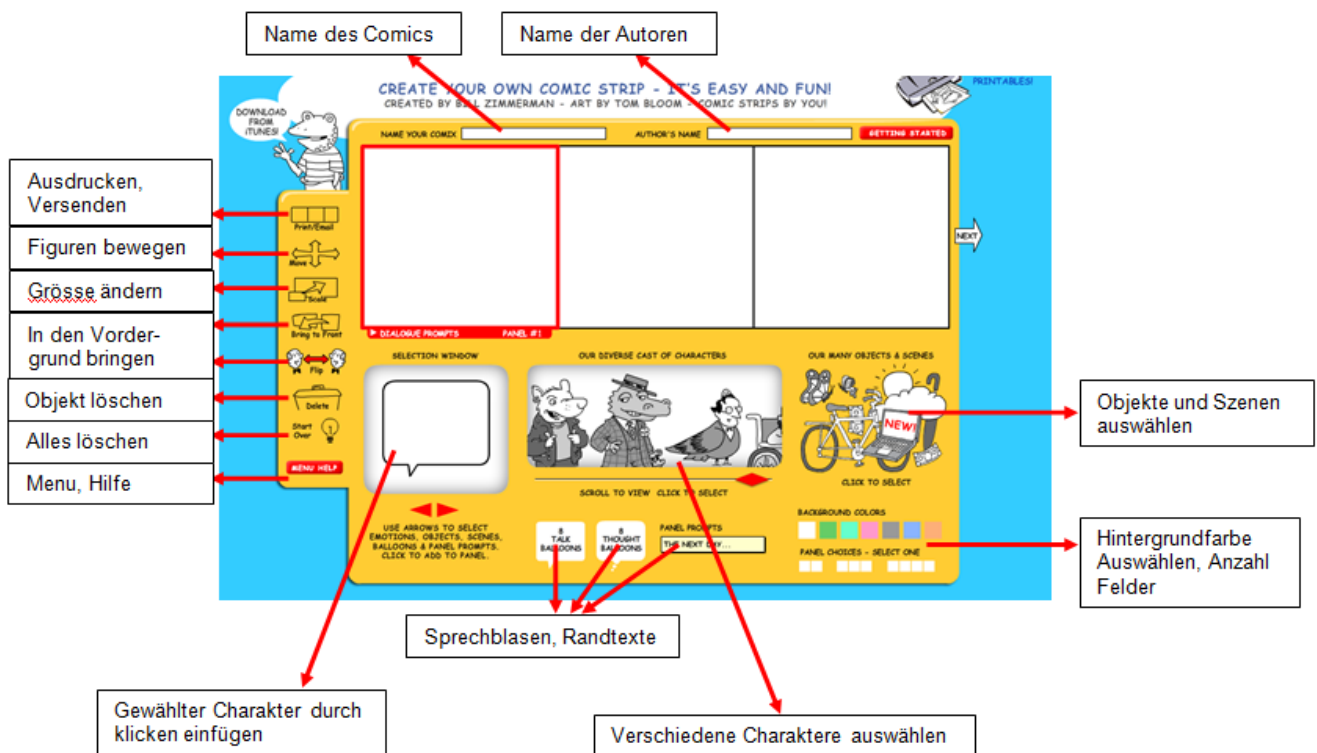
Mit Hilfe des Onlinetools „Make Beliefs Comix“ einen eigenen Comic auf Englisch herstellen

Methode

Verschiedene Charaktere und Sprechblasen werden so eingefügt, dass ein Comic mit zusammenhängender Geschichte entsteht.

Anleitung

1. Öffne die Internetseite <http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>
2. Verschaffe dir mit der untenstehenden Abbildung einen Überblick über die Internetseite



3. Bildet 3er-Gruppen und wählt eines der Themen aus, zu welchem ihr die Geschichte schreiben wollt. Die Themen sind: Freizeit, Schule, Ferien oder eine Fantasiegeschichte.
4. Überlegt euch nun eine Geschichte, welche mit den vorhandenen Charakteren realisierbar ist. Schreibt sie auf Notizpapier nieder.
5. Erstellt zu eurer Geschichte nun den Comic. Achtet darauf, dass die Handlung der Geschichte nur durch die Comicbilder verständlich wird. Erstellt mindestens 5 Comicfenster.
6. Speichere deine Arbeit auf deinem Computer und sendet sie eurem Lehrer.
7. Schreibt zu eurem Comic eine Wörterliste mit mindestens 10 Wörtern und deren Übersetzung auf. Sendet auch diese eurem Lehrer.

