

Musterbelegarbeit – Sportpiktogramm

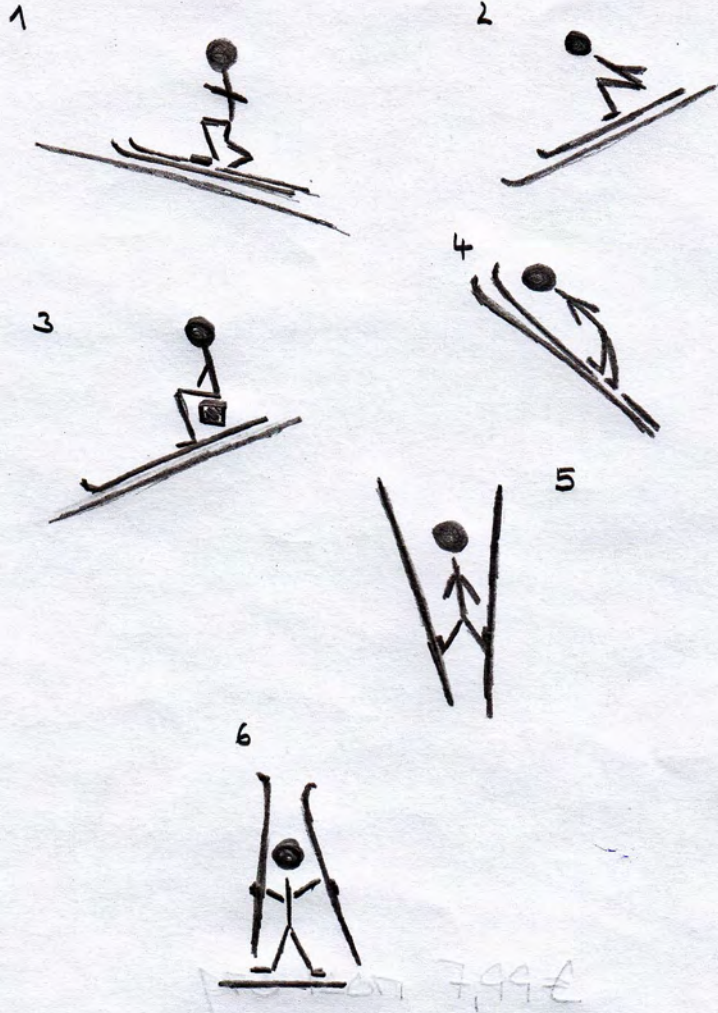
Thema:

„Skispringer-Piktogramm“

Hugo Leichtsinn
Klasse 10 Q
Infogruppe 10_grafik

Informatik Klasse 10	Lernbereich 1	Folie/Arbeitsblatt
Thema:	Aufgabenstellung Abschlussarbeit – Piktogramm	
<p>Aufgabenstellung:</p> <p>Erstelle ein Piktogramm für eine Sportart. Dabei muss die Sportart durch einen Sportler in einer sportarttypischen Haltung oder Position dargestellt werden. Das Piktogramm ist einfarbig.</p> <p>Für die praktische Arbeit des Modellierens steht ein Unterrichtsblock zur Verfügung. Das Piktogramm muss so vorbereitet werden, dass es in der gegebenen Zeit fertig gestellt werden kann. Beachte, dass die Gestaltungskriterien für Piktogramme und Publikzeichen auch die Bewertungskriterien sind.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zeichne zum Anfang 5 – 10 Scribble für die Darstellung der Sportart. Entscheide dich für einen Scribble und begründe diese Entscheidung kurz schriftlich. 2. Fertige auf Millimeterpapier (A4 Format) ein sauberes Rohlayout an. Entwirf dazu einen individuellen Rahmen. (Rahmengröße zwischen 16 - 18 cm) 3. Fertige auf weißem Papier ein Reinlayout an. Dort sollte auch die Farbe deiner Wahl zum Einsatz kommen. 4. Die Aufgaben 1. bis 3. sind zu Hause vorzubereiten. 5. Zeichne im Unterricht das komplette Piktogramm. Speichere dazu die Startdatei unter dem Namen sport_o1.fh11 ab. Du kannst soviel Zwischenschritte speichern, wie für dich notwendig sind. Nummeriere die Zwischenschritte fortlaufend. Speichere das fertige Piktogramm unter dem Namen sport_finale.fh11 im Prüfungsordner ab. 6. Gib die komplette Belegarbeit ab. Die Belegarbeit ist so zu Hause vorzubereiten, dass sie am Ende des Unterrichtsblockes abgegeben werden kann. Ein Nachreichen der Belegarbeit ist nicht möglich! 7. Die Belegarbeit beinhaltet: <ol style="list-style-type: none"> a. ein weißes Deckblatt mit Thema, Vorname, Name, Klasse, Informatikgruppe b. die Aufgabenstellung c. Scribblesammlung - Entscheidung mit Begründung d. Rohlayout e. Reinlayout f. Druck des fertigen Piktogramms <p>Du kannst zur Erstellung alle Aufzeichnungen deines eigenen Hefters verwenden!</p> <p>Bewertung:</p> <p>Die Abschlussarbeit wird mit zwei verschiedenen Noten bewertet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Belegarbeit geht als sonstige Note in die Bewertung der Abschlussarbeit ein. 2. Die praktische Modellierungsarbeit wird als komplexe Note gewertet. <p>Meine Sportart ist: Skispringen</p>		

Scribble - Sammlung



Begründung der Auswahl aus der Scribble-Sammlung

Ich habe mich für das Piktogramm vom Scribble 5 entschieden. Es zeigt den Skispringer in der Flugphase. Diese Darstellung ist sehr typisch für einen Skispringer und so ist die Sportart sofort erkennbar. Außerdem lässt sich die Darstellung dieses Skispringers aus einfachen Grundformen, wie Kreis und verschiedenen Rechtecken darstellen. Mit Hilfe der X-tra-Funktion „Vereinen“ lässt sich die Figur dann zusammenfügen.

Diese ausgeschnittenen Objekte sind zum Probieren da.

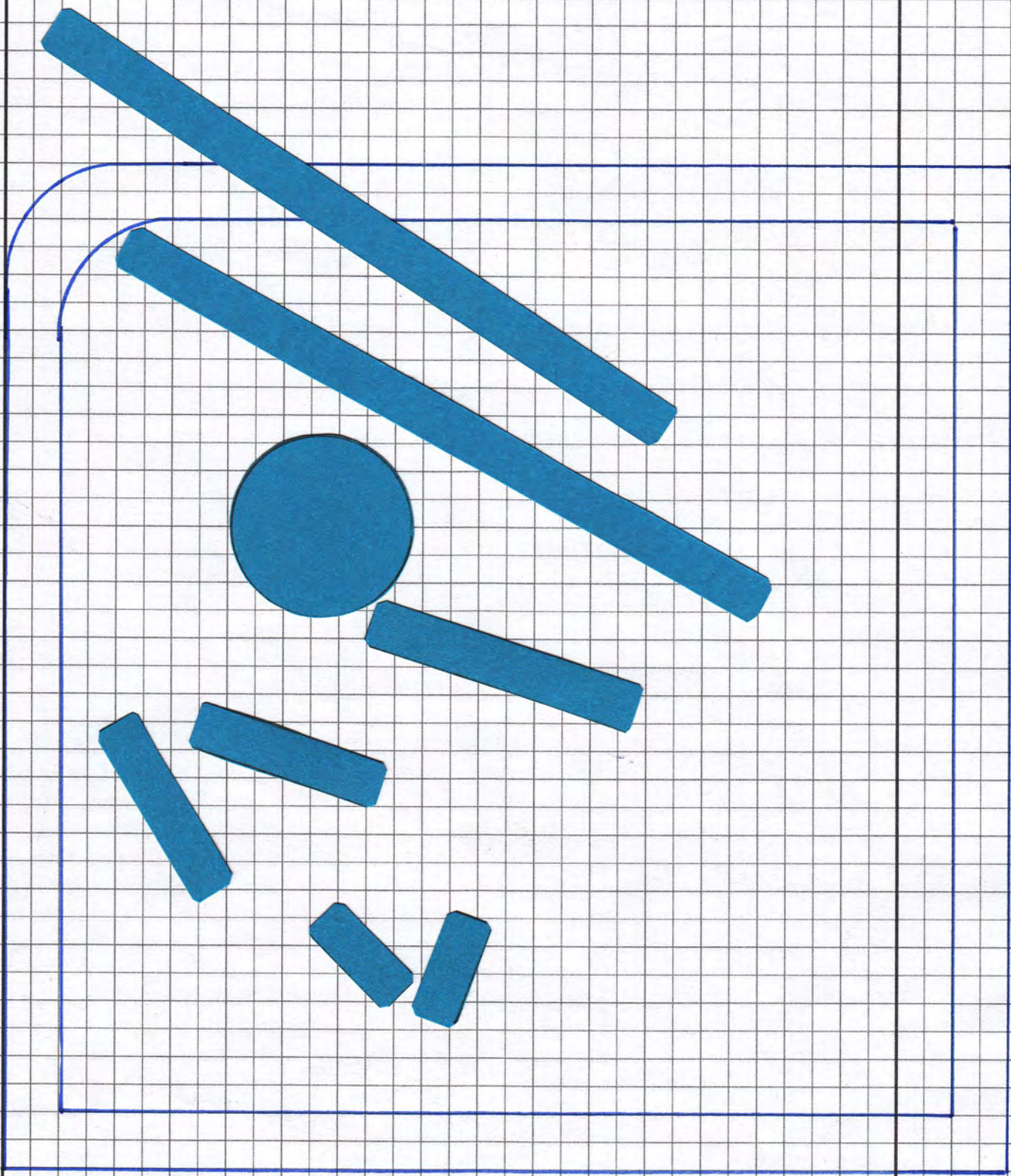
Planung für die Maßvorgaben

① Rahmen

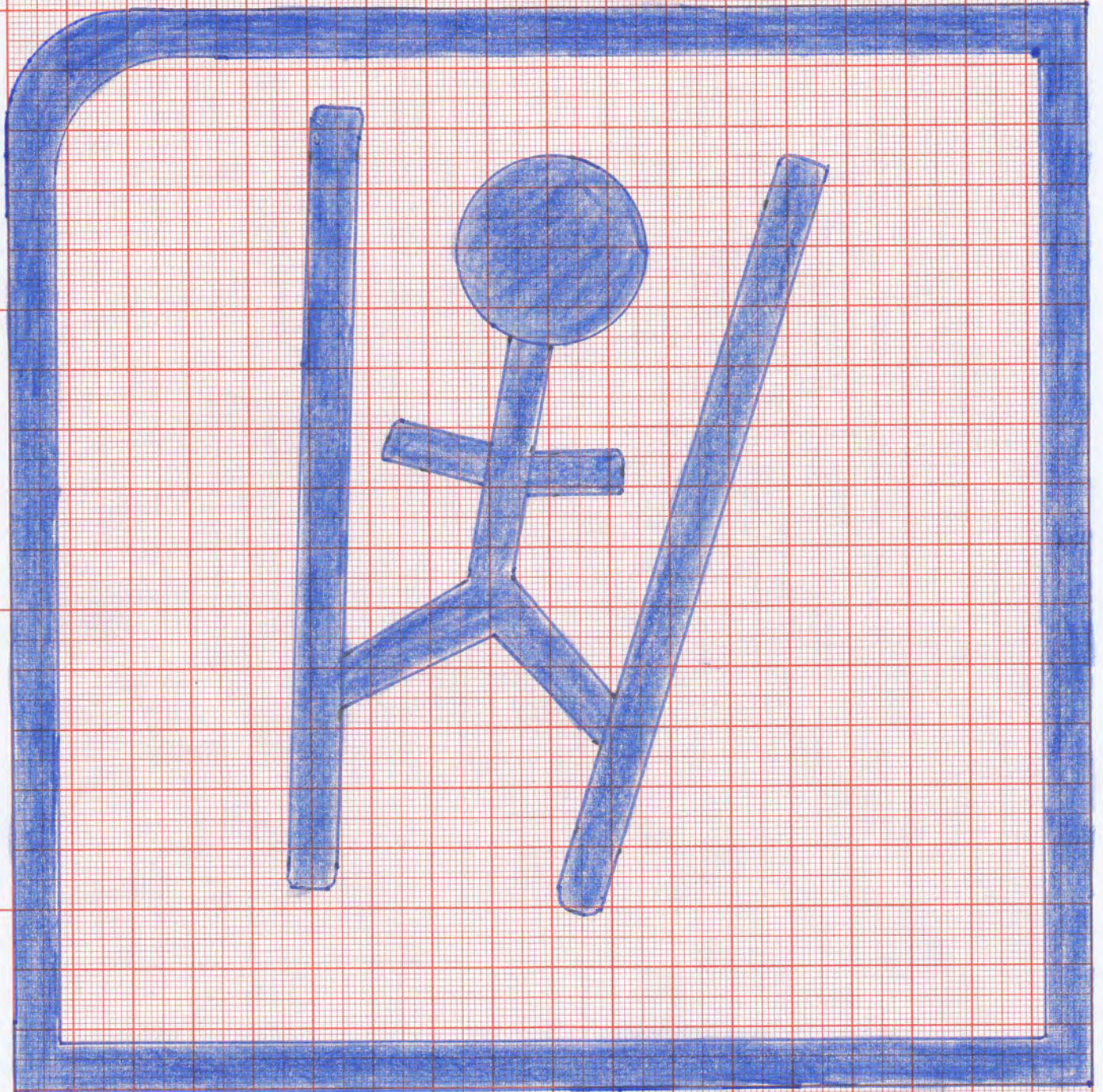
- Quadrat außen - $180 \times 180 \text{ mm}$
- linke ober Ecke - Radius 18 mm
- Quadrat innen - Skalierung 90%

② Ski - Springer

- Kopf - Kreis $\varnothing 32 \text{ mm}$
- Körper - Rechteck $b = 7 \text{ mm}$ $h = 50 \text{ mm}$ $r = 2 \text{ mm}$
- Arme - Rechteck $b = 7 \text{ mm}$ $h = 20 \text{ mm}$ $r = 2 \text{ mm}$
- Beine - Rechteck $b = 7 \text{ mm}$ $h = 34 \text{ mm}$ $r = 2 \text{ mm}$
- Sprungski - Rechteck $b = 8 \text{ mm}$ $h = 130 \text{ mm}$ $r = 2 \text{ mm}$



Rohlayout



Rein layout

