Das Programm StoryVisualizer

Einsatz der StoryVisualizer-Software im Unterricht

Die Schüler lernen, reale und fiktionale Erlebnisse und Ereignisse schriftlich zu beschreiben, ihre Meinung auszudrücken und zu begründen sowie ihr Verständnis des Erlernten nachzuweisen. Sie lernen zu schätzen, dass einer der Hauptzwecke des Schreiben ist, mit anderen in einer einfachen und verständlichen Sprache zu kommunizieren. Sukzessive erwerben sie dabei die Fähigkeit, Inhalt und Stil des geschriebenen Textes an dessen Aufgabe und Ziel anzupassen. Daneben entwickeln die Schüler die Kompetenz, Wissen durch Nachforschung zu erwerben und mit literarischen und fachlichen Quellen analytisch umzugehen. Um sich diese Fähigkeiten anzueignen, müssen die Schüler dem Schreiben und Schreibübungen viel Zeit und Mühe widmen.

Manche Schüler sind beispielsweise gute Leser, stoßen jedoch beim Schreiben auf Schwierigkeiten. Sie haben durchaus Ideen, aber nicht die schriftliche Kompetenz, um den Anfang einer Geschichte zu erfinden, einer Kette von Ideen zu folgen und ihren Text zu einem logischen Abschluss zu bringen. Diese Schüler malen gerne, um das Geschriebene zu verdeutlichen oder zu illustrieren und so ihre Ideen schließlich doch zu vermitteln.

Im StoryVisualizer können die Schüler Wörter und Bilder kombinieren, um Defiziten im Geschichtenschreiben zu begegnen, die sie mit Worten allein nicht überwinden könnten. Lehrkräfte können diesen Lernprozess mit helfender und konstruktiver Unterstützung fördern. Das Programm bietet mehrere Layout-Vorlagen an, die den Schülern als Arbeitsplattformen dienen und unterschiedliche Bildungsstufen ansprechen. Die Vorlage „Comic Strip“ etwa erlaubt dem Schüler eine Folge von Bildern zu erstellen, die mit textlichen Ergänzungen eine Geschichte ergeben. Auf diesem Weg lernen die Schüler auch, bestimmte Elemente direkt in reine Textdokumente zu transferieren, so kann z.B. die Aussage in einer Sprechblase auch in einer direkten Rede verwendet werden. Die Vorlagen lassen sich nach den Vorstellungen oder Fähigkeiten ihrer Benutzer anpassen.

Das Programm StoryVisualizer gibt den Schülern ein neues Publikationsmedium an die Hand. Die Software erleichtert nicht nur das Schreiben, Drucken, Veröffentlichen und die Weitergabe von Geschichten an Mitschüler. Mit ihr ist es auch möglich, die Dokumente per E-Mail an die Eltern zu senden oder auf Webseiten zu stellen.

Die Vorteile der StoryVisualizer-Software auf einen Blick:

- Hervorragende visuelle Präsentation der Kenntnisse
- Einprägsame grafische Darstellung der wichtigsten Informationen
- Intensiverer Einbezug der Schüler durch Nachdenken, kreatives Arbeiten und Schreiben
- Vermittelt gute Voraussetzungen zum Schreiben von Dialogen
- Motivation von Schülern mit geringem Interesse am Schreiben
- Erleichterte Organisation durch Geschichtenerzählen und Anlegen eines Szenenbuchs
- Besserer Ausdruck der Bedeutung einer Geschichte oder eines Themas durch unterstützende Bilder
- Förderung kreativer und komplexer Denkprozesse
- Verbesserung des Kompositionsvermögens durch die Verknüpfung von Bild und Text
- Steigerung des Lese-, Schreib- und Denkvermögens
- Mögliche Verwendung als Bewertungs-Tool

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit StoryVisualizer können Sie StoryStarter-Geschichten dokumentieren. Die übersichtliche und bedienerfreundliche Benutzeroberfläche erleichtert den Schülern die Erarbeitung guter Geschichten, die dann ausgedruckt oder an andere weitergereicht werden können.

Das Programm StoryVisualizer bietet zahlreiche Funktionen zur Ausschmückung von Geschichten: Die Schüler können Bilder importieren, Bilder per Webcam einfangen, Hintergrundbilder und Clipart-Grafiken auswählen und mit einem einfachen Textwerkzeug schreiben. Die Software lässt viel Raum für Kreativität und hilft den Schülern, ihre Schreibideen und -fähigkeiten umzusetzen.

Systemanforderungen

Windows

- x86-kompatibler Prozessor mit mindestens 2,33 GHz
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher
- Microsoft® Windows® XP (32 Bit), Windows Vista® (32 Bit), Windows 7 (32- und 64 Bit) oder Windows 8 (Desktop-Modus, Metro Style wird nicht unterstützt)
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

Mac OS

- Prozessor Intel Core™ Duo 1,33 GHz oder schneller
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher
- Mac OS X, Version 10.7 oder 10.8
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

So installieren Sie StoryVisualizer

PC- und Mac-Version:
Laden Sie StoryVisualizer von der LEGO® Education Resources Online (LERO) Website herunter und installieren Sie sie: **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Sie können die StoryVisualizer Software auf mehreren PCs/Macs Ihrer Schule installieren. Bitte lesen Sie hierzu die Installationsanweisung (ebenfalls auf der LERO Website zu finden).

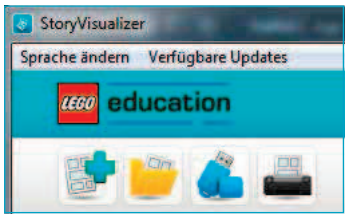
Tablet-Version:
Suchen Sie die LEGO Education StoryVisualizer-App auf Ihrem Tablet und installieren Sie sie. Starten Sie die App, indem Sie den Tablet-App-Zugangscode eingeben.

Weitere Informationen zur StoryVisualizer Tablet-App sowie zu Ihrem Zugangscode erhalten Sie auf **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Die Tablet-Version der StoryVisualizer-Software bietet die gleichen allgemeinen Funktionen wie die Version für Mac/PC. Sie wurde jedoch für die Darstellung auf einem Tablet optimiert. Wenn Sie Probleme bei der Verwendung der Tablet-Version haben, erhalten Sie im Bereich „Software“ des Unterrichtspakets nähere Hinweise.

Sprache ändern oder nach Softwareaktualisierungen für die PC-/Mac-Verison suchen:
Um die eingestellte Sprache zu ändern, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf „Sprache ändern“ und wählen Sie die gewünschte Sprache aus.



Wenn Sie über Internetanschluss verfügen und eine neue Softwareversion verfügbar ist, erscheint der Text „Aktualisierung verfügbar“ in der oberen Menüleiste. Klicken Sie auf „Aktualisierung verfügbar“. Anschließend werden Sie zur LEGO Education Resource Online Website weitergeleitet, auf der Sie alle verfügbaren Aktualisierungen sehen können.

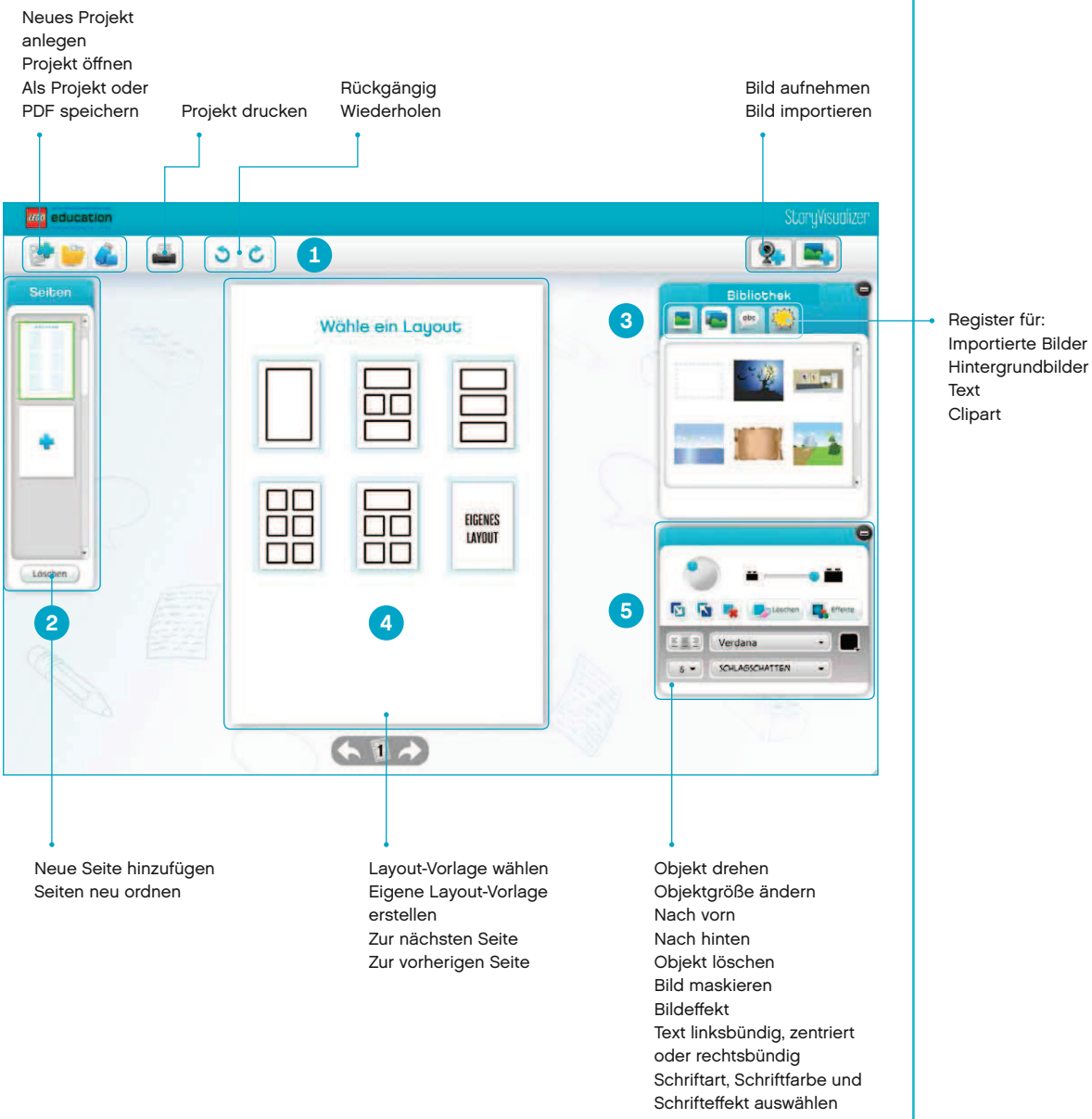
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

StoryVisualizer – das Programm im Detail

Überblick

Die StoryVisualizer-Software gliedert sich in folgende Funktionsbereiche:

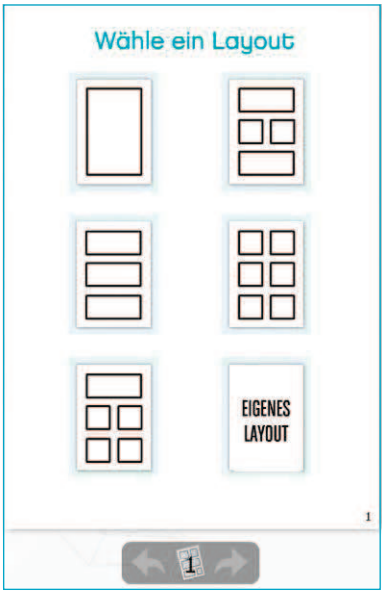
1. Obere Menüleiste – enthält Menüs für auszuführende Aufgaben.
2. Seitenorganisation – Schnellzugriff auf eine bestimmte StoryVisualizer-Seite. Hier können die Seiten auch umsortiert werden.
3. Bibliotheksbereich – bietet diverse StoryVisualizer-Elemente an, z.B. Sprechblasen, Bilder, Webcam-Aufnahmen, Hintergrundbilder und Textwerkzeuge.
4. Arbeitsbereich – enthält verschiedene Layout-Vorlagen zur Erstellung von Geschichten.
5. Bereich Eigenschaften – zur Änderung von Eigenschaften wie Schriftfarbe, -größe etc.

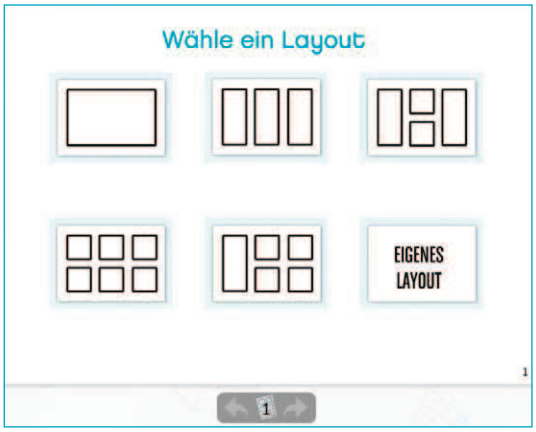


LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Standardmäßige Layout-Vorlagen

Zunächst wird die Seitenausrichtung (Hoch- oder Querformat) und dann ein Layout ausgewählt, indem Sie auf eine der angebotenen Standard-Layout-Vorlagen klicken. Sie können eine dieser Standardvorlagen benutzen oder durch Anpassung eine eigene Vorlage erstellen. Sie können für jede Seite eine andere Layout-Vorlage verwenden oder auch das gleiche Layout für das ganze Projekt nutzen.

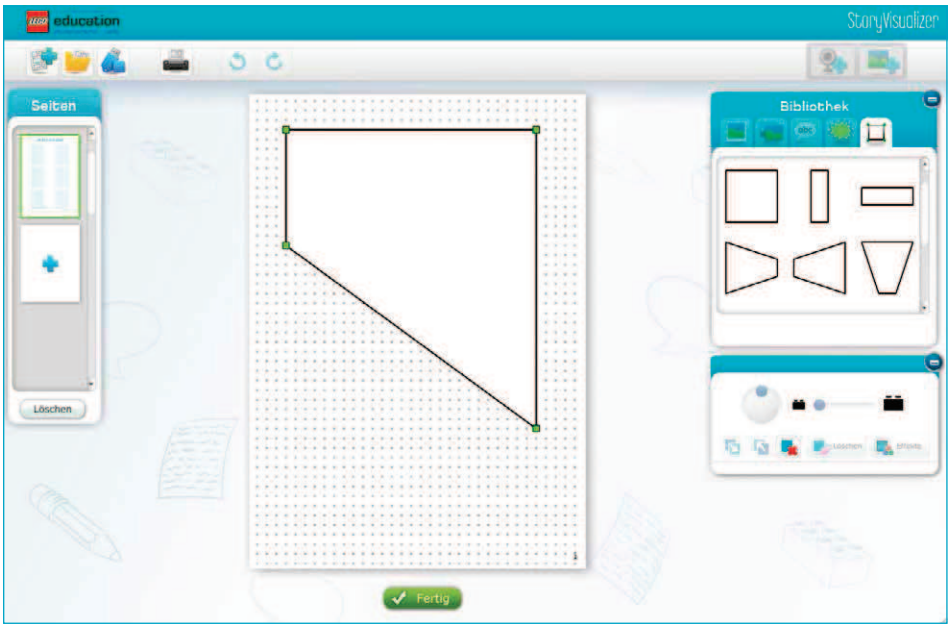




Klicken Sie in der Seitenorganisation auf „Seite hinzufügen", um eine neue Vorlagenseite zum Projekt hinzuzufügen.

Eigene Layout-Vorlagen verwenden

Um eine eigene Vorlage zu erstellen, klicken Sie im Layout-Fenster auf „Eigenes Layout". Anschließend können Sie aus dem Bibliotheksbereich Formen auf Ihre eigene Vorlage ziehen.
Klicken Sie auf eine Form, um sie auszuwählen; dann können Sie mit den grünen Steuerpunkten Gestalt und Größe der Form anpassen. Sie können mehrere Vorlagen erstellen.
Vergessen Sie nicht, auf die Schaltfläche „Fertig" zu klicken, um Ihre eigene Vorlage nach der Fertigstellung zu übernehmen. Beachten Sie, dass nach dem Klick auf „Fertig" keine weitere Bearbeitung des eigenen Layouts mehr möglich ist.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

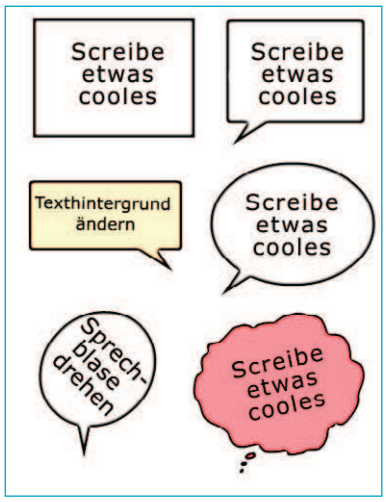
Texte einfügen

Klicken Sie im Bibliotheksbereich auf das Textregister. Ziehen Sie eine Sprechblase oder ein Textfeld in den Arbeitsbereich. Innerhalb des Felds erscheint der Text „Text eintragen". Führen Sie einen Doppelklick auf den Text aus, um ihn bearbeiten zu können. Die Größe der Sprechblase/des Textfelds wird für Ihren Text automatisch angepasst.

Der Bereich Texteigenschaften bietet Ihnen folgende Funktionen:
- Text drehen
- Schriftgröße und -art ändern
- Schriftfarbe ändern
- Text ausrichten

Sprechblasen und Textfelder können im Arbeitsbereich frei verschoben werden. Um den Sprechblasenzeiger umzupositionieren, setzen Sie den Mauszeiger auf dessen Spitze und ziehen den grünen Steuerpunkt in die gewünschte Position.

Klicken Sie auf den Sprechblasenzeiger, um die Sprechblase anders zu positionieren.



Beispiele für Textdarstellungen

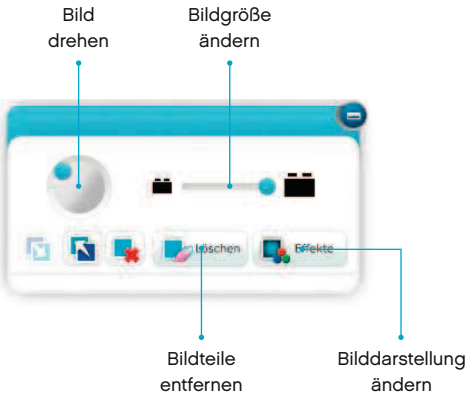
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit Bildern arbeiten

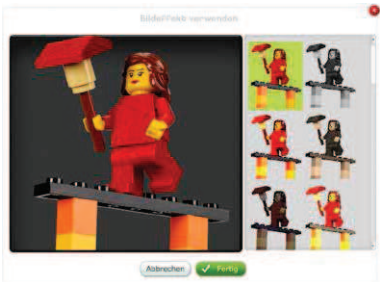
Um ein Bild in ein Projekt einzubinden, müssen Sie dieses zunächst in die Bildbibliothek importieren. Klicken Sie dazu in der oberen Menüleiste auf „Bild importieren". Dann können Sie die Festplatte nach gespeicherten Bildern durchsuchen. Die StoryVisualizer-Software filtert die Bilder und zeigt nur unterstützte Bilddateiformate an. Unterstützt werden JPEG- und PNG-Dateien.

Bild hinzufügen

Anschließend können Sie das Bild aus der Bildbibliothek in den Arbeitsbereich ziehen. Innerhalb des Vorlagenrahmens können Sie das Bild verschieben.
Um ein importiertes Bild zu löschen, klicken Sie auf das Kontrollkästchen und anschließend auf die Schaltfläche „Löschen".
Sie können importierte Bilder nur dann aus der Bildbibliothek löschen, wenn diese nicht im Projekt verwendet werden.



Wenn Sie auf die Schaltfläche „Effekte" klicken, können Sie die Bilddarstellung verändern. Verschiedene Darstellungsstile stehen zur Auswahl.



Sie können verschiedene Effekte zur Bilddarstellung auswählen.

Wählen Sie ein Hintergrundbild aus.

Klicken Sie auf das Register „Hintergrundbilder", um einen Standardhintergrund auszuwählen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit Bildmasken arbeiten

Mit dieser Funktion können Sie den Hintergrund aus einem Bild entfernen. Ziehen Sie ein Bild aus der Bildbibliothek in den Arbeitsbereich und dann auf die Schaltfläche „Radieren", um die Radierwerkzeuge aufzurufen.

Von diesen Werkzeugen gibt es zwei: ein hartes rundes sowie ein weiches rundes Werkzeug. Die Größe des Radierwerkzeugs kann mithilfe des Schiebereglers verstellt werden.

Löschen rückgängig

Bildausschnitt löschen

Radierwerkzeug, rund und hart

Radierwerkzeug, rund und weich

Bildmaske vorher

Bildmaske nachher

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit aufgenommenen Bildern arbeiten

Mit dieser Funktion können Sie Bilder direkt mit einer externen oder integrierten Webcam festhalten.
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild aufnehmen“ in der oberen Menüleiste, um ein Bild mit der Webcam zu erfassen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild aufnehmen“

Wenn Sie erstmalig auf diese Schaltfläche klicken, sucht die StoryVisualizer-Software nach verfügbaren Webcams. Nach Abschluss der Suche wird eine Liste der verfügbaren Webcam-Quellen eingeblendet.

Klicken Sie auf die Quelle, die Sie benutzen möchten.

Nun ist alles bereit, um mit der ausgewählten Webcam Bilder aufzunehmen. Klicken Sie auf die Kamera-Schaltfläche, um ein Bild in die Bildbibliothek einzugliedern. Weitere Bilder können Sie mit weiteren Klicks auf die Kamera-Schaltfläche aufnehmen. Klicken Sie auf „Schließen“, um den Bereich „Bild aufnehmen“ zu verlassen.

Anschließend können Sie die Aufnahmen in den Arbeitsbereich ziehen und mit denselben Werkzeugen bearbeiten, die im Abschnitt „Mit Bildern arbeiten“ erläutert wurden.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit anderen Bildaufnahmegeräten arbeiten

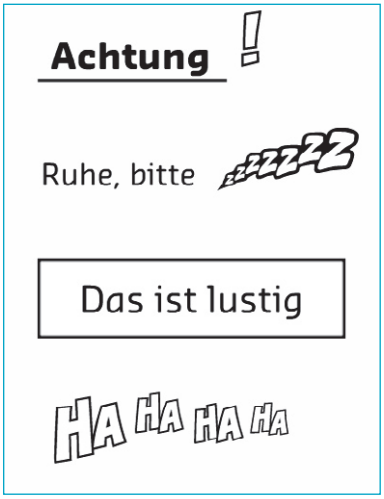
Sie können auch Aufnahmen mit einer Digitalkamera, einem Smartphone oder jedem Kamera-Handy machen.

Gehen Sie mit einem Smartphone so vor:

- Nehmen Sie ein Foto auf
- Schließen Sie das Smartphone an den Computer an
- Kopieren Sie das Bild vom Smartphone auf die Computerfestplatte
- Klicken Sie in StoryVisualizer auf „Bild importieren“ und suchen Sie den Ordner mit dem Foto, das Sie mit dem Smartphone aufgenommen haben

Clipart-Grafiken verwenden

Klicken Sie im Bibliotheksbereich auf das Register „Clipart“ und ziehen Sie eine Clipart-Grafik in den Arbeitsbereich.
Anschließend können Sie mit der Clipart-Grafik genauso arbeiten wie mit importierten JPEG- oder PNG-Bildern.



Der Bereich Eigenschaften bietet Ihnen folgende Funktionen:

- Drehen
- Größe ändern
- Darstellung ändern

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Speichern und publizieren

In StoryVisualizer können Sie Ihre Projekte in zwei verschiedenen Formaten speichern.
Klicken Sie auf „Speichern", um Ihr Projekt als StoryVisualizer-Projektdatei (.LSP) oder als PDF-Datei zu speichern.
Die Dateien werden auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Beachten Sie, dass ein erneutes Öffnen der Datei nur bei StoryVisualizer-Projektdateien möglich ist!

Wenn Sie ein Projekt per E-Mail weitergeben möchten, öffnen Sie Ihr E-Mail-Programm und versenden die gespeicherte Datei im Anhang.
Mit der Option „Drucken" in der oberen Menüleiste können Sie Ihr Projekt ausdrucken.

Mit der Schaltfläche „Drucken" können Sie Ihr Projekt ausdrucken.

Neues Projekt anlegen oder eine Projektdatei öffnen

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf die Schaltfläche „+".
Wenn Sie ein StoryVisualizer-Projekt öffnen möchten, klicken Sie in der oberen Menüleiste auf „Projekt öffnen".

Ein Projekt anlegen oder öffnen

Ein StoryVisualizer-Projekt können Sie nur mit dem Programm StoryVisualizer selbst öffnen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.