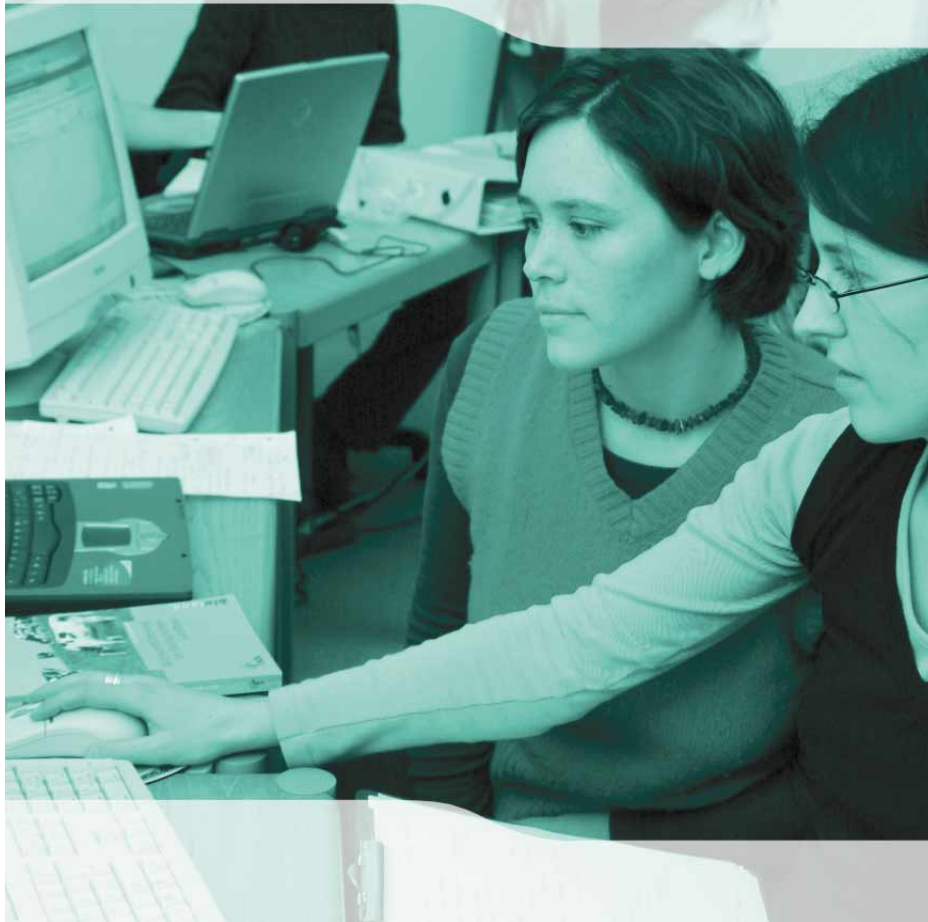


Erstellung einer Internetseite zu einem Thema des Ökolandbaus



© BLE 2003

**Projektvorschlag
für den außerschulischen Lernort
Projekt SEK2/P2 - Sekundarstufe II**

Erstellung einer Internetseite

zu einem Thema des Ökolandbaus

| | |
|---|--|
| FORM: | Projektvorschlag für außerschulischen Lernort |
| SCHULSTUFE: | Sekundarstufe II |
| LEITTHEMA: | Erzeugung, Verarbeitung, Handel, Verbraucher |
| ZEITBEDARF: | Vorbereitung (ca. 5 Tage) Exkursion (1 Tag) Produktion (5 Tage) |
| ANBINDUNG AN DIE UNTERRICHTSEINHEITEN: | Umstellung auf ökologische Bewirtschaftung (Sek2/1) Ökolandbau und Nachhaltigkeit (Sek2/2) Öko-Bilanz regionaler Lebensmittel (Sek2/3) Mögen Sie Bio? Akzeptanz von Bio-Lebensmitteln (Sek2/4) |
| ANBINDUNG AN DIE PROJEKTVORSCHLÄGE: | Exkursion zu einem Bio-Bauernhof (Sek1/P1) Milcherzeugung und -verarbeitung im Ökolandbau (Sek2/P1) Ökologischer Landbau: Das Video (Sek2/P3) Der Öko-Bringdienst für Senioren (Sek2/P4) Das Öko-Schulcafé (Sek2/P5) |

1. VORBEMERKUNG



- Warum eine Internetseite zum Thema Ökolandbau?
- Welches Know-how braucht die Lehrkraft (nicht)?
- Welche Hard- und Software wird benötigt?

a) Das moderne Kommunikationsmittel Internet bietet Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, die von ihnen erarbeiteten Inhalte zu präsentieren und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Schule öffnet sich nach außen, für die Schüler gewinnt die Präsentation ihrer Arbeit dadurch an Bedeutung. Neben den fachlichen Kompetenzen können die Schülerinnen und Schüler ihre kreativen Fähigkeiten einbringen und ihre Medienkompetenz schulen.

Mit der Aufgabe, eine Internetseite zum Ökolandbau zu gestalten, muss das komplexe Thema unter der spezifischen Perspektive des Mediums reflektiert, der gefundenen Aufgabenstellung entsprechend strukturiert und schließlich für die gewählte Zielgruppe angemessen aufbereitet werden. Ein weiteres Lernfeld in diesem Vorhaben ist die projektbezogene Teamarbeit. Darüber hinaus bietet sich das Projekt durchaus jedoch auch als Aufgabe für ein Oberstufenpraktikum oder eine Facharbeit in der Sekundarstufe II an.

b) Wenn Sie selbst noch keine Erfahrung mit dem Erstellen von Webseiten haben, bilden Sie ein Projektteam mit Kollegen und Kolleginnen und anderen Experten. Das Vorhaben eignet sich vorzüglich für den fächerübergreifenden Unterricht, das Einbeziehen von Eltern, die Kooperation mit Firmen. Nutzen Sie das Know-how von Schülern und Schülerinnen und der Internet-AG der Schule. Wenn Sie sich selbst einarbeiten wollen, finden sich Anleitungen und Online-Workshops, die zur Einarbeitung in die Werkzeuge zur Erstellung einer Internetseite geeignet sind, unter:

<http://www.lo-net.de> (Lehrer-online).

Regional werden Fortbildungen über verschiedene Weiterbildungseinrichtungen angeboten.

Teams bilden

c) Für je zwei bis drei Schüler und Schülerinnen sollte ein Rechner zur Verfügung stehen, mindestens ein Rechner sollte mit einem Internetzugang ausgestattet sein. Digitalkameras, evtl. eine Digital-Filmkamera, ein Tonaufzeichnungsgerät und ein Mikrofon liefern das Material für Bild- und Tönelemente.

Für die Kameras gilt: Je höher die Auflösung, desto detailreicher natürlich die Bilder, desto eher sind Ausschnittvergrößerungen möglich. Über ein entsprechendes Kabel können die digitalen Aufnahmen direkt auf den Computer überspielt werden.

Tipp: Schulen ans Netz e. V. ansprechen

Die Schule verfügt nicht über die benötigte Ausstattung? Denken Sie über Kooperationen mit der VHS, Medienzentren, dem Bürgerfernsehen nach. Digitale Kameras sind häufig auch privat vorhanden. Auch der Verein Schulen ans Netz e. V. ist ein guter Ansprechpartner!

Erkundigen Sie sich ggf., welche Software in der Schule schon vorhanden und eingeführt ist. Zahlreiche Programme sind als 30-Tage-Testversionen kostenlos zu beziehen. Sie können dann entscheiden, ob sich die endgültige Anschaffung für die Schule lohnt. Bitte beachten Sie: Shareware- oder Demoversionen sind eingeschränkte Versionen von Programmen. Soll diese Software nach einer bestimmten Testzeit weiter genutzt werden, muss die Vollversion erworben werden. PC-Zeitschriften bieten auf den beiliegenden CDs/DVDs häufig kostenlose und leistungsstarke Vollversionen von gängigen und vielfach erprobten Programmen. Oftmals sind damit kostenpflichtige Update-Möglichkeiten auf die aktuellste Version des Programms verbunden. Die kostenlosen Vorgängerversionen reichen jedoch mit ihrem Leistungsumfang in der Regel zunächst völlig aus. Speziell als „Freeware“ gekennzeichnete Programme können ebenfalls ohne Einschränkungen genutzt werden. (siehe auch Infokasten **Werkzeuge**)

2. MATERIAL FÜR DIE INTERNETSEITE UND RECHTLICHE TIPPS

Ergebnisse aus vorhergehenden Unterrichtseinheiten oder Projekten liefern Material für das Vorhaben.

Hinweis

Im Online-Service **schule.oekolandbau.de** stehen unter dem Menüpunkt **Grundwissen Ökolandbau** Texte zur Verfügung, die Basisinformationen zum ökologischen Landbau und der ökologischen Lebensmittelverarbeitung beinhalten. Diese Hintergrundinformationen unterstützen Sie bei der Unterrichtsvorbereitung und geben Ihnen einen Überblick über den ökologischen Landbau.



Die Themen:

- Grundprinzipien des Ökolandbaus (u. a. Kreislaufwirtschaft)
- Pflanzenbau (u. a. Fruchtfolge, Düngung, Pflanzenschutz, Unkrautregulierung)
- Tierhaltung (Haltungsbedingungen, Fütterung, Gesundheit)
- Kennzeichnung, Kontrolle und Richtlinien (u. a. Bio-Siegel)
- Vermarktung

Eine Exkursion auf einen Bio-Bauernhof, zu einem Bio-Verarbeitungsbetrieb (z. B. Molkerei, Bäckerei), zu einem Bio-Laden oder auf den Wochenmarkt steuert Bild- und Tonmaterial bei.

Werden Personen fotografiert, ein Geschäft, ein Marktstand o. ä., muss das Einverständnis für die Veröffentlichung eingeholt werden. Vorsicht! Grafiken, Fotos aus dem Internet dürfen nicht einfach ohne Genehmigung in eigene Seiten eingebaut werden. Auch Textrechte und das richtige Zitieren sind zu beachten. Das gilt auch für das Einscannen von Materialien.

Beachten Sie bitte auch die rechtlichen Vorschriften für das Impressum und den Einbau eines so genannten „Disclaimers“. Über die Seite <http://www.disclaimer.de> können Sie einen solchen Baustein auf Ihre Seite setzen. Mit einem Disclaimer versichern Sie, dass Sie keine Verantwortung für die Inhalte von Links übernehmen.

Copyrights beachten!

Wozu dient die Internetseite?

3. PROJEKTSCHRITTE

Themenauswahl – Zielgruppen – Strukturierungen

Zunächst ist der Zweck der Präsentation zu klären und mögliche Zielgruppe(n) sind zu bestimmen, z. B.:



- Eigene Auseinandersetzung mit dem Thema und Ergebnisse des Unterrichts und/oder eines Projekts präsentieren für die Schulhomepage, Teilnahme an einem Wettbewerb o. ä.
- Eine Infoseite zum Ökolandbau von Jugendlichen für Jugendliche erstellen
- Internetauftritt für einen Betrieb des Ökolandbaus konzipieren und umsetzen
- Eine Internetseite mit der Funktion „Regionaler Verbraucherratgeber“ aufbauen

Methode

Ausgehend von Begriffen aus dem Themenfeld des ökologischen Landbaus und/oder der möglichen Zielgruppe werden in Gruppenarbeit Mindmaps entwickelt. „Mindmapping“ ist das Entwickeln und Visualisieren einer Gedankenkarte. Mit diesem Verfahren sollen die Ideen und Vorstellungen von Menschen in einer Gruppe sichtbar gemacht werden. So stehen sie allen für Assoziationsprozesse zur Verfügung.

► Mindmapping (vgl. auch Anlage)

Zeitbedarf: etwa eine halbe Stunde.

Material: mehrere Bögen Packpapier, große Stifte, Karteikarten, Markierungspunkte.

Bis zu 15 Schüler und Schülerinnen können an einer Gedankenkarte arbeiten.

Ein großer Tisch wird vollständig mit Packpapier beklebt. Darauf liegen genügend dicke Stifte. In die Mitte ist in einen Kreis der Startbegriff oder ein Anfangssatz geschrieben worden. Nun schreiben alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen ihre Ideen dazu rund um diesen ersten Kreis, kreisen ihre Idee ein und verbinden sie mit dem ersten Kreis durch einen Strich. Fortan wird der Tisch umrundet, alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen kommentieren die Ideen der anderen, indem sie weitere Begriffe/Bemerkungen dazu schreiben, jeweils mit einem Strich mit dem entsprechenden Gedanken verbunden. So entwickelt sich im Verlauf von etwa einer halben Stunde eine Gedankenkarte, die Material zur weiteren Arbeit der Gruppe bietet.

Um daraus Themen für Arbeitsgruppen festzulegen, bekommt jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer eine Karteikarte, auf die er oder sie den für ihn oder sie wichtigsten Aspekt aus dem Mapping schreibt. Alle Karten werden in die Mitte des Tisches gelegt und zu Oberthemen zusammengefasst. Jedes Oberthema ergibt eine Arbeitsgruppe. Die Zahl der Oberthemen kann vorher festgelegt werden. Alternativ zu diesem Verfahren, bei dem die Gruppe durch Überlegung und Diskussion entscheidet, kann auch ausgepunktet werden. Dazu erhalten alle je drei Klebepunkte, die sie auf höchstens zwei verschiedene Karten verteilen dürfen. Die Karten mit den meisten Punkten ergeben die Themen der Arbeitsgruppen. Auch hier kann vorher die Anzahl der Arbeitsgruppen festgelegt werden.

Zur Erstellung von Mindmaps auf dem Computer kann das Programm „MindManager Smart“ empfohlen werden, das unter der Adresse www.schule.comunetix.de als kostenlose Schulversion erhältlich ist (Stand 10/2003).

Themen an
Arbeitsgruppen
vergeben

Arbeitspakete
vergeben

Vereinbarung über Grundstruktur, Design, Formate

Möglichkeit A:

Die Arbeitsgruppen (3-4 Schüler und Schülerinnen) wählen sich eines der Oberthemen. Die Oberthemen werden auf einer Startseite durch einen Begriff und/oder ein Bild dargestellt. Dazu kommen Infos zum Projekt. Durch Anklicken des Begriffs oder des Bildes wird die Seite geöffnet, auf der das Thema entfaltet wird. Die gefundenen Assoziationen aus dem Mindmapping helfen bei der Konzeption dieser Seite. Das Plenum entwirft die mögliche Gestaltung der Startseite. Dazu werden die Grundzüge der Gestaltung für die Themenseiten ebenfalls gemeinsam festgelegt. Es wird ein Gesamtplan erstellt, dann die grundlegenden Design-Elemente festgelegt: Bildschirmauflösung, Farben, Seitenaufteilung, Menüstruktur, Formate (siehe auch Infokasten **Konventionen und Formate**). Damit wird ein Corporate Design für das Projekt entworfen und die Aufgabenverteilung (inklusive Montage der Seiten) festgelegt. Ein großer Plan auf einem Flipchart oder einem großen Stück Packpapier hilft bei der Planung. Der fertige Plan wird für alle sichtbar aufgehängt.

Die Arbeitsgruppen entwickeln für ihr Thema:



- Welche Begriffe sollen bearbeitet werden?
- Werden sie über Bilder, Texte, Ton vermittelt?
- Wie werden die einzelnen Elemente auf der Seite dargestellt?

Möglichkeit B:

Corporate Design und Grundstruktur der Seiten und ihre Verbindung untereinander werden im Plenum erarbeitet. Die Arbeitsgruppen spezialisieren sich auf die unterschiedlichen Gestaltungselemente, z. B.:



- Textgruppe
- Bildgruppe
- Filmgruppe
- Programmierung

(Die Vorschläge unter A und B sind lediglich Anregungen.)

Kategorisieren und Systematisieren

Die Zusammenstellung von Inhalten auf einer Internetseite macht Entscheidungen über Wesentliches/Unwesentliches, die Anordnung von Inhalten, ihre Systematisierung und Kategorisierung nötig. Selbst gewählte Schlüsselwörter sind später auch für den Eintrag in Suchmaschinen wichtig.

Ästhetik

Schon die Gestaltung der Seite wirft Fragen des Verhältnisses von Form (Art der Präsentation) und Inhalt auf. Verwendete Fotos können Metaphern für Zusammenhänge werden. Bildliche Assoziationen während des Fotografierens führen zu neuen Sehweisen. Die Zusammenstellung einer Seite wirft viele ästhetische Fragen auf, von der farblichen Gestaltung bis hin zum Umgang mit Schriften und Proportionen.

Um die Qualität der Fotos erheblich zu steigern, kann vor der Aufnahme das Kameraspiel gespielt werden. Es dauert etwa eine halbe bis eine Stunde.

| Kameraspiel | |
|--------------------|----------------------------|
| Teilnehmer: | ab 3 Personen |
| Alter: | ab 9 Jahre |
| Aufwand: | gering |
| Kosten: | keine |
| Zeitbedarf: | eine halbe bis eine Stunde |
| Material: | vorbereitete Karten |

Das Kameraspiel will den Blick schärfen und für gute Fotos sensibilisieren. Die Gruppe wird in Dreiergruppen eingeteilt. Diese Dreierteams werden unter einem Thema zur Beobachtung mindestens 30 Minuten in die Natur auf Motivsuche geschickt. Jedes Team erhält drei Karten zu den drei Personen und den Auftrag, jeweils (imaginäre) Fotos zu machen, und diese im Gedächtnis zu speichern. Alle 10 Minuten werden die Karten und die Aufträge getauscht, so dass jeder die Perspektive des anderen kennen lernt.

Person 1 ist die Linse und hat folgende fotografische Funktionen: Bild erfassen, merken nach Objektiven:
Macro (von 10 cm - 100 cm);
Weitwinkel (gesamte Sehfläche, welche die Augen erfassen, ohne sich hin und her zu bewegen, also weiter als 180 Grad);
Tele (den Nahbereich ausschalten; nur einen kleinen Ausschnitt in der Ferne).

Person 2 ist zuständig für Helligkeit und für Licht und Schatten.

Person 3 wählt eine geeignete Szene aus und achtet hierbei darauf, dass der Hintergrund nicht stört.

Schließlich trifft sich die Gruppe wieder und bespricht die „Fotos“. Wenn anschließend mit Foto- oder Videokameras gearbeitet wird, ist es erstaunlich, wie die Teilnehmer bewusst anfangen, Szenen, Bilder und Landschaften zu komponieren.

Tipps und Tricks aus der Praxis zur Gestaltung

Bei der Gestaltung von Internetseiten sind ein paar Dinge zu berücksichtigen. Allerdings handelt es sich hier eher um Faustregeln und Hinweise, nicht um Dogmen.



- Die erste Seite sollte komplett auf einen Bildschirm passen. Angeschrittene Fotos sind zu vermeiden. Eine besondere Schwierigkeit bereitet es zu Anfang, sich auf das andere Format des Bildschirms einzustellen: Bildschirme haben ein Querformat, was die direkte Übersetzung von Layouts aus Drucksachen schwierig macht.
- Für jede Gestaltung gilt: Reduktion ist ein starkes ästhetisches Mittel. Das bedeutet, dass sehr viel Wert auf einen harmonischen Farbaufbau gelegt werden soll. Zwei bis drei Farben wirken besser als eine allzu bunte Seite. Dabei sollte daran gedacht werden, dass es viele Menschen gibt, die eine Rot-Grün-Sehschwäche haben.

Weniger ist mehr

Mit Effekten sparen

Einfacher Aufbau



- Ähnliches gilt für die Verwendung von Schriften: Zwei Schriften reichen aus. Und es empfiehlt sich, so genannte serifenlose Schriften (z. B. Arial) zu verwenden, die sich am Bildschirm viel besser lesen lassen. Als Serifen werden die kleinen Striche („Füßchen“) bezeichnet, die sich an den Auf- und Abstrichen von Buchstaben befinden. Im Fließtext einer Seite sollte sowieso nur Arial oder Times New Roman verwendet werden. Da eine Internetseite die verwendete Schrift auf dem Rechner des Besuchers nur aufruft, muss sie auch dort installiert sein. Und das ist nur bei diesen beiden Schriften gewährleistet. Sollen andere Schriften verwendet werden, so sollten sie in einem Grafikprogramm gesetzt und als Bild (GIF oder JPG) eingesetzt werden.
- Zu beachten ist dabei, dass das Internet ein bildorientiertes Medium ist. Lange Texte sind zu vermeiden; besser sind bildliche Darstellungen. Hier wird sichtbar, warum die Vorbereitung der Fotos durch das Kameraspiel wichtig ist.
- Effekte sollten nur dann eingesetzt werden, wenn sie sich aus dem Inhalt der Seite begründen lassen. Das gilt zum Beispiel für animierte GIFs, die vielen Internetseiten einen unruhigen Eindruck verleihen.
- Von großer Wichtigkeit für jeden Besucher ist eine leicht verständliche Navigation. Ist alles schnell zu finden? Ist der Aufbau logisch? Manchmal hilft eine Extragrafik mit einem Überblick über den Aufbau einer kompletten Seite.
- Ein einfacher Aufbau ordnet Bilder und Texte untereinander oder in einer Tabelle an. Aufwendiger ist eine Anordnung, bei der sich ein Menü zum Anklicken einzelner Seiten am linken oder oberen Rand befindet (Frameseiten). Angeklickte Seiten öffnen sich in einem Hauptfenster, wobei das Menü stehen bleibt.
- Cascading Style Sheets (CSS) nennt sich eine Technik, bei der Formatvorlagen (Style-sheets) verwendet werden. Mit Javascript lassen sich dynamische Elemente in eine Seite integrieren, z. B. kann ein Menü ein Untermenü aufklappen, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird.

Ausführlicher werden Möglichkeiten unter <http://www.drweb.de> dargestellt. Einführungskurse und Workshops finden sich auf der Seite <http://www.lo-net.de>.



Konventionen und Formate

Damit Internetseiten auf allen Rechnern weltweit funktionieren, muss eine Reihe von Regeln eingehalten werden:

Dateinamen

dürfen keine Umlaute, kein „ß“, keine Leerzeichen, keine Sonderzeichen enthalten, Groß/Kleinschreibung wird unterschieden.

Pfade und Verzeichnisse

Die erste Internetseite eines Verzeichnisses heißt **index.htm**. Pfade zu Bildern und weiteren Internetseiten sind relativ, das heißt, sie gehen immer von der Seite aus, von der aus sie aufgerufen werden. Am einfachsten ist es, alle Dateien (Bilder und Internetseiten) im gleichen Verzeichnis unterzubringen.

Grafikformate

Die beiden gebräuchlichsten Formate sind JPEG und GIF. JPG-Dateien können 16 Mio. Farben darstellen und eignen sich vor allem für Fotos, GIF-Dateien können 256 Farben darstellen und eignen sich vor allem für Zeichnungen. JPG-Dateien können stark komprimiert werden, was kleine Dateigrößen und schnelle Übertragung von Bildern sichert. Zudem ist die Komprimierung einstellbar. GIF-Dateien können dafür aber eine Farbe als transparent darstellen, dadurch sind sie für freigestellte Objekte besonders geeignet.

Schriften

Mittlerweile verfügt jeder Rechner über eine Vielzahl von Schriften. Es ist verlockend, daraus auszuwählen. Da die Internetseite aber eine Schrift nicht transportiert, sondern lediglich aufruft, muss eine Schrift, die beim Besucher auch verwendet werden soll, auf dessen Rechner installiert sein. Da das nur bei zwei Schriften wirklich garantiert ist, sollten auch nur diese beiden verwendet werden: Times New Roman und Arial. Überschriften in anderen Schriften sollten im Grafikprogramm gesetzt, abgespeichert und als Bild eingebaut werden.

Bilder und Töne
produzieren



Soundformate

Sounddateien sind normalerweise sehr groß; 3 Minuten können etwa 30 MB Dateigröße umfassen. Deshalb werden sie auf Internetseiten entweder als MP3 oder als Real-Audio angeboten. Real-Audio-Dateien haben dazu den Vorteil, dass sie als „Streaming-Audio“ angeboten werden können. Das heißt, der Sound wird schon gespielt, während die Datei noch übertragen wird.

Materialerhebung

Sofern nicht in Vorläuferprojekten Material gesammelt wurde (siehe hierzu auch die anderen Projektvorschläge der Sekundarstufe I bzw. der Sekundarstufe II), wird das Material auf einer Exkursion zusammengestellt. Jede der Arbeitsgruppen hat aus dem Mindmapping einen speziellen Auftrag. Dazu werden z. B. Fotos gemacht. Zusätzlich kann natürlich auch Material in Form von Broschüren und Flyern mitgenommen werden. Mit einem Mini-Disc-Recorder lassen sich Interviews anfertigen, die auch auf der Internetseite verwendet werden können. Allerdings ist der Tonschnitt zeitlich relativ aufwendig. Zu empfehlen ist deswegen eine Beschränkung auf sehr kurze Tonausschnitte. Dazu können noch Originalton-Schnipsel (Schweinestall, Trecker, Gänsegeschnatter o. ä.) kommen, die sich zur klanglichen Illustration eignen. Natürlich kann auch ein Kassettenrecorder verwendet werden. Mikrofone sollten – besonders für die Aufzeichnung von Vogelgezwitscher oder hohen Tierlauten – einen Frequenzgang bis 20 000 Hertz aufweisen.

Zusätzlich zur Materialerhebung vor Ort kann natürlich das Internet zur Recherche und zur Prüfung der eigenen Erfahrung genutzt werden. Bei der Nutzung verschiedener Suchmaschinen (z.B. <http://www.google.de>) müssen sich die Schülerinnen und Schüler Gedanken über die Wahl der richtigen Stichworte machen. Wie können mehrere Suchbegriffe so kombiniert werden, dass eine brauchbare und überschaubare Auswahl an Internetseiten vorgeschlagen wird?

4. PRODUKTION

Sichtung der Materialien

Zurück von der Exkursion, beginnt im Computerraum die Sichtung aller gefundenen Materialien (Fotos, Film, Texte) je nach Arbeitsstruktur.

Möglichkeit A:

Die Arbeitsgruppe wählt die Elemente für ihre Themenseite aus und stimmt sie aufeinander ab.

Möglichkeit B:

Text-, Film-, Ton- und Bildredaktionsgruppe müssen ihre Arbeitsergebnisse abstimmen.

Grundsätzlich gilt:

Zu Beginn der Arbeit an einer Seite sollte jede Gruppe eine kleine Zeichnung der Seite anfertigen, die in der Größe und Anordnung der Elemente (Bilder, Überschriften und Texte) dem Bildschirm entspricht. Danach trifft sie eine Auswahl der zu verwendenden Fotos und Bilder und formuliert Überschriften und Texte. Hilfreich ist es, wenn vereinbart wird, dass ca. zwei Stunden nach Beginn der Arbeit ein Rundgang zur gegenseitigen Beratung stattfindet. Jede Gruppe zeigt den anderen Gruppen, was sie bisher gemacht hat, stellt ihre Idee vor und lässt sich beraten. Damit müssen alle einen Perspektivenwechsel vornehmen und bewerten, wie die Seite auf den Besucher wirkt. Sind alle diese Entscheidungen getroffen, kann die endgültige Produktion der Seite beginnen.

Die Seite zuerst
skizzieren

Hier noch einmal eine Checkliste zur Erinnerung:

Checkliste

- Konventionen und Dateiformate beachtet? (s. auch **Konventionen und Formate**)
- Einheitliche Bildschirmauflösung festgelegt? (1024 x 768 oder 800 x 600)
- Copyright beachtet? Verstöße können sehr teuer werden und sind unter Umständen recht einfach über Suchmaschinen feststellbar. Das gilt im Übrigen auch für die Verwendung von Clip-Arts.
- Impressum angebracht? Jede Internetseite (allerdings nur die gesamte) muss ein Impressum aufweisen können. Darin sind Urheber, Adresse und Telefon sowie bei öffentlichen Trägern auch die korrekte Bezeichnung der juristischen Person nötig.
- Rechtliche Verantwortung: Um sich rechtlich abzusichern, ist ein Hinweis nötig, der eine Distanzierung von den Inhalten aller Seiten enthält, auf die von der eigenen Seite aus verzweigt wird (disclaimer).

Umgang mit der Software

Für die Lerngruppe bzw. die jeweiligen Arbeitsgruppen muss im Vorfeld geklärt werden, welche Softwareerfahrungen vorliegen. Einarbeitungszeiten und -phasen für Arbeitsgruppen müssen in der Gesamtplanung selbstverständlich berücksichtigt werden. Bei notwendigen Einführungskursen sollte eine Beschränkung auf die absolut notwendigen Funktionen vorgenommen werden. Bei der Bildbearbeitung sind das in der Regel: Größenveränderung der Bilder, Ausschnitte anfertigen, Helligkeit und Kontrast ändern, Ausschnitte aus einzelnen Bildern in andere einfügen, Schriften aufsetzen und das Freistellen von Objekten. Alle Übungen dazu werden natürlich mit den Fotos der Exkursion gemacht.

Noch vor gar nicht allzu langer Zeit war die Erstellung von Internetseiten nur mit so genannten „Editoren“ möglich, Programmen also, mit denen Internetseiten zum Beispiel in der Programmiersprache HTML aufgebaut werden konnten. Diese Editoren sind heute sehr benutzerfreundlich geworden und erfordern praktisch keine Programmierkenntnisse mehr. Gleichzeitig gibt es jedoch zahlreiche Angebote im Internet, die es erlauben, Internetseiten direkt im Browser und ebenfalls ohne jegliche Programmierkenntnisse oder zusätzliche Software zu erstellen. Eine komfortable Möglichkeit bietet zum Beispiel der Service <http://www.lo-net.de> von Lehrer-Online. Hier ist auch gleichzeitig gewährleistet, dass die Schülerinnen und Schüler zum Beispiel von zu Hause an der Seite arbeiten können. Zudem verfügt die Seite automatisch über eine Internetadresse.

Die Einführung in die Erstellung einer Internetseite kann aber auch direkt mit einem Editor beginnen. Steht mehr Zeit zur Verfügung, so kann am Anfang auch eine Einführung in die Programmiersprache HTML erfolgen. Eine kleine praktische Übung dazu können die Schüler und Schülerinnen mit dem Programm Notepad machen, das sich auf jedem Windows-Rechner befindet (auf anderen Rechnern ist ein einfacher Texteditor dafür geeignet). Abgespeichert wird diese Übung als xxx.htm. Da die Programmierung einer Internetseite später ein Editor übernimmt (siehe Infokasten **Werkzeuge**) ist das Verständnis der Programmiersprache HTML keine Voraussetzung. Es erleichtert aber das Verständnis der Funktionen eines Editors erheblich und macht seine Arbeitsweise deutlich.

Auch bei der Einführung des Editors beschränken wir uns auf die wesentlichen Programmfunktionen: Tabelle einfügen, Text und Bilder einsetzen, Farben für Text und Tabellenzellen festlegen, Hintergrundbilder für die gesamte Seite festlegen dürften für den Anfang genügen. Erweiterbar ist diese Einführung noch durch die Verwendung von „Image maps“, Bilder, in denen bestimmte Bereiche anklickbar gemacht werden.

Ein eigenes Kapitel ist die Verwendung von Ton auf der Internetseite. Der aufgenommene Ton wird über die Soundkarte des Rechners eingelesen („ein Sample herstellen“). Dazu eignet sich auch der in Windows eingebaute Soundrecorder. Dieser allerdings lässt nur sehr kurze Sounds zu, schneiden kann man damit nicht. Um diese Klänge und Töne auf einer Internetseite verwenden zu können, müssen sie erst noch in ein entsprechendes Format versetzt werden (vgl. Infokasten **Konventionen und Formate**).

Programmier-
kenntnisse NICHT
nötig

Die entstandenen Internetseiten können nun noch durch „Links“ zu anderen Seiten ergänzt werden. Und es ist zu überlegen, ob und welche Formen der Kommunikation eröffnet werden sollen. Eine Internetseite kann Besucher einladen, mit den Autoren über eine E-Mail-Adresse Kontakt aufzunehmen und sich auszutauschen. Es könnte ein Diskussionsforum angeboten oder eine Mailingliste eingerichtet werden.

Oder die Lerngruppe vereinbart einen Chat mit anderen Jugendlichen. Ein Chat, der von und für Jugendliche organisiert wird, ist auf der Seite <http://www.virtuellewelt.de> zu finden. Über die Projekte Schulen ans Netz (<http://www.san-ev.de>), Jugend ans Netz (<http://www.jugend.info>) und das Magazin yomag (<http://www.yomag.net>), eine weltweite Internetplattform für junge Verbraucher (verantwortlich: Verbraucherzentrale Bundesverband e. V.) lassen sich sicher auch Partner finden, die Lust zum Chatten zum Thema Ökolandbau haben. Besonders das Jugendportal <http://www.biofood-project.de> bietet hier viele Möglichkeiten zum Recherchieren und Kommunizieren.

Perfekt werden die Seiten, wenn noch so genannte „Metatags“ in die Seiten eingesetzt werden. Sie enthalten zum Beispiel Suchbegriffe („Keywords“), unter denen die Seiten geführt werden sollen. Für die Gruppe, welche die Seite produziert hat, entsteht beim Formulieren der Keywords die Notwendigkeit, die Seite zu indizieren und mit Schlüsselwörtern zu beschreiben.

5. VERÖFFENTLICHEN

Nun muss die Seite noch ins Internet transportiert werden. Diese Aufgabe übernehmen so genannte ftp-Programme (vgl. hierzu Kapitel „**Werkzeuge**“), die sich nicht wesentlich von Programmen wie „Windows-Explorer“ unterscheiden. Dabei ist zu klären, ob es schon eine Schulhomepage gibt, auf der sie untergebracht werden kann.

Die fertige Internetseite könnte in einem Präsentationsevent vorgestellt werden. Eine mögliche Idee: eine Präsentation im Stall des besuchten Hofes, ein bis zwei Rechner auf Strohhallen gesetzt. Dazu wird die Lokalpresse eingeladen. Zur Präsentation eignen sich natürlich auch ein Tag der offenen Tür, ein Elternabend, der Abschlussstag einer Projektwoche und Ähnliches. Dazu kann die Seite mit einem Beamer (Projektor) groß auf eine Wand oder eine Leinwand projiziert werden.

Werkzeuge (Stand 2003)

Grafikprogramme

Eine Vielzahl von Grafikprogrammen ist auf dem Markt erhältlich, hier eine kleine Auswahl, die sich durch leichte Bedienbarkeit, niedrigen Preis und gute Ergebnisse auszeichnen:

Paintshop

Ein Programm der Firma Jasc, das einen guten Kompromiss zwischen Preis und Professionalität darstellt. Eine Testversion ist auf der Seite <http://de.jasc.com/download.asp> zu finden. Diese Version funktioniert 30 Tage lang. Eine verbilligte Schulversion bekommt man bei <http://www.teamsoft.de>

Photoshop Elements

Der kleine Bruder von Photoshop ist Photoshop Elements der Firma Adobe. Unter <http://www.adobe.de/products/tryadobe/main.html#photoshopelements> ist eine Testversion zu laden. Eine Schulversion ist unter <http://www.cotec.de/bei-cotec/Adobe.html> zu bestellen.

Gimp

Ein kostenloses Grafikprogramm ist Gimp, das unter <http://www.gimp.de> zum Download bereit liegt.

Editoren für Internetseiten

Auch hier aus der Vielzahl möglicher Programme eine kleine Auswahl, dazu auch wieder ein Editor, der kostenlos ist:

Dreamweaver

Ein Programm der Firma Macromedia, das auch professionelle Webdesigner benutzen. Es hat den Vorteil, dass es auch für Laien schnell zu verstehen ist, weil es die Seite so zeigt, wie sie später auch annähernd im Internet zu sehen sein wird. Eine 30 Tage lauffähige Testversion ist unter <http://www.macromedia.com/de/software> zu finden. Auf der Seite <http://www.teamsoft.de> ist eine Schulversion erhältlich; dort gibt es auch als Schulversion die Sammlung Studio MX, in der Dreamweaver neben einem Grafikprogramm und verschiedenen anderen Programmen enthalten ist.

Golive

Ein ähnlich professionelles Programm ist Golive der Firma Adobe. Eine Testversion ist unter <http://www.adobe.de/products/golive/main.html> zu laden. Schulversionen gibt es unter <http://www.cotec.de/bei-cotec/Adobe.html>

Netscape

Auch einen kostenlosen Editor gibt es. Er ist im Internetbrowser Netscape eingebaut und heißt Composer. Die aktuelle Version von Netscape (7.0) ist unter <http://www.netscape.de/download> online zu installieren. Komplette heruntergeladen werden kann die Datei NSSetupB.exe unter <ftp://ftp.netscape.de/pub/netscape7/german/7.02/windows/win32/sea>

Netobjects Fusion

Oft auf den CDs zu finden, die Computerzeitschriften beigelegt sind.

Werkzeuge (Stand 2003)

Sound

Auch hier wieder nur eine kleine Auswahl von Werkzeugen:

Cool edit

Zur Digitalisierung von Tondokumenten eignet sich besonders das Programm Cool Edit von Syntrillium. Unter <http://www.syntrillium.com/download> ist sowohl das professionelle cool edit pro, als auch das Programm cool edit 2000, das sich eher für Einsteiger eignet, als Testversion zu laden. Leistungsfähig sind beide.

Magix Music Studio

Preiswerter, allerdings auch ohne Testversion ist Magix Music Studio. Es kann bestellt werden unter <http://europe.magix.com/index.php?id=243>

Helix Producer

Zur Herstellung von Real-Audio-Dateien eignet sich der Helix-Producer, der auf der Seite <http://www.realnworks.com/products/producer/basic.html> zum Download bereit liegt.

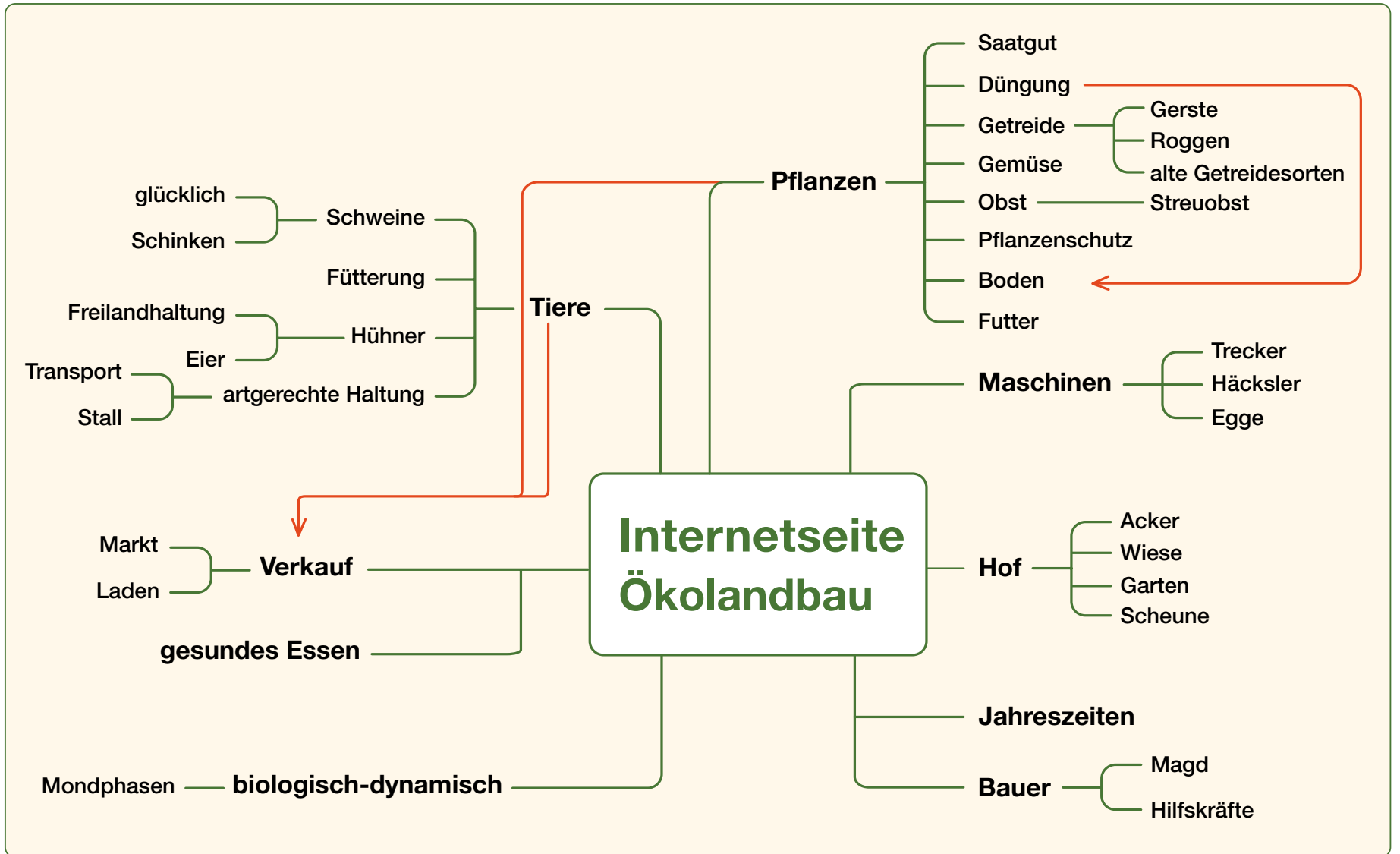
MP3-Decoder

Zur Herstellung von MP3-Dateien wird ein Decoder benötigt. Ein geeignetes Programm ist „Ashampoo AudioCD MP3 Studio Suite 2.50“. Unter <http://www.soft-ware.net/multimedia/audio/konvertierer/p03289.asp> ist es herunterzuladen.

ftp

Ein ftp-Programm wird benötigt, um Internetseiten auf einen Server im Internet hochzuladen. Aus der Vielzahl geeigneter Programme hier eines: ws-ftp ist auf der Seite <http://www.ftplanet.com/download.htm> zum Herunterladen zu finden.

Eine Seite, auf der sich viele Programme, aber auch Anleitungen zur Erstellung von Internetseiten finden ist: <http://www.drweb.de>





zeitbild



Bundesministerium für
Verbraucherschutz, Ernährung
und Landwirtschaft

Impressum



„schule.oekolandbau.de“ ist initiiert und finanziert durch das Bundesministerium für Verbraucherschutz, Ernährung und Landwirtschaft (BMVEL) im Rahmen des Bundesprogramms Ökologischer Landbau.

Gesamtherstellung:

Zeitbild Verlag, Berlin in Zusammenarbeit mit a.i.d. infodienst e. V., Bonn.

Bildnachweis:

Bildarchiv Bundesprogramm Ökologischer Landbau, Zeitbild Verlag, Reinsberg WA

Redaktion:

Zeitbild Verlag,
Günther Klärner, Bad Breisig