

ICT an der Schule Ebikon

Stufe:	2. Klasse
Lektion: (Nr.)	7 - 10
Zielsetzungen:	<p>Mit Hilfe des Programmes Ani Paint soll eine Bildergeschichte gezeichnet werden.</p> <p>Ani Paint soll es ermöglichen ein bildnerisches Eigenprodukt zu schaffen</p>
Dauer:	4* 45 Minuten
Didaktische Überlegungen:	<p>Das vorliegende Szenario wurde durch eine Klassenlehrperson einer zweiten Primarklasse von Schönberg entworfen. Das Programm stellt dem Kind zu Beginn eine schwarze Fläche, einen "Pinzel" und eine "Farbpalette" zur Verfügung. Damit kann es Bilder malen, diese mit Bildschnitten aneinander reihen und so eine Geschichte entwerfen. Durch die Möglichkeit, den Zeichnungsablauf wie einen Film abzuspielen, bekommt die Geschichte den Charakter eines Trickfilms.</p> <p>Mit wenig Aufwand können Texte, Töne und Musik hinzugefügt werden.</p> <p>Als Einstiegshilfe empfiehlt es sich, Bildskizzen zu entwerfen. Indem die ersten Skizzen mit Anipaint-Werkzeugen mit dem Computer gezeichnet werden, können die Erfahrungen der ersten Klasse erweitert werden.</p> <p>Lektion 1: Einen Titel finden, eine Geschichte erfinden, Skizzen entwerfen</p> <p>Lektion 2 - 3: Die einzelnen Bilder werden im Programm Ani Paint gezeichnet</p> <p>Lektion 4: Im Klassenverband werden die Produkte angeschaut und die Geschichten begutachtet.</p>
Besonderes:	<p>Unter der Adresse von kann mehr über dieses didaktische Szenario erfahren werden:</p> <p>http://www.fri-tic.ch/dyn/9.asp?url=34767.asp</p>