

ICT an der Schule Ebikon

Stufe:	1. Klasse
Lektion: (Nr.)	3- 5
Zielsetzungen: Die SchülerInnen lernen mit dem Programm "Anipaint" mit der Maus umzugehen. Insbesondere sollen die Fähigkeiten des "Fahrens" und des Anklickens mit der linken Taste gelernt werden. Learning by doing!	
Dauer:	3* 45 Minuten
Didaktische Überlegungen: Für die SchülerInnen und Schüler braucht es keine grosse Anlernphase an das Hilfsgerät Maus. Folgende Übungsteile können als Arbeitsaufgaben gezeichnet werden. a) Zeichne eine Blume b) Zeichne ein Schiff c) Zeichne ein Auto d) Zeichne viele Kinder e) Zeichne eine Landschaft mit Sonne f) Zeichne eine Landschaft mit viel Wolken g) erfinde selber Zeichnungen, drucke sie aus. Das Programm Anipaint ist sehr einfach aufgebaut. Es ist darauf zu achten, dass zuerst die Farben ausgewählt werden. Mit der Playtaste kann der ganze "Film" betrachtet werden.	
Besonderes: Unter der Internetadresse http://www.anipaint.ch/ap/_start.html finden sich zahlreiche Informationen zum Programm und interessante Downloads. oder didaktische Hinweise unter: http://www.anipaint.ch/ap/trickkiste/index.html http://www.anipaint.ch/ap/trickkiste/index.html	