

Strichmännchen

Erstellt von	Günter Tober, Marianne Ebenhofer
Fachbezug	Bildnerische Erziehung (Volksschule)
Schulstufe	3. – 4. Schulstufe
Digitale Kompetenzen	<p>digi.komp4</p> <p>3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation</p> <ul style="list-style-type: none">• Ich kann Elemente kopieren, einfügen, verschieben und löschen.• Ich kann meine Arbeiten mit Bildern und Grafiken gestalten und medial präsentieren.• Ich kann digitale Zeichnungen und Bilder erstellen und gestalten <p>2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none">• Ich kann Programme starten und darin arbeiten.• Ich kann Dateien in einem Ordnungssystem speichern, wiederfinden und öffnen.
Zeitbedarf	1 UE
Material- und Medienbedarf	<p>Benötigte Programme:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zeichenprogramm• Präsentationsprogramm

Strichmännchen

Kugel, Strich, Strich und Strich – fast fertig ist das...Strichmännchen! So ein Strichmännchen hast du bestimmt schon einmal gezeichnet. Bei folgender Aufgabe sollst du sogar zwei zeichnen.

So geht es:



- 🌀 Öffne das Zeichenprogramm
- 🌀 Zwei Strichmännchen spielen miteinander. Male sie in Paint. Die Werkzeuge die du zum Malen brauchst, kennst du ja. Du darfst alle verwenden. Tipp: Nimm eine Tätigkeit, die du leicht zeichnen kannst!.
- 🌀 Speichere dein Bild mit dem Namen „spiel“ als gif-Datei ab.
- 🌀 Öffne das Präsentationsprogramm.
- 🌀 Füge eine 2. Folie mit dem Folienlayout leer ein.
- 🌀 Füge dein Bild mit dem Namen spiel.gif auf der zweiten Folie ein.
- 🌀 Lass die Männchen jetzt miteinander sprechen. Füge dazu 2 Sprechblasen ein. Schreibe einen passenden Text in die Sprechblasen.
- 🌀 Gestalte die Sprechblasen. Du kannst die Farbe, den Rahmen und die Schrift verändern.
- 🌀 Trage auf der ersten Folie eine Überschrift für dein Bild ein.
- 🌀 Speichere die Präsentation unter dem Namen „spiel_fertig“ ab.

Strichmännchen – Lösungsvorschlag

→ Siehe auch ppt-Datei „Strichmaennchen_Loesung“

So ein Witz!!

