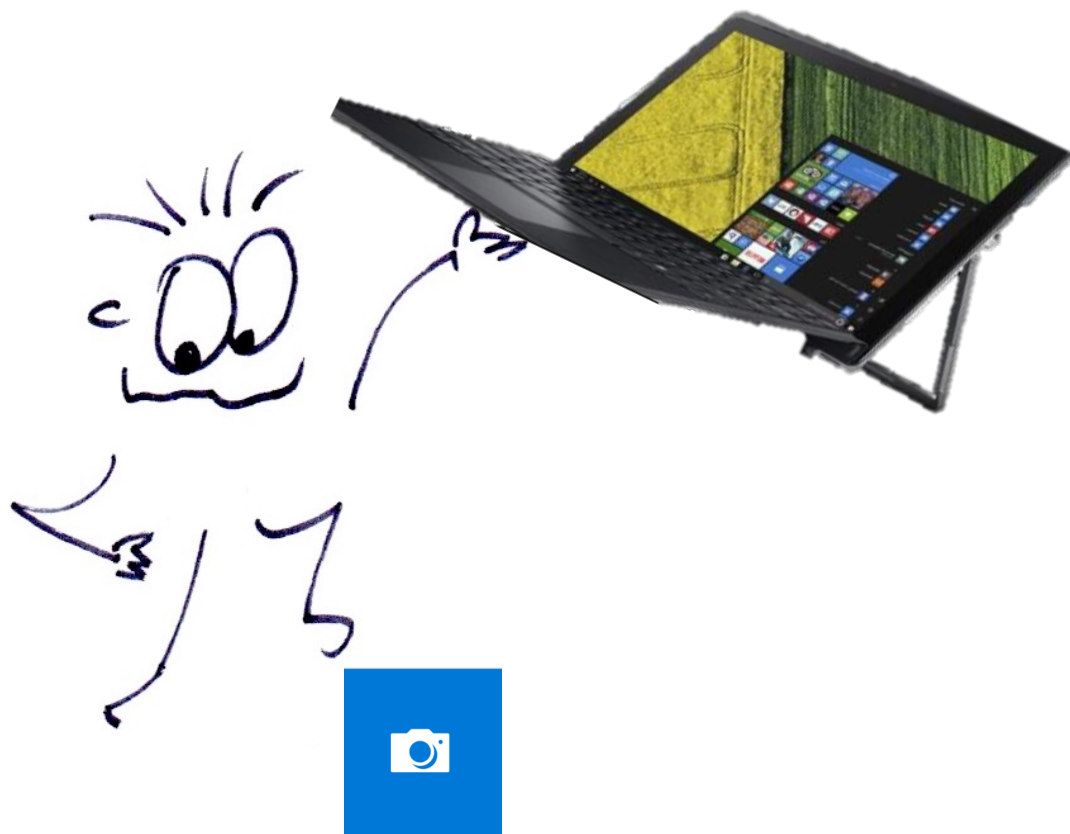
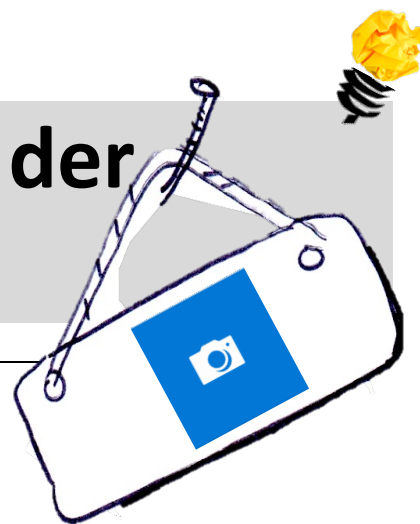


# Ideen für die Arbeit mit der Tablet-Fotokamera



François Segessemann  
PICTS Stadt Zürich

August 2019

## Einleitung

---

In dieser Broschüre steht die Tablet-Fotokamera im Fokus. Die 15 Ideen und Inputs regen die Kreativität der Schülerinnen und Schüler an, um tolle Produkte mit der Tabletkamera herzustellen. Die Ideensammlung lässt sich als praktische A4-Broschüre auf dem Farblaser ausdrucken. Bei Bedarf hilft der KITS-Supporter sicher, die nötigen Druck-Einstellungen vorzunehmen.

Jede Idee wird auf einer Seite kurz und bündig erklärt.

Mit dem QR-Code, der sich auf jeder Seite oben rechts befindet, lässt sich die Seite direkt auf andere elektronische Geräte laden und spart den Gang zum Fotokopierer.



Mit der QR-App können die Schüler von ihrem Sitzplatz aus direkt eine Unterrichtsidee herunterladen und für die weitere Arbeit am Tablet öffnen.

Viel Spass beim Ausprobieren und Umsetzen der Ideen!

François Segesseemann



## Wissenswertes über die Tabletkamera

1. Kameraeinstellung (Tipps und Tricks) ..... S. 4

## Ideen mit der Windows-Kamera

2. Klon-Challenge ..... S. 5
3. Die 10 Unterschiede ..... S. 6
4. 3D Bilderrahmen ..... S. 7
5. Die Tablet-Lockkamera ..... S. 8
6. Naturbeobachtungen ..... S. 9
7. Röntgenblick..... S. 10
8. In Schiefelage geraten ..... S. 11
9. Das gibt es doch nicht ..... S. 12
10. Story Cubes ..... S. 13
11. Schreibkonferenz ..... S. 14
12. Harmonie dank «Drittel-Regel» ..... S. 15
13. Goldener Schnitt ..... S. 16
14. Postkarte designen, Plakat kreieren..... S. 17
15. Die schnelle Antwort - QR ..... S. 18



# 1. Kameraeinstellung

Windows-Kamera



Die Kameraeinstellungen erfolgen alle im automatischen Modus. Dies kann sehr ärgerlich sein, wenn beispielsweise der Autofokus ständig am Scharfstellen ist. In solchen Situationen sind manuelle Einstellungen zu empfehlen.

## MI.2.3 Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

Informatiksysteme

Die Schülerinnen und Schüler ...

<b>1</b>	a	» können Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen.
	d	» können mit grundlegenden Elementen der Bedienoberfläche umgehen (Fenster, Menu, mehrere geöffnete Programme).
	g	» können bei Problemen mit Geräten und Programmen Lösungsstrategien anwenden (z.B. Hilfe-Funktion, Recherche).

### Manuelle Einstellungen der Kamera

#### 1. Windows-Kamera App starten.



#### 2. Menüs aufklappen.

Manueller Regler

Selbstausslöser mit 2s, 5s, oder 10s

Weissabgleich

Focus

ISO Lichtempfindlichkeit

Verschlusszeit 1/2000 – 1/2 Sek

Helligkeit +2.0 / -2.0



## 2. Klone-Challenge

Windows-Kamera



→ papierlos

Wer schafft es, sich auf einem Panoramabild möglichst viel Mal abbilden zu lassen.  
Fotografiert wird mit der Windows-Kamera in der Panoramafunktion.  
Arbeit in 2er-Gruppen



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

1

a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

### Schritt für Schritt:

1. 2er Gruppen bilden

Windows-Kamera App starten.



2. Panorama Ansicht wählen.



3. Zu duplizierende Person ganz links im Bild positionieren.

4. Fotograf startet Aufnahme und dreht sich langsam nach rechts im Uhrzeigersinn.

5. Sobald sich die aufzunehmende Person nicht mehr auf dem Aufnahmebild befindet, rennt diese um den Fotografen, um sich erneut rechts im Bild positionieren zu können.

Wer schafft es, sich auf diese Weise am meisten Male zu duplizieren?



# 3. Die 10 Unterschiede

Windows-Kamera



→ papierlos

Ein Motiv wählen und fotografieren. Anschliessend 10 Dinge ändern, verschieben oder weglassen, um erneut ein Bild aufzunehmen.



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- 1 a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.
- b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

### Schritt für Schritt:

1. 3er Gruppen bilden

Windows-Kamera App starten.



2. Foto-Ansicht wählen.



3. Spannendes Motiv im Schulhaus, im Klassenzimmer, auf dem Pausenplatz, zu Hause suchen.

4. Tablet irgendwo aufstützen, damit die Aufnahmen vom selben Standort aufgenommen werden können.

Zum Aufstützen eignen sich:

- hervorstehende Mauern, Treppengeländer, Tische, Bänke und Türrahmen (für Fotoaufnahmen)
- Kastentüren, Türen, Transportrollis und Trottinett (für Videoaufnahmen)

5. Nach der ersten Aufnahme werden im Raum 10 Gegenstände entfernt oder hinzugefügt, damit anschliessend die zweite Aufnahme gemacht werden kann.

6. Das beste Ergebnis jeder 3-er Gruppe wird später im Plenum direkt am Beamer präsentiert.



7. Für die 10 Unterschiede können als Variation auch bewegte

Bilder (Videos) gedreht werden. Hierbei wird das Tablet zum Filmen beispielsweise an eine Türe gehalten, die sich langsam öffnet und wieder schliesst.



## 4. 3D Bilderrahmen

Windows-Kamera



→ papierlos

Ein Motiv und ein Bilderrahmen aus Halbkarton reichen bereits aus, um deinen Bildern das gewisse Etwas zu geben.



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

1

a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.

b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

### Schritt für Schritt:

1. 2er Gruppen bilden

Verschiedene Rahmen aus Halbkarton basteln.

Eine Variation der Formen von herz- bis kreisförmig ist möglich.



2. Windows-Kamera App starten.



3. Foto-Ansicht wählen.



4. Bildausschnitte auf der Kamera auswählen und spezielle Motive mit den Rahmen

hervorheben. Entscheiden, worauf der Fokus gelegt werden soll (Schärfe), allenfalls den Fokus manuell einstellen, siehe Seite 4 – Kameraeinstellungen.

5. Der 3D-Effekt wird verstärkt, wenn die Motive die Ebene des selbst gebastelten Rahmens durchbrechen.

Viel Spass!



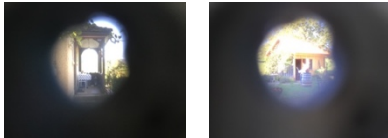
## 5. Die Tablet-Lochkamera

Windows-Kamera



→ papierlos

Fotografieren wie zu Zeiten der Grosseltern. Weshalb sahen die Bilder so eigenartig aus?





**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

### Schritt für Schritt:

1. Die Idee ist simpel. Dazu braucht es ein Stück Pappkarton mit einer Dimension von beispielsweise 5 x 5 cm.
  2. Mit dem Zirkel oder mit einer Büroklammer wird nun ein Loch in den Karton gestanzt. Diese «Blende» kann nun vor die Linse des Tablets gehalten. Ein Maleradeckband hilft, den Karton besser zu stabilisieren. Es ist darauf zu achten, dass das Licht nur noch durch das ausgestanzte Loch zur Kamera gelangen kann.
  3. 2er Gruppen bilden  
Windows-Kamera App starten.
- 
- 
4. Foto-Ansicht wählen.
  5. Der Autofokus muss von Vorteil inaktiv sein, die Schärfe muss manuell eingestellt werden. (siehe Seite 4 – Kameraeinstellungen)
  6. Die Entdeckungstour im Freien kann beginnen. Bei welchen Objekten ist der Effekt am besten?
  7. Die Fotos, die mit dieser zusätzlichen «Blende» aufgenommen wurden, haben nun den Anschein, von einer Lochkamera aufgenommen worden zu sein.
  8. Mit der Grösse des Loches im Karton verändert sich auch der Effekt und lässt so beim Entdecken viel Spielraum.

Im Anschluss wäre es interessant, mit einer Schachtel eine richtige Lochkamera zu basteln. Dazu finden sich im Internet viele Ideen. Mit einer Internet-Recherche könnten sich die Lernenden das nötige Know-how holen.

**MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertsystemen verhalten.**

Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

c » können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).





# 6. Naturbeobachtungen

Windows-Kamera



→ papierlos

Wo liegt dein Lieblingsort in Zürich? Stimmungsvariationen präsentiert in einer Fotoserie.



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

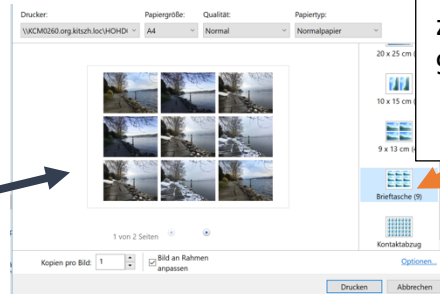
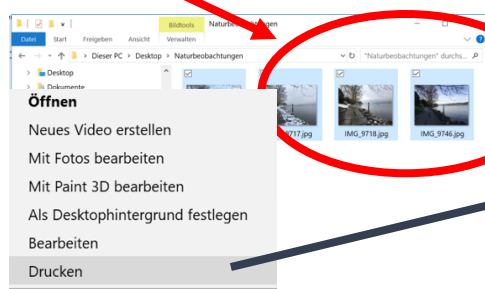
**MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.**

Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

b » können benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann (z.B. Freude, Wut, Trauer).

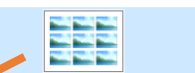
### Schritt für Schritt:

1. Es geht darum, eine Fotoserie über eine längere Zeitperiode vom gleichen Bildausschnitt aufzunehmen. Welche Stimmungen, Emotionen können die Bilder in dir auslösen?
2. Favorisierter Ort auswählen. Fotostandort bestimmen und memorisieren.
3. In regelmässigen Zeitabständen, verteilt auf ein Quintal, werden die verschiedenen Naturstimmungen in Fotos festgehalten und zu einer Fotoserie ergänzt.
4. Für die Präsentation der Arbeit eignen sich verschiedene Möglichkeiten. Wenig Aufwand entsteht, wenn das Tablet für die Präsentation direkt an den Beamer angeschlossen wird.
5. Die Fotoserie kann auch als Plakat auf dem Farblaser ausgedruckt werden. Alle Bilder **aktivieren** und mit «**rechtem Mausklick**» Druckbefehl erteilen.



**Format wählen:**

z.B.  
9 Bilder pro Blatt



Brieffasche (9)

6. Die Fotoserie kann auch mit der App «Fotor» zu einer Collage zusammengesetzt werden. Dazu lohnt sich ein Blick in das separate Unterrichtsrezept «App Fotor»



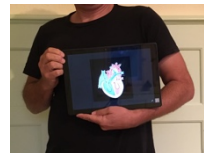
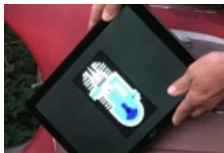
# 7. Der Röntgenblick

Windows-Kamera



→ papierlos

Wäre es nicht spannend, einen Blick in das Innere eines Menschen werfen zu können?  
Oder was steckt eigentlich unter der Haube eines Autos?  
Das Tablet gewährt dir den nötigen Durchblick.





### MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- 1 a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.
- b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

#### Schritt für Schritt:

1. Überlege dir, was du aus deiner unmittelbaren Umgebung erklären und durchleuchten willst.
2. Zeichne von Hand eine Serie von Bildern, um die Funktion eines Gegenstandes, einer Maschine oder eines Organes zu beschreiben.
3. 2er Gruppen bilden.  
Windows-Kamera App starten.  

4. Foto-Ansicht wählen. 
5. Fotografiere deine selber gestalteten Plakate mit dem Tablet.
6. Foto-App öffnen und die zuvor gemachten Fotos im «Vollbildmodus» anzeigen lassen.  
Im Zweier Team erfolgen nun die Aufnahmen. Das Tablet mit den fotografierten Bildern wird nun so platziert, dass es den Effekt erzeugt, als würde das Tablet den Gegenstand durchleuchten. Mit dem anderen Tablet können die Aufnahmen gemacht werden. Von Vorteil keine Aufnahmen in der direkten Sonne machen.
7. Die Bilder können entweder für ein Plakat ausgedruckt werden oder für einen weiterführenden Vortrag über den Beamer verwendet werden.





# 8. In Schiefelage geraten



Windows-Kamera

Faszinierend, wenn die Schwerkraft plötzlich von einer anderen Seite zu wirken scheint.



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- 1 a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.
- b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

**MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertsystemen verhalten.**

Leben in der Mediengesellschaft  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- 1 a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

### Schritt für Schritt:

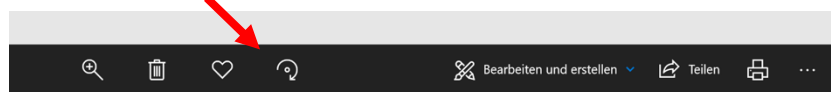
1. 4-er Gruppen bilden und geeigneten Ort für die Aufnahme ausfindig machen.
2. Überlegt euch, welche Körperhaltungen ihr bei dieser Trickaufnahme einnehmen müsst, dass der Anschein erweckt wird, die Schwerkraft wirke nicht.

3. Windows-Kamera App starten und Foto-Ansicht wählen.



4. Ein Gruppenmitglied übernimmt das Fotografieren, die andern drei versuchen die zuvor geübten Positionen einzunehmen.

5. Der gewünschte Effekt entsteht erst dann, wenn die Aufnahmen am Schluss in der Foto-App um 90 Grad gedreht werden.



6. Präsentation mit Beamer

Diskussion zum Thema reale und fiktive Welt.



# 9. Das gibt es doch nicht

Windows-Kamera



→ papierlos

Die Perspektive macht es möglich



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- |          |  |
|----------|--|
| <b>1</b> | a » können spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren.             |
| <b>1</b> | b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren. |

**MI.1.1 Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertsystemen verhalten.**

Leben in der Mediengesellschaft  
Die Schülerinnen und Schüler ...

- |          |   |
|----------|---|
| <b>1</b> | a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm). |
|----------|---|

### Schritt für Schritt:

- 4-er Gruppen bilden und mit einem Placemat Ideen sammeln, die sich für derartige Fotoaufnahmen eignen. Welche Aufnahmeorte eignen sich wohl am besten?
- Materialliste erstellen und Verantwortung klären, wer was organisiert.
- Windows-Kamera App starten.



- Foto-Ansicht wählen.



- Die «Fotomontagen» können beginnen. Was ist nötig, damit die Teamarbeit harmonisch abläuft?

- Auswertung und Präsentation der Fotos am Beamer.



# 10. Story Cubes (Story-Karten)

Windows-Kamera



→ papierlos

Die SchülerInnen schreiben mit den Story Cubes Geschichten.



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

b » können einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren.

2

c » können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

## Schritt für Schritt:

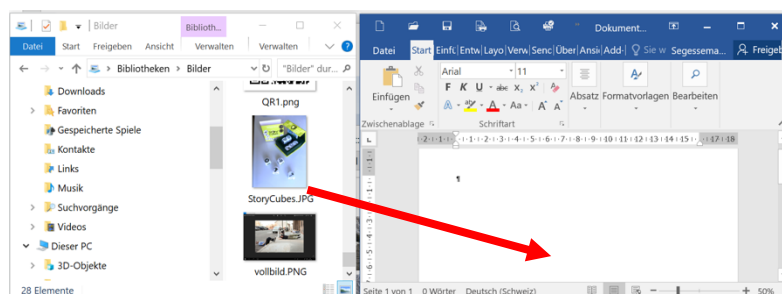
1. Die StoryCubes liegen im Klassenzimmer auf und sind für die SchülerInnen frei zugänglich.  
Alternativ kann auch mit selber gezeichneten Karten gearbeitet werden.  
Jedes Kind würfelt gemäss Auftrag einmal mit den gewünschten Cubes.

2. Windows-Kamera App starten.



«Wurfresultat» fotografieren und StoryCubes wieder in die Verpackung legen.

3. Ordner mit StoryCube-Foto suchen und neben ein geöffnetes, leeres Worddokument positionieren. Foto in das Worddokument ziehen.



4. Die Schreibezeit im Worddokument kann beginnen.



# 11. Schreibkonferenz

Windows-Kamera



→ papierlos

Die SchülerInnen haben soeben ihre Textentwürfe zu einem bestimmten Thema fertiggestellt. In 4er-Gruppen werden mittels einer Schreibkonferenz die Texte überarbeitet.

## MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

1	a	<ul style="list-style-type: none"> <li>» verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).</li> <li>» können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.</li> </ul>
---	---	--

## MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

Mit Medien kommunizieren und kooperieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

3	d	» können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.
---	---	---

### Schritt für Schritt:

1. 4er Gruppen bilden, Arbeitsplatz einrichten  
Windows-Kamera App starten.

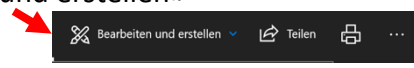


2. Schreibkonferenz vorbereiten:

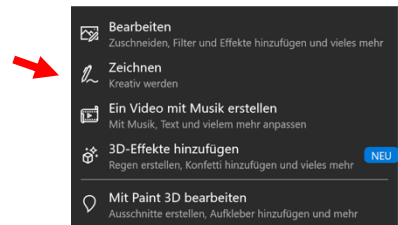
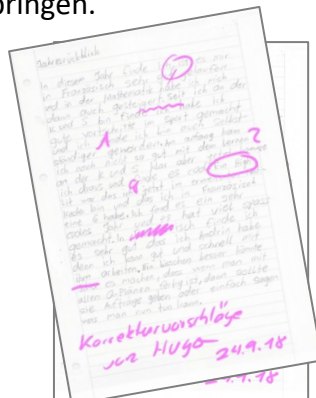
- Text auswählen, der an der Schreibkonferenz behandelt werden soll.
- Jedes Gruppenmitglied fotografiert diesen Text.
- Aufgaben verteilen, wer was im Text untersucht.  
→ z.B. Gross- Kleinschreibung, Satzanfänge, Grammatik, ... usw.

3. Foto des Textes öffnen. Über den Modus «Bearbeiten und erstellen»

können die Lernenden direkt mit dem Stift oder mit dem Zeigefinger in der Textkopie ihre Korrekturvorschläge anbringen.



4. Austausch



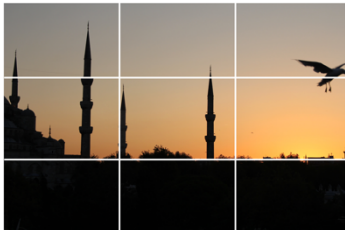


# 12. «Drittel-Regel»

Windows-Kamera



Langweilige Fotoaufnahmen kennen wir zur Genüge!  
Die Zeit ist gekommen, um etwas zu ändern.  
Ein Raster hilft, den Bildausschnitt zu optimieren.



**MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.** Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

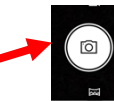
- 1 a » verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).
- » können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.

### Schritt für Schritt:

1. Windows-Kamera App starten.

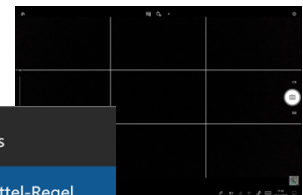
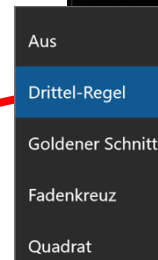


2. Foto-Ansicht wählen.



3. Klick auf «Einstellung».

Bildschirmraster mit «Drittel-Regel» wählen.



4.



Linien wenn möglich über markante Punkte im Bild setzen.

Beispiele:

Sonne im oberen rechten Linienkreuz

Baum im Vordergrund auf linker, vertikaler Linie

Wegende im unteren rechten Linienkreuz

5. Jetzt heisst es eigene Bilder schiessen und mit der «Drittel-Regel» Spannung in die Bilder zu bringen. Viel Spass!

6. Austausch am Beamer.



# 13. Goldener Schnitt

Windows-Kamera

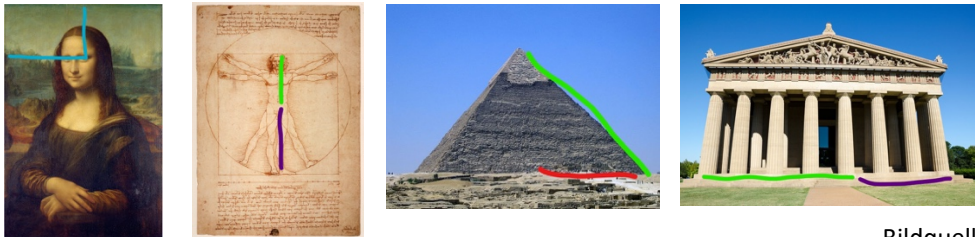


→ papierlos

Wo ist der Goldene Schnitt überall anzutreffen?

An der Kamera-App lässt sich der Raster für den Goldenen Schnitt einblenden.

Die Suche im Sucher kann beginnen.



Bildquelle: www.pixabay.com

## MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

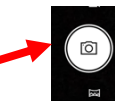
- 1 a » verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film).  
» können Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen.
- c » können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

### Schritt für Schritt:

1. Windows-Kamera App starten.



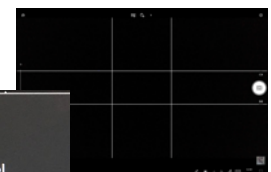
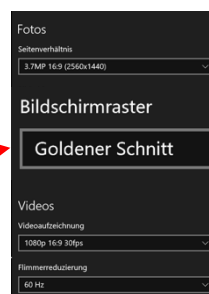
2. Foto-Ansicht wählen.



3. Klick auf «Einstellung».



Bildschirmraster mit «Goldener Schnitt» wählen.



4. Die Entdeckungsreise durch den Kamera-Sucher kann beginnen. In welchen Gegenständen in unmittelbarer Nähe wird der Goldene Schnitt wieder erkannt. Dabei lassen sich Hefte, Bücher Gebäude, Bilder, Kunst, Fensterrahmen und vieles mehr untersuchen.

5. Etwas entdeckt? Gleich einen Schnappschuss schießen und die Erkenntnis direkt ins Bild zeichnen.

6. Jetzt heißt es eigene Bilder schießen und versuchen markante Punkte des Bildes im Goldenen Schnitt erscheinen zu lassen. Viel Spass.

7. Austausch am Beamer

→ Input zu Goldener Schnitt:







# 14. Postkarte designen

Fotor



→ papierlos

Warum nicht wieder einmal eine selber entworfene Postkarte per Post verschicken?  
Kleiner Aufwand zum Designen, grosse Freude beim Empfänger. Oder wie wäre die Idee, die  
Klassenzimmerwände mit Geburtstagsplakaten zu schmücken?



**MI.1.3 Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertsysteme auch veröffentlichen.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

2	c » können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).
---	--

**MI.1.4 Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.**

Medien und Medienbeiträge produzieren  
Die Schülerinnen und Schüler ...

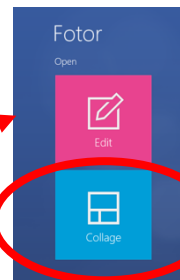
1	a » können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).
---	---

## Schritt für Schritt

1. App «Fotor» starten.



2. Es stehen 2 Möglichkeiten zur Auswahl



Ein eigenes Foto kann mit Textblöcken kombiniert werden



Von Vorteil wird mit der Collage begonnen ...

... mit «Klick» auf ...

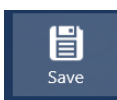


... lassen sich die Fotos beliebig drehen



Hintergrundausswahl lässt sich mit eigenen Fotos zu einer Collage zusammensetzen.

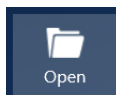
3. Collage mit



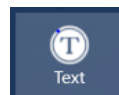
... speichern und App schliessen.

4. Sollte ein Text die Collage ergänzen → Fotor App starten → Jetzt ..

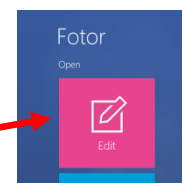
Collage von vorhin öffnen ...



... und mit



... Textblöcke hinzufügen.



.. wählen



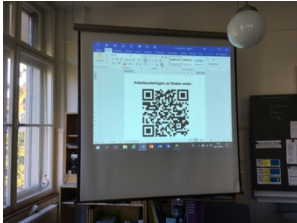
# 15. Die schnelle Antwort - QR

QR Code for Windows



→ papierlos

Diese Codes können eine ganze Menge an Informationen speichern, die schnell abgerufen werden können.



## MI.1.2 Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Medien und Medienbeiträge verstehen  
Die Schülerinnen und Schüler ...

c » können mithilfe von vorgegebenen Medien lernen und Informationen zu einem bestimmten Thema beschaffen (z.B. Buch, Zeitschrift, Lernspiel, Spielgeschichte, Website).

### Schritt für Schritt

1. QR Code App starten.



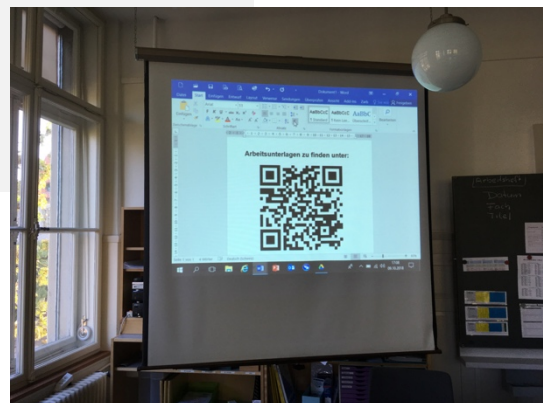
2. Tabletkamera über den gewünschten QR Code halten.

Die App scannt den Code automatisch ein und ruft die gewünschten Informationen auf.

QR Codes lassen sich natürlich auch über den Beamer an eine Wand projizieren, damit die SchülerInnen gleich vom Platz aus den Code für die Weiterarbeit im Unterricht einlesen können.

Der QR Code kann Folgendes beinhalten:

- URL (eine Adresse einer Webseite)
- eine GeoLocation
- einen Kontakt
- eine Telefonnummer
- einen freien Text.
- ...



Lust auf mehr Ideen mit QR?

Dann lohnt sich ein Blick in das separate Unterrichtsrezept «Ideen mit QR-Codes»



Fehlen Ideen für den Unterricht?  
Dann könnte sich ein Blick in folgende Broschüren lohnen.

### Inputs zum Tablet, die das Arbeiten erleichtern

In dieser Broschüre werden verschiedene Tipps und Inputs präsentiert, die das Arbeiten und den Umgang mit dem Tablet erleichtern.



### Ideen für die Arbeit mit der Tablet-Fotokamera

Hier findet man 15 Ideen und Inputs, die die Kreativität der Schülerinnen anregen, um tolle Produkte mit der Tabletkamera herzustellen.



### Ideen mit QR-Codes

Was sind QR-Codes sind?  
Was kann ich im Unterricht damit anstellen?  
Infos und Ideen dazu gibt es in dieser Broschüre.



### Filme drehen

Was sind die Grundlagen beim Filmen?  
Wie können spannende Bilder eingefangen werden?  
Wie kann die Tonqualität sichergestellt werden?  
Welche Effekte und Blenden stehen zur Auswahl?  
Worauf ist beim Schneiden zu achten?  
Antworten und mehr sind in dieser Broschüre zu finden.



fs