



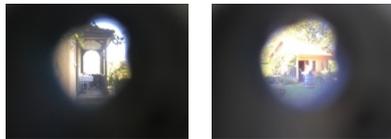
5. Die Tablet-Lochkamera

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).