

WELCHE KOMPETENZEN WERDEN GEFÖRDERT?

Grundkenntnisse

Überblick über die marktüblichen und kostenlosen Programme. Kennen von grundsätzlichen Funktionsweisen von vektorbasierten Bildbearbeitungsprogrammen.

Anwenden und Nutzen

Grundlagenwissen zum Thema Urheberrecht und Bildrechte und was sonst noch bei künstlerischen Produktionen wichtig ist.

Produzieren und Präsentieren

Künstlerische / Ästhetische Kompetenzen: Die Kinder kennen die gestalterischen und layouttechnischen Grundlagen zur Bildbearbeitung von Vektorbildern und können diese für ihre eigenen Produkte anwenden. Hierzu gehören auch Farbmodelle und Farbräume

Analysieren und Reflektieren

Kennen von bildmanipulatorischen Mitteln und deren Zweck. Welche Botschaften können mit Bildern transportiert werden. Begründung der eigenen Bildauswahl und der eingesetzten Mittel.

DIE KINDER / JUGENDLICHEN LERNEN, ...

Die Kinder lernen die Grundbedienung eines Bildbearbeitungsprogramms kennen, Kompressionsverfahren für die verschiedenen Zwecke der Bildverwendung zu nutzen. Die Kinder haben Kenntnisse über Open-Source-Programme in der Bildbearbeitung und kennen die Bedeutung von freien Dateiformaten..

Die Kinder lernen die Grundlagen des Urheberrechts kennen, was das Recht am eigenen Bild ist, wie Logos, Designs, Muster oder Ähnliches verwendet werden dürfen und welche fremden Inhalte in meine Arbeit integrieren werden dürfen. Sie kennen Plattformen für die Verwendung freier Inhalte

Die Kinder lernen die Gestaltungsgrundlagen von Bildbearbeitungsprogrammen anwenden: die Werkzeuge, wie Pfad-, Formwerkzeuge um Zeichnungen zu erstellen, Arbeit mit Ebenen, Bildcollagen erstellen und Bildoptimierung. Grundlagen der Farbenlehre: Wirkung / Bedeutung von Farben und digitale Farbräume. Sie erstellen eigene Produkte mit verschiedenen Bildelementen.

. Die Kinder lernen wie sich Bilder manipulieren lassen und deren Wirkung. Sie lernen Bildbotschaften sehen, verstehen, beschreiben und können Entstehungszusammenhänge interpretieren. Sie kennen Argumente, für die Begründung der der Auswahl der eingesetzten Medien und Mittel.

ANREGUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG

Nachbau von Logos oder Einladungskarten, Visitenkarten, etc....