

PIXELMACHER



ZIELGRUPPE

ab 6 Jahre, 4-6 TeilnehmerInnen

DAUER

30-40 Minuten

MATERIALIEN

Pixel, Vorlagen, Laptop

KOMPETENZERWERB

Ausdauer, Kreativität, Motorik, Konzentration

HINWEISE

zusätzlich können die entstandenen Bilder auch als GIF animiert werden

Beschreibung

Digitale Bilder bestehen aus Pixeln. Aber was sind Pixel und wie stellt der Computer ein Bild eigentlich genau dar? An dieser Station können es die Teilnehmenden analog und digital ausprobieren.

Ablauf

1) Analog

Zuerst können die Kinder die Pixel analog mit quadratischen Aufklebern legen. Dabei kann den Kindern erklärt werden, dass diese Pixel die Grundlage von digitalen Grafiken darstellen.

2) Digital

Digital können die Kinder mit piskelapp.com digitale Pixelbilder erstellen.