

Teppiche

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 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

Teppiche

Einen Teppich zu knüpfen dauert sehr lange. Dafür kann das Entwerfen eines Teppichs schnell gehen und Spass macht es auch. Probier es einfach aus!

So geht es:



- 🖱 Öffne das Zeichenprogramm
- 🖱 Gestalte jetzt einen Teppich.
- 🖱 Füge dazu zuerst ein Rechteck ein
- 🖱 Male dann die Fransen.
- 🖱 Jetzt kannst du den Teppich bunt und mit Formen, Strichen oder auch Sprühen gestalten. Du kannst alle Funktionen von Paint verwenden! Zeig was du kannst 😊.
- 🖱 Speichere dein Bild mit dem Namen **Teppich1** als gif -Datei ab.
- 🖱 Erstelle ein neues Blatt.
- 🖱 Gestalte jetzt noch einen Teppich und speichere ihn mit dem Namen **Teppich2** als gif-Datei ab.
- 🖱 Erstelle ein neues Blatt.
- 🖱 Male jetzt noch einen Teppich und speichere ihn mit dem Namen **Teppich3** als gif-Datei ab.

Teppiche – Lösungsvorschlag: Beispielteppich

