



DIGITAL AKTIV: PROJEKTTAGE DER 5./6. KLASSEN

MakeyMakey - Algorithmen

Die Platine MaKey MaKey wird an den Laptop angeschlossen. In Scratch programmieren wir und lassen die Bananen erklingen. Wie bitte... Bananen?

Neben Geräuschen nahmen wir auch Stimmen auf oder liessen Lieder erklingen.

Die Musikpräsentationen waren sehr vielfältig. Wir suchten auch nach Algorithmen, ob digital oder analog.... und fanden heraus, dass Algorithmen uns überall begegnen.



Klangbilder

Zu Beginn erfuhren wir in einem Video, dass Geräusche in Filmen und Hörspielen separat im Studio aufgenommen und eingefügt werden. So wird z.B. das Geräusch von galoppierenden Pferden mit halbierten Kokosnüssen nachgespielt. Zu einem selbstausgesuchten Bild versuchten wir dies anschliessend auch umzusetzen. Mit vielen Alltagsgegenständen wie Gläser, Alufolie, Büchsen, Reis usw. forschten wir nach Geräuschen, welche zu unserem Bild passten. Autos, Duschen, Abwaschen, Traktoren, Donner und Regen waren nur einige der Geräusche, welche wir im Schulzimmer nachproduzieren konnten. Die gesammelten Geräusche nahmen wir mit dem Programm Audacity auf und stellten so schlussendlich ein Klangbild zusammen.

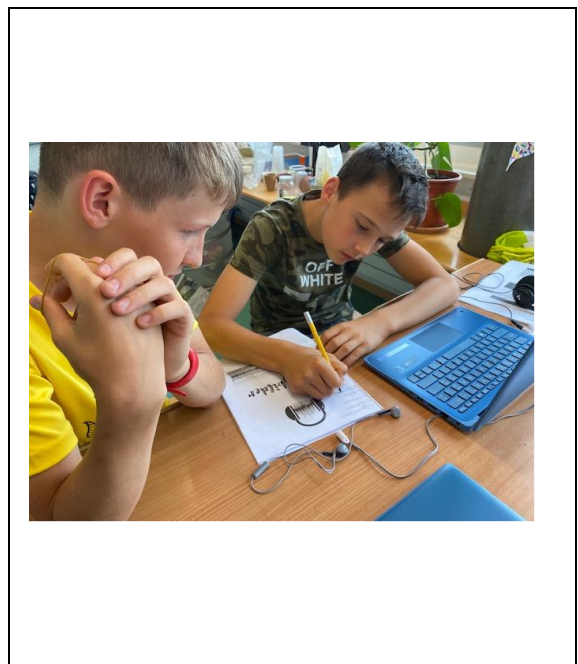


Foto-OL

Fotografieren, Karten lesen und mit dem Laptop arbeiten. Der Morgen war sehr abwechslungsreich.

Es war lehrreich, weil wir noch wussten, wie man eine eigene OL-Karte macht. Wir fanden es super draussen herumzulaufen und ein paar (schöne) Fotos zu machen.

Kurzbericht von Rian Bucher, Max Baumberger und Tim Stirnimann



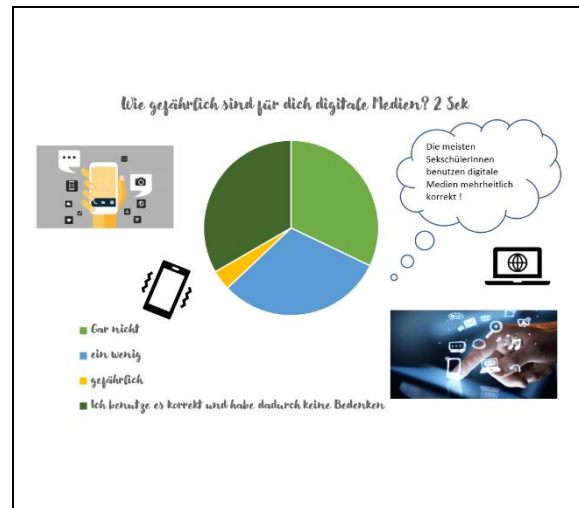
Daten strukturieren und analysieren - so geht das!

Bei dem Atelier «Daten Strukturieren» haben wir den Tag mit einem aufregenden Kahoot begonnen, welches mit allen 5. und 6. Klassen gleichzeitig stattfand.

Der Tag ging weiter, indem wir auf einer Internetseite etwas über Diagramme erfahren haben.

Danach haben wir es selbst ausprobiert mit dem Lieblingsessen oder Reisezielen bei Schweizer*innen.

Zum Schluss haben wir eine Umfrage zum Thema Medienkonsum bei der 1. bis 3. Sek gemacht und dazu ein Diagramm gestaltet. Das Ganze machten wir mit der App Excel.



Fotomontage - Finde 10 Unterschiede!

Mithilfe von *Photopea.com* konnten die Schülerinnen und Schüler ein eigens gemachtes Foto bearbeiten. Das Endprodukt sollte ein Rätsel werden – Finde die 10 Unterschiede. So musste zuerst ein gutes Sujet her, dann wurde fotografiert und schliesslich mit dem Programm "Fehler" im Originalfoto eingebaut. Es brauchte Geduld, bis man das Fotobearbeitungsprogramm beherrschte. Dann sind mit viel Kreativität aber ganz raffinierte und auch lustige Unterschiede erzeugt worden. Das Programm kann auch in Zukunft für die Erstellung origineller Kartengrüsse oder sonstigen Fotomontagen genutzt werden.



Ozobot - BeeBot

Endlich mal Befehle geben und ausführen lassen- dies war möglich beim Atelier "Robotik". Der kleine Ozobot hat es trotz seiner Grösse in sich. So folgt er schwarzen, selbstgezeichneten Linien und führt auch weitere Bewegungen mit unterschiedlichen Farbcodes aus. Durch Ausprobieren wurden sie Schülerinnen und Schüler so zu Programmierprofis, indem sie auch das Programm "Shape Tracer" benutzen und die Fahrbahn für die Ozobots auf dem Laptop vorbereiteten. Auch lieb anzuschauen, jedoch etwas grösser, waren die Bee Bots. So einen Bientanz synchron zu erstellen, ist gar nicht so einfach. Teamwork war gefragt! Vielen Dank an alle fleissigen Bienen, die getüftelt und programmiert haben!

