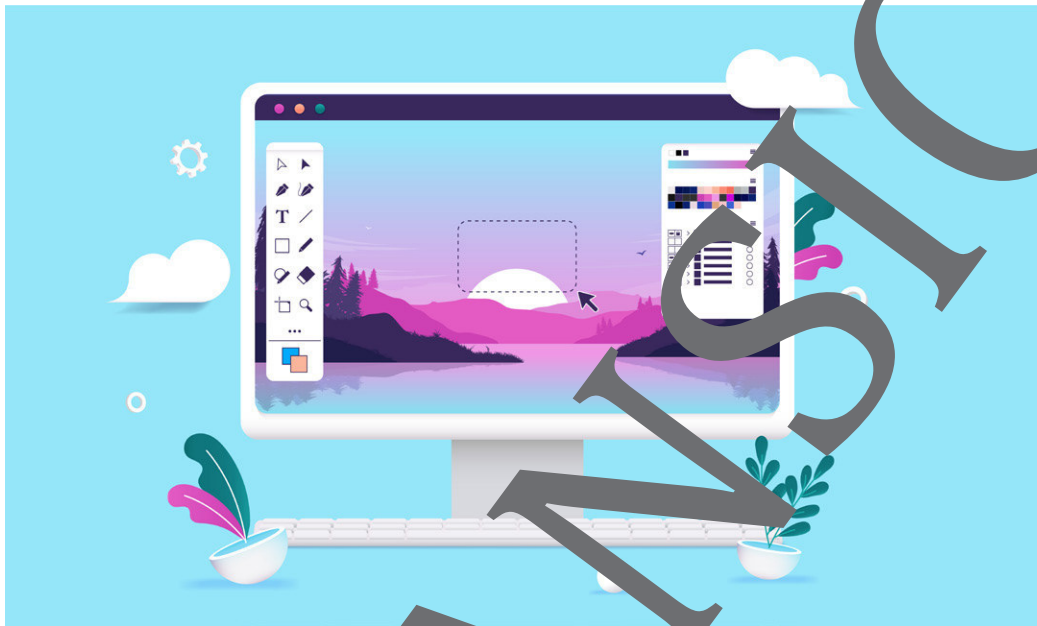


A.V.6

Information & Daten – Bildbearbeitung

Selbstlerneinheit: Kreative Aufgaben zur Bildbearbeitung und Tabellenkalkulation

Frank Wachenbrunner



© RAABE 2025

© Overearth/iStock/Getty Images Plus

Dieser Aufgabensatz bietet Ihren Lernenden die Möglichkeit auf kreative Weise sowohl in die Bildbearbeitung als auch in die Tabellenkalkulation einzusteigen. In vier Aufgaben, die jeweils einen Alltagsbezug herstellen, lernen die Jugendlichen mithilfe von anschaulichen Schritt-für-Schritt-Erklärungen Grundlagen der Arbeit am Computer kennen. Viele bunte Grafiken erleichtern dabei das Verständnis.

KOMPETENZEN

Klassensstufe: 5–7

Dauer: 4 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Modellieren, Kommunizieren und Kooperieren, Verarbeiten und Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren

Inhalt: Bildbearbeitung, Tabellenkalkulation, GIMP

Lernziele: Die Lernenden sind in der Lage 1. in GIMP Bilder zu bearbeiten und zuzuschneiden, 2. einer Tabellenkalkulation zu arbeiten und Spiele zu erstellen.





Das Handycoverbild (1)

BEARBEITUNG

Ein Handycover ist oft etwas sehr Persönliches. Farben, Formen oder aufgeklebte Bilder sollen das eigene Handy unverwechselbar machen. Du hast die Möglichkeit, ein transparentes Handycoverbild für dein Smartphone zu erwerben. Dieses nutzt du für das selbst erstellte Handycoverbild. Es besteht aber auch die Möglichkeit, sich ein selbst erstelltes Coverbild ausdrucken zu lassen (auch als Aufkleber) und dieses am Smartphone anzubringen.

Hier musst du alle Maße von deinem Smartphone nehmen. Das Smartphone wird von dir vermessen, skizziert und gestaltet und am Ende der Fertigung ausgeschnitten. Alles muss perfekt passen. Du arbeitest wie ein Produktdesigner.

Vermesse die Rückseite deines Smartphones mit einem Lineal. Beachte dabei auch, wo sich die Kamera und der Blitz bzw. weitere Sensoren befinden. Diese müssen frei bleiben. Erstelle eine Skizze der ermittelten Maße.

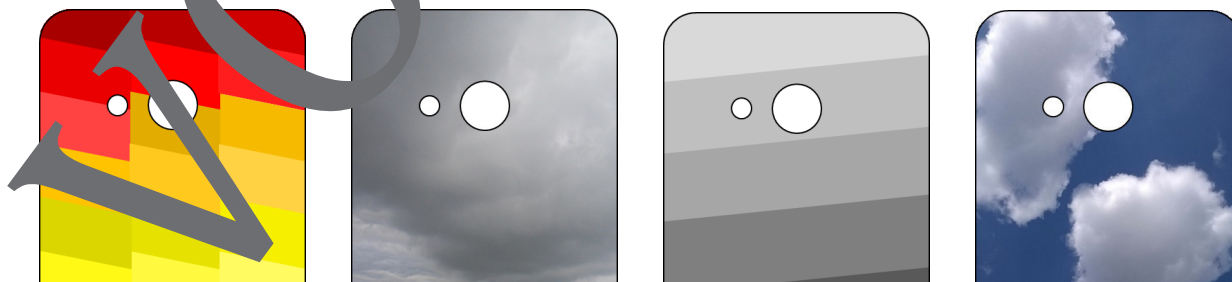
Mithilfe eines Präsentationsprogramms ziehst du auf einer Folie mit einer eingefügten Form die Außenkontur auf. Achte auf die ermittelten Größenangaben. Platziere die Objekte (evtl. Kreis) für die Kamera und andere Sensoren.

Durch kleine Rechtecke, die du anhand deiner gemessenen Maße (Breite x Höhe) erstellst, kannst du die Abstände der Objekte (von Objektmitte) zu den jeweiligen Kanten millimetergenau ermitteln.



Zeit, das Handycover zu gestalten. Hier kannst du eigene Bilder oder grafische Elemente des Präsentationsprogramms nutzen. Möglich ist alles, es gibt keine Grenzen.

Beispiele:





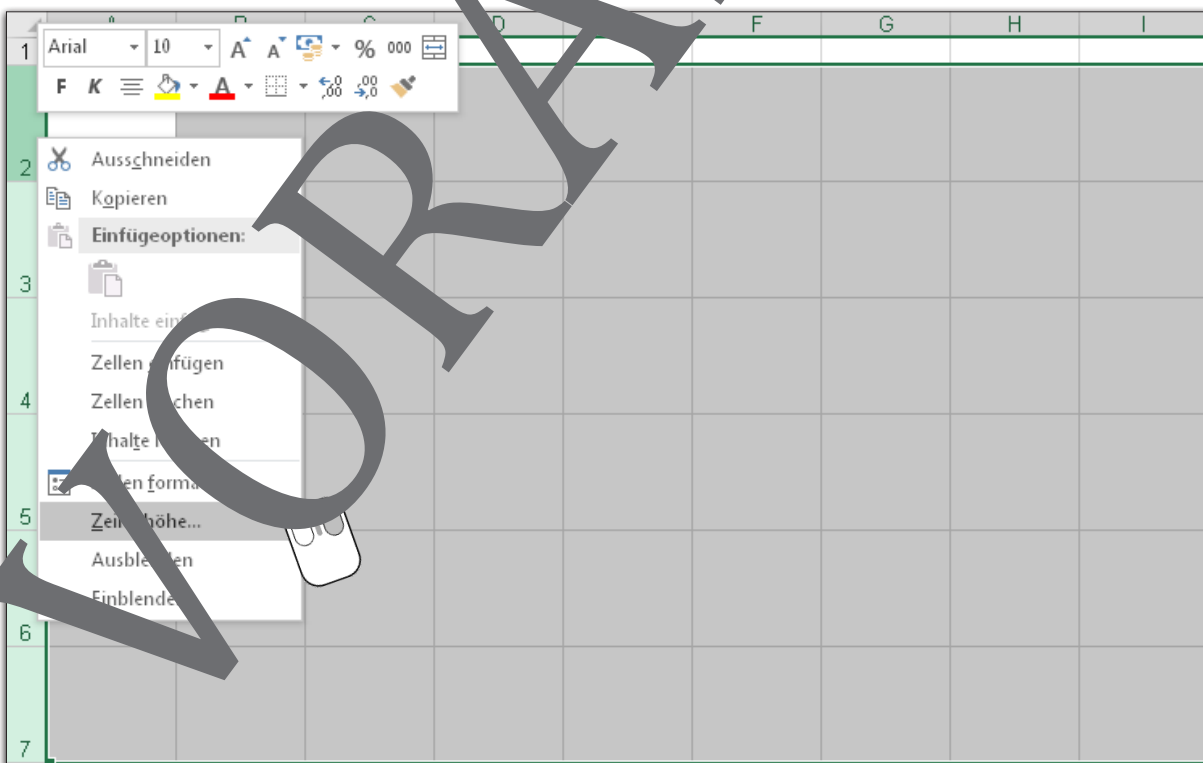
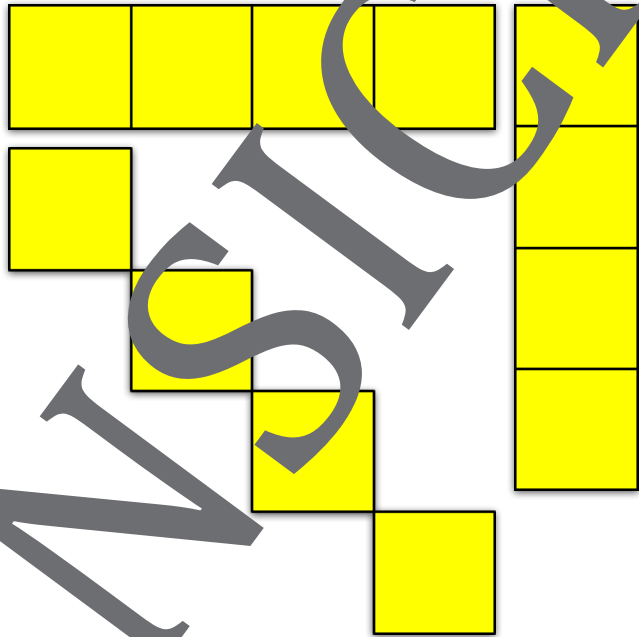
Vier in einer Reihe (1)

TABELLEN-
KALKULATION

Jeder kennt das Spiel. Ziel dieses Spiels ist es, vier Steine (hier ausgefüllte Quadrate) in eine Reihe zu bekommen. Horizontal, vertikal oder schräg (diagonal). Und das, bevor der Gegenspieler das gleiche Ziel erreicht hat. Kluge Taktik ist gefragt, um dem Gegenspieler keine Chance für einen Sieg zu lassen.

Öffne die Tabellenkalkulation und stelle das Blatt wie folgt ein:

1. Markiere die Zeilen 2 bis 7, klicke mit der rechten Maustaste und wähle „Zeilenhöhe“.
2. Stelle den Wert so ein, dass die einzelnen Zellen eine quadratische Form aufweisen.
3. Markiere die Zellen B2 bis I7 und weise ihnen eine Rahmenlinie zu.



Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.

Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

