

Mit eigenen Graphiken und Animationen Unterricht gestalten

Einfache Graphiken und Animationen selbst erstellen

Kursinhalte und –ziele

- Kennenlernen der Bildbearbeitungs-, Raster- und Vektorprogramme (GIMP und Inkscape) und deren Grundfunktionen (z.B. Ebenenprinzip)
- Erstellen und Zusammenfügen eigener Grafiken (für den Unterricht, z.B. Darstellen von Prozessen)
- Veränderung und Manipulation von Fotos
- Kennenlernen von Methoden für den Unterricht
- Reflexion schulischer Einsatzszenarien
- medienkritische Auseinandersetzung

Typ: Workshop, Kurs in vier Teilen

Teilnehmer: Studierende aller Fakultäten;

Dozentinnen und Dozenten sowie Mitarbeitende der LUH

Lernmaterialien: (ohne Vorkenntnisse)

Opensource-Software: GIMP und Inkscape (portable Version für PC wird zur Verfügung gestellt)

Link zur Anmeldung: <http://tinyurl.com/digitaLe-Uebersicht>

Videos als Unterrichtsmedium selbst gestalten

Kursinhalte und -ziele

- Kennenlernen von Schnitt- und Verarbeitungssoftware
- Erstellen, Schneiden und Verbinden kleiner Animationen/Videosequenzen mit zusätzlicher Vertonung
- Entwicklung und Erstellung eines Erklärvideos mit (eigenen) Grafiken zur Darstellung animierter Prozesse
- Kennenlernen von schulischen Einsatzszenarien für Filme, Methodenbeispiele
- medienkritische Auseinandersetzung

Typ: Workshop, Kurs in vier Teilen

Teilnehmer: Studierende aller Fakultäten;

Dozentinnen und Dozenten sowie Mitarbeitende der LUH

Link zur Anmeldung: <http://tinyurl.com/digitaLe-Uebersicht>

Ein Qualifizierungsprogramm der Leibniz Universität Hannover

www.idn.uni-hannover.de/digitale