

A large smartphone frame is centered on the page. Inside the frame is a colorful illustration of a playground scene. A girl with dark hair in a ponytail, wearing a multi-colored patterned sweater and dark pants, stands on the left holding a blue tablet. A boy in a green sweater and dark pants is jumping over a wooden log on the right. In the background, there are trees, a wooden fence, and a town with a castle on a hill. The time '12:40' is displayed at the top, and the date 'Montag, 8. Oktober' is below it. At the bottom of the frame, the text '1.ZYKLUS' and 'FOTOGRAFIE' are visible. The entire scene is set against a background of a larger, faded version of the same illustration.

12:40

Montag, 8. Oktober

1.ZYKLUS

FOTOGRAFIE



Lektionsplan: Fotografie 1 Zyklus 00

MODUL	ZIELE	INHALT UND AKTION	SOZIALFORM	MATERIAL	ZEIT
1. Mein Analogen Rahmen	Die Schülerinnen und Schüler erkennen Fotoausschnitte, Formen und Farben und verstehen, dass Fotos nur einen Teil der Wirklichkeit zeigen.	Die Lehrperson führt die Geschichte von Nico und Elif ein. Anschliessend suchen die Schülerinnen und Schüler mit einem Papprahmen nach Formen und Farben im Schulzimmer und tauschen ihre Entdeckungen in Partnerarbeit aus. Danach erkunden sie die Wirkung von Farbfolien und zeichnen abschliessend ihren Lieblingsgegenstand auf dem Arbeitsblatt.	Plenum EA, PA	• Papprahmen für alle Schülerinnen und Schüler • Entdecker-Rahmen für die Lehrperson • Bunte Farbfolien • Geschichte mit Bild • Kleber, Stifte und Sticker	90 Min.
2. Die Zauberkiste	Die Schülerinnen und Schüler bauen eine Lochkamera und beobachten, wie Licht ein Bild auf dem Kopf und seitenverkehrt projiziert.	Gemeinsam mit Elif und Nico bauen die Schülerinnen und Schüler eine einfache Lochkamera und erforschen die geradlinige Ausbreitung des Lichts. Dabei beobachten sie, wie ein Bild seitenverkehrt und auf dem Kopf stehend projiziert wird. Abschliessend wird die Verbindung zur Funktionsweise moderner Kameras hergestellt.	Plenum EA, PA	• Kartondosen pro SuS • Alufolie • Nadeln • Butterbrotpapier • Klebeband • Geschichte mit Bildern • Bastelanleitung „Zauberkiste“	45 Min.



Lektionsplan: Fotografie 1 Zyklus 00

MODUL	ZIELE	INHALT UND AKTION	SOZIALFORM	MATERIAL	ZEIT
3. Foto-Schule	Die Schülerinnen und Schüler können ein Tablet für Fotoaufnahmen richtig nutzen, den Fokus setzen und verschiedene Perspektiven bewusst einsetzen.	Die Schülerinnen und Schüler lernen den grundlegenden Umgang mit der Tablet-Kamera kennen. Sie üben das richtige Halten des Tablets, das Setzen des Fokus und fotografieren aus verschiedenen Perspektiven. Eine gemeinsame Bildbetrachtung und Reflexion schliesst das Modul ab.	Plenum EA, PA	• Geschichte • Bilder zur Geschichte • Papp-Rahmen • Tablets für die Schülerinnen und Schüler • Memory-Bilder	45-60 Min.
4. Die Kreativ-Werkstatt	Die Schülerinnen und Schüler können Fotos in einer Kreativ-App bearbeiten, speichern und mit Filtern sowie Stickern kreativ gestalten.	In diesem Modul bearbeiten die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fotos mit einer Kreativ-App und gestalten sie mithilfe von Stickern, Filtern und weiteren Werkzeugen kreativ. Dabei sammeln sie erste Erfahrungen im kreativen Umgang mit digitalen Medien.	Plenum EA, PA	• Tablets mit Foto-App • Geschichte mit Bildern • Auftragsblatt • Nachrichten von Elif und Nico	45 Min.



Lektionsplan: Fotografie 1 Zyklus 00

MODUL	ZIELE	INHALT UND AKTION	SOZIALFORM	MATERIAL	ZEIT
5. Erlaubt und echt?	Die Schülerinnen und Schüler kennen wichtige Regeln zum Fotografieren und Teilen von Bildern und erkennen, dass Bilder echt oder künstlich erzeugt sein können.	In diesem Modul lernen die Schülerinnen und Schüler wichtige Regeln im Umgang mit Fotos kennen. Sie erfahren, warum man vor dem Fotografieren oder Zeigen von Bildern um Erlaubnis fragen sollte, und lernen den Unterschied zwischen echten und künstlich erzeugten Bildern kennen. Durch Geschichten, Gespräche und Spiele entwickeln sie einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern.	Plenum, PA	• Geschichten mit Bildern • Rote und grüne Karten für alle Schülerinnen und Schüler • Ausgedruckte und ausgeschnittene Bilder „Echt oder Zauberei?“	45 Min.



Lektionsplan: Fotografie 1. Zyklus 00



Lehrplanbezug (LP21)

MI.1.2 Medien verstehen: Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bilddokumente beschreiben, Wirkungen benennen und über ihre Absicht sprechen.

MI.1.3 Medien produzieren: Die Schülerinnen und Schüler können mit digitalen Geräten (z.B. Tablets) Bilder aufnehmen und diese mit einfachen Werkzeugen bearbeiten (z.B. Filter, Zuschnitt).

MI.1.1 Medien nutzen: Die Schülerinnen und Schüler lernen einfache Regeln im Umgang mit digitalen Geräten und respektieren die Privatsphäre anderer (Recht am eigenen Bild).

NMG.4.1 (Naturphänomene): Die Schülerinnen und Schüler können Licht und Schatten untersuchen, einfache Versuche dazu durchführen und Ergebnisse festhalten (z.B. Bau der Lochkamera).

BG.1.A.1 (Bildnerisches Gestalten): Die Schülerinnen und Schüler können Verfahren der Bildgestaltung (Ausschnittwahl, Perspektive, Form und Farbe) erproben und anwenden.

+ Ergänzungen

Legende:

EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / SuS = Schülerinnen und Schüler / LP = Lehrperson

Informationen:

Als Lehrperson können Sie von günstigen Konditionen profitieren, wenn Sie Fotobücher für Ihre Klasse produzieren möchten. Einen Gutscheincode für den Rabatt können Sie via info@kiknet.ch anfordern.

Kontaktadresse:

Ifolor AG
Sonnenwiesenstrasse 2
8280 Kreuzlingen, Schweiz
E-Mail: service@ifolor.ch

Besuch mit Führung bei Ifolor in Kreuzlingen.
Nähere Informationen unter 071 686 54 54.

Feedback, Anmerkungen und Wünsche zu den Inhalten:
info@kiknet.ch



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrpersonen



Die Lehrperson führt die Geschichte von Nico und Elif ein, die im Schulzimmer nach Farben und Formen suchen.
Die Schülerinnen und Schüler erhalten dieselbe Aufgabe: Sie erproben den analogen Papp-Rahmen genau wie Elif und Nico. In Partnerarbeit zeigen sie sich gegenseitig ihre «Sucher-Entdeckungen».
Anschliessend testen sie den Rahmen mit den Farbfolien und zeichnen zum Schluss ihren Lieblingsgegenstand auf dem Arbeitsblatt ab.



Die Schüler und Schülerinnen können Fotoausschnitte, Formen und Farben in ihrer Umwelt bewusst erkennen.
Sie lernen am Beispiel von Nico und Elif, wie man mit den Augen einen Bildausschnitt wählt und dass ein Foto immer nur einen Teil der Wirklichkeit zeigt.



Pro SuS einen Karton mit ausgeschnittenem Viereck
Fertiger Entdecker-Rahmen für Lehrperson
Einfache bunte Farbfolien als Filter
Geschichte mit Bild
Kleber, Stifte, Sticker



Plenum EA, PA



90 Min.

Zusätzliche Informationen:

DIDAKTISCHER FOKUS UND LEITIDEE

Dieses Modul dient als analoger Vorkurs und schult das bewusste Erkennen der Umwelt, noch bevor digitale Geräte zum Einsatz kommen. Mithilfe eines einfachen, selbstgestalteten Entdecker-Rahmens aus Karton lernen die Kinder, Bildausschnitte zu wählen, Formen zu isolieren und Farben im Schulzimmer oder auf dem Pausenhof gezielt zu fokussieren.

- **Hardware-Einsatz:** Komplett gerätefrei (keine Kameras oder Tablets nötig).



Geschichte

Fotografie: Mein analoger Rahmen



1. Einstiegs-Geschichte:

Die Entdecker-Künstler im Schulzimmer

Information für die Lehrperson: Die Kinder versammeln sich im Kreis auf dem Boden.
Die Lehrperson liest die Geschichte vor und zeigt das Bild von Elif und Nico.

Es ist ein ganz normaler Dienstagmorgen. Nico und Elif sitzen im Kreis auf dem Boden, als die Lehrperson eine geheimnisvolle Aufgabe verkündet:

«Wir gehen heute auf Entdeckungstour! Ihr dürft alle zu Fotografen werden und in unserem Schulzimmer nach versteckten Farben und Formen suchen.»

Nico schaut sich im Raum um. Er blickt zu den Holztischen, den Stühlen, den bunten Zeichnungen an der Wand und schliesslich zur grossen Wandtafel. Er zuckt mit den Schultern, dreht sich zu Elif um und flüstert:

«Ich sehe überhaupt nichts Besonderes. Hier drin sieht es doch genau gleich aus wie immer!»

Elif schmunzelt nur. Sie greift nach ihrem neuen, analogen Entdecker-Rahmen – einem einfachen, rechteckigen kleines Fenster aus festem Pappkarton. Sie kneift ihr linkes Auge ganz fest zu, hält sich den Rahmen direkt vor das andere Auge und beginnt, langsam durch das Zimmer zu wandern. Sie blickt nach oben zur Decke, nach unten zum Boden und wandert immer näher an die Möbel heran.

Plötzlich bleibt sie wie angewurzelt stehen. Ihr Gesicht hellt sich auf und sie ruft aufgeregt: «Nico! Schnell, komm mal her und schau genau hier durch meinen Rahmen!»

Nico geht neugierig herüber. Er stellt sich genau hinter Elif und blickt durch das kleine Kartonfenster. Elif hält den Rahmen ganz nah an die Ecke der Wandtafel.

«Und? Was siehst du?», fragt Elif ungeduldig.

Nico reisst die Augen auf und staunt: «Wahnsinn! Wenn der Rahmen davor ist, sieht man den Rest vom Zimmer gar nicht mehr. Die Ecke vom Wandtafel-Rand sieht plötzlich aus wie ein perfektes, Dreieck! Das ist ja wie ein echtes Kunstwerk!»

Elif nickt stolz. «Genau! Wenn wir ganz normal in den Raum schauen, übersehen wir diese Dinge einfach. Aber der Rahmen hilft uns, einen ganz bestimmten Bildausschnitt zu wählen und die Welt wie ein echter Fotograf neu zu entdecken.»

Nico schnappt sich begeistert seinen eigenen Rahmen. «Komm Elif, wir suchen weiter! Wer weiss, welche Geheimnisse sich noch in unserem Zimmer verstecken.»



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Bild zur Geschichte





Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrperson



2. Bilderrätsel: «Der Entdecker-Rahmen»

Information für die Lehrperson: Die Lehrperson nimmt die Geschichte direkt auf: «Nico und Elif haben heute Morgen geübt, wie man mit ihren Entdecker-Rahmen aus Pappe die Welt neu sieht. Sie haben dabei Dinge entdeckt, die man sonst übersieht».

Die Lehrperson stellt sich nun mit einem **selbst gebastelten, grossen Entdecker-Rahmen** (aus Karton) vor die Klasse. Die Lehrperson nimmt reale Gegenstände im Klassenzimmer (z. B. eine Ecke des Wasserfarbkastens, die Spitze eines Buntstifts oder eine Kante des Wandtafel-Rands) so ab, dass sie nur noch durch den **physischen Rahmen** hindurch für die Kinder sichtbar sind.

Die Lehrperson fragt: «Ich habe meinen Entdecker-Rahmen genau wie Elif vor einen Gegenstand gehalten. Wer hat Adleraugen wie Nico und kann durch meinen Rahmen hindurch erraten, was ich da gerade für ein Gegenstand entdeckt habe?»

Die Kinder dürfen nacheinander kurz durch den Rahmen der Lehrperson blicken (oder die Lehrperson hält den Rahmen so, dass die Klasse einen bestimmten Ausschnitt sieht) und raten, was sie da sehen.

Vorbereitung:

- Ein grosser, handgefertigter Entdecker-Rahmen aus Karton (als Demo-Objekt).
- Alltagsgegenstände im Klassenzimmer, die als Motive dienen.

Warum diese Aufgabe? Im Alltag nehmen Kinder oft nur das «Ganze» wahr (z. B. «das ist ein Tisch»). Der Rahmen hilft ihnen, das Sichtfeld zu verengen, sodass sie sich auf einzelne Aspekte wie Formen, Linien, Farben oder Muster konzentrieren können.

Der Rahmen fungiert als «analoges Kameraauge». Die Kinder lernen spielerisch die wichtigste Entscheidung eines Fotografen: **«Was lasse ich weg und was nehme ich ins Bild auf?»**



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrperson



3. Basteln des Entdecker-Rahmens

Information für die Lehrperson: Jedes Kind erhält eine vorbereitete Karte aus stabilem Karton (Format A5 oder A6), in deren Mitte bereits ein rechteckiges Fenster ausgeschnitten ist. Die Schüler und Schülerinnen dürfen ihren Rahmen nun mit Farbstiften oder Stickern verzieren. Wichtig: Das Innere des Rahmens muss frei bleiben.

- **Vorbereitung:** Für jeden Schüler und Schülerinnen einen festen Karton (A5 oder A6) mit vorgefertigtem Ausschnitt vorbereiten. Wenn kein Karton vorhanden, kann man auch Papier nehmen.



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrperson



4. Die Foto-Challenge «Formen-Suche»

Information für die Lehrperson: Die Lehrperson leitet die Challenge wie eine spannende Fotografen-Entdecker Tour ein, um die Energie hochzuhalten.

- **Vorbereitung:** Die Kinder bilden feste Zweierteams: Ein Kind ist der «Fotograf» (hält den Rahmen), das andere Kind ist der «Kontroll-Profi» (prüft den Ausschnitt). Nach der Hälfte der Zeit wird gewechselt.
- Die 3 Suchaufträge im Detail:
 1. **«Die perfekte Linie»:** Die Kinder suchen nicht einfach eine Wand, sondern müssen den Rahmen so positionieren, dass eine Linie (z. B. Türkante, Tischkante, Fensterrahmen) den gesamten Bildausschnitt von einer Ecke zur anderen durchschneidet.
 2. **«Die isolierte Farbe»:** Die Kinder suchen ein Objekt (z. B. einen roten Stift). Die Schwierigkeit besteht darin, den Rahmen so nah heranzuhalten, dass *wirklich nur* die rote Fläche zu sehen ist und keine störenden Hintergründe (wie der Tisch oder die Hand) im Rahmen sichtbar sind.
 3. **«Das Muster-Rätsel»:** Die Kinder suchen nach Wiederholungen (z. B. Löcher im gelochten Papier, Fliesen am Boden, Maschendrahtzaun). Sie sollen den Rahmen so platzieren, dass das Muster perfekt ausgefüllt ist, ohne dass man den Anfang oder das Ende des Gegenstandes sieht.

Die «Klick»-Methode (Interaktion):

- Wenn der «Fotograf» sein Motiv gefunden hat, sagt er laut: «Klick!».
- Erst dann darf der «Kontroll-Profi» sein Auge hinter den Rahmen des Partners halten.
- Er gibt ein kurzes Feedback: «Stimmt, ich sehe nur die Farbe Rot!» oder «Da ist noch ein Stück vom Tisch zu sehen, geh noch ein bisschen näher ran!».
- Dieser Austausch trainiert die gegenseitige Kommunikation und das gemeinsame Verständnis für Bildgestaltung.

Rolle der Lehrperson: Die Lehrperson fungiert als «Chefredakteurin». Sie geht herum und lässt sich von den Kindern ihre «Lieblings-Schüsse» präsentieren.



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrperson



4.1 Zusatzaufgabe: «Die Welt durch die Zauberbrille»

Information für die Lehrperson: Nachdem die Kinder die Formen-Suche abgeschlossen haben, bekommen sie für kurze Zeit «Zauberfolien» (transparente Farbfolien in Rot, Gelb und Blau). Diese Aufgabe sensibilisiert sie dafür, dass Licht und Farben unsere Wahrnehmung beeinflussen – ein Grundprinzip der Fotografie.

Vorbereitung:

- Transparente Farbfolien Rot, Gelb und Blau
- Eventuell: Die Schüler und Schülerinnen können die Folien mit einem Klebestreifen an ihren Papp-Rahmen befestigen.

Der Such-Auftrag:

1. **«Farben-Verwandlung»:** Die Schüler und Schülerinnen setzen ihren Entdecker-Rahmen mit der farbigen Folie auf. Sie suchen nun im Klassenzimmer nach Gegenständen, die durch die Folie plötzlich ihre Farbe verändern oder fast verschwinden.
 - o **Frage der Lehrperson:** «Was passiert mit dem grünen Stift, wenn du durch die rote Folie schaust? Wird er dunkel? Bleibt er grün?»
2. **«Farb-Mix-Detektive»:** Wenn zwei Kinder unterschiedliche Folien haben (z. B. Blau und Gelb), dürfen sie ihre Folien übereinanderlegen und durch den Rahmen schauen.
 - o **Entdeckung:** «Huch, warum ist das Bild jetzt plötzlich grün/dunkel?» Dies vermittelt spielerisch das Konzept der subtraktiven Farbmischung, ohne dass es technisch kompliziert wird.
3. **Die «Elif und Nico»-Brücke (für den Abschluss):**
 - o **Lehrperson:** «Elif und Nico haben entdeckt, dass die Welt durch unsere Zauberfolien ganz anders aussieht. Das ist genau das, was später die ‚Filter‘ in unseren Apps auf dem Tablet/Handy machen. Sie legen auch eine digitale Farbfolie über unsere Fotos, um sie geheimnisvoll oder fröhlich aussehen zu lassen.»



Fotografie: Mein analoger Rahmen

Arbeitsblatt



5. BEGLEITENDES ARBEITSBLATT: „MEIN DETAIL-BILD“

Aufgabe:

1. Gehe im Schulzimmer zu deinem **Lieblingsgegenstand** (z. B. deiner Schere, deinem Federmäppchen oder einem Buch).
2. Halte deinen **Entdecker-Rahmen** ganz nah an eine Stelle dieses Gegenstands, sodass du ihn fast nicht mehr erkennst.
3. **Zeichne** genau das, was du jetzt *innerhalb* deines Rahmens siehst, in das grosse leere Feld unten. Mal es mit den passenden Farben aus.





Fotografie: Mein analoger Rahmen

Informationen für Lehrperson



6. Abschluss und Reflexion

- **Aktion:** Die Klasse versammelt sich wieder im Kreis. Einige Kinder berichten, was das spannendste oder schwierigste Detail war, das sie isoliert haben.
- **Ausblick:** Die Lehrperson erklärt: «Ihr habt heute gelernt, wie ein echtes Kameraauge auszuwählen, was aufs Bild kommt. In der nächsten Lektion schauen wir uns an, wie das Licht in die Kamera wandert – wir bauen eine Zauberbox!»



Fotografie: Die Zauberbox

Informationen für Lehrpersonen



Zusammen mit Elif und Nico bauen die Schüler und Schülerinnen eine einfache Lochkamera, um die geradlinige Ausbreitung des Lichts zu erforschen. Durch das Experimentieren erleben sie haptisch, wie sich Lichtstrahlen im Nadelöhr kreuzen und die Welt seitenverkehrt sowie auf dem Kopf stehend auf das Butterbrot Papier projizieren. Das Modul schliesst mit einer Reflexionsrunde, die den Bogen zur Funktionsweise moderner Kameras schlägt.



Die Schüler und Schülerinnen bauen eine Lochkamera und beobachten, wie Lichtstrahlen durch geradlinige Ausbreitung ein Bild seitenverkehrt und auf dem Kopf stehend projizieren.



Karton Dosen pro SuS, Alufolie, Nadeln, Butterbrot Papier, Klebeband, Geschichte, Bilder, Bastel-Anleitung Zauberbox



Plenum EA, PA



45 min.

Zusätzliche Informationen:

Didaktischer Fokus und Leitidee

Dieses Modul bildet die physikalische Grundlage der Fotografie. Die Kinder verlassen die Welt des blossen «Ausschnitt-Wählens» (aus Modul 1) und entdecken das Geheimnis der Lichtabbildung. Durch den Bau einer vereinfachten *Camera Obscura* erleben sie haptisch, wie Licht durch ein winziges Loch ein Bild auf dem Kopf stehend erzeugt. Das Modul ist gerätefrei und dient als «analoge Konstante».



Geschichte

Fotografie: Die Zauberkiste



1. Geschichte: Das Geheimnis der Zauberkiste

Information für die Lehrperson: Die Lehrperson liest die Geschichte vor

Es ist ein sonniger Morgen. Nico und Elif sitzen auf dem Pausenhof und schauen stolz ihre selbst gebastelten Papp-Rahmen an. «Weisst du was, Elif?», sagt Nico und blickt durch seinen Rahmen in Richtung Schulhaus, «ich habe mich gefragt, wie das Licht eigentlich in meine Kamera kommt, wenn ich später einmal eine richtige Kamera benutze.»

Elif schmunzelt. «Ich habe heute Morgen etwas Spannendes in einem alten Buch gefunden. Da stand, dass man für eine echte Kamera gar keine komplizierten Computer braucht. Man braucht nur eine dunkle Kiste und ein ganz kleines Loch.»

Nico schaut sie mit grossen Augen an. «Eine Kiste? Mit einem Loch? Wie soll denn da ein Bild hineinkommen?»

Elif springt auf. «Das finden wir heraus! Die Lehrerin hat gesagt, wir bauen heute eine «Zauberkiste». Und weisst du, was das Beste ist? Wenn wir durch diese Kiste schauen, passiert etwas total Verrücktes – die ganze Welt steht darin plötzlich auf dem Kopf!»

Nico lacht. «Auf dem Kopf? Das muss ich sehen! Komm, wir gehen sofort ins Klassenzimmer und bauen diese Zauberkiste!»





Fotografie: Die Zauberbox

Informationen für Lehrpersonen



2. Basteln: Bau der «Zauberbox»

Information für die Lehrperson: Jedes Kind erhält eine Übersicht mit Symbolen, um die 4 Bauschritte (Boden ausschneiden, Nadelöhr stechen, Butterbrotpapier spannen, Alufolie anbringen) selbstständig durchzuführen (siehe 2.1.)

- **Durchführung:**

Schritt 1: Sichtfenster: Die Kinder entfernen den Boden der Röhre/Dose. Achte darauf, dass die Kante glatt ist.

Schritt 2: Nadelöhr: In die Mitte des Plastikdeckels stechen die Kinder ein winziges Loch.

Schritt 3: Schirm: Das Butterbrotpapier wird straff über die offene Seite (das Sichtfenster) gespannt und mit Klebeband fixiert. *Wichtig: Es darf kein Licht an den Seiten vorbeikommen.*

Schritt 4: Filter: Ein kleines Stück Alufolie wird über das Loch im Deckel geklebt. Mit der Nadel stechen sie erneut ein sehr sauberes, feines Loch hindurch und drücke Deckel wieder aufs Rohr.

Physikalisch basiert die „Zauberbox“ auf der sogenannten Lochkamera-Projektion (auch Camera Obscura genannt)

- **Geradlinige Ausbreitung des Lichts:** Lichtstrahlen bewegen sich immer in geraden Linien.
- **Die Kreuzung:** Wenn Licht von einem Objekt (z. B. einem Baum) auf das winzige Loch trifft, gelangen die Strahlen vom oberen Ende des Baumes schräg nach unten auf das Butterbrotpapier. Die Strahlen vom unteren Ende des Baumes gelangen schräg nach oben.
- **Abbildung auf den Kopf:** Da sich diese Strahlen im winzigen Loch kreuzen, landet das Bild auf dem «Schirm» (Butterbrotpapier) seitenverkehrt und auf dem Kopf.
- **Scharfstellung:** Das winzige Loch sorgt dafür, dass nur ein schmaler Strahl jedes Punktes des Objekts durchgelassen wird, wodurch ein erkennbares Bild auf der Projektionsfläche entsteht, anstatt nur ein heller Lichtfleck.

Das Butterbrotpapier dient dabei als **Leinwand**, auf der diese Strahlen das Bild der Aussenwelt «malen» können, da es das Licht streut und so sichtbar macht.



Fotografie: Die Zauberbox

Bastelanleitung



2.1. Bastelanleitung: Bau der «Zauberbox»





Fotografie: Die Zauberkiste

Information für Lehrpersonen



3. Erkundung: «Kopfstand-Detektive»

Information für die Lehrperson:

Vorbereitung: Die Kinder suchen sich einen festen Beobachtungsplatz im Schulzimmer. Ein Platz nahe einem hellen Fenster ist ideal, da eine hohe Lichtintensität für ein kontrastreiches Bild auf dem Butterbrotpapier notwendig ist.

Praxis: Die Kinder gehen im Schulzimmer auf Entdeckertour. Sie richten die Seite mit dem Alufolie-Loch auf eine helle Lichtquelle, wie zum Beispiel ein Fenster oder eine Lampe.

Durchführung:

- Die Kinder halten die Seite mit dem Alufolien-Loch in Richtung der Lichtquelle (Fenster oder Lampe).
- Sie blicken konzentriert von hinten auf die als «Leinwand» dienende Butterbrotpapier-Fläche.
- **Der Beobachtungstrick:** Um das Bild, welches oft sehr lichtschwach ist, deutlich zu sehen, ziehen die Lernenden ein dunkles Tuch oder ihre Hände als Sichtschutz über den Kopf und das hintere Ende der Dose, um Fremdlicht auszuschliessen.

Austausch (Partner-Check): Die Kinder vergleichen ihre Beobachtungen mit ihrem Sitznachbarn: «Siehst du den Stuhl oder das Fenster auch kopfüber?». Dieser soziale Austausch ist entscheidend, um die individuellen Beobachtungen zu verifizieren.



Fotografie: Die Zauberkiste

Information für Lehrpersonen



4. Erklärung: Warum steht die Welt auf dem Kopf?

Information für die Lehrperson:

Austausch: Die Klasse versammelt sich im Kreis. Die Kinder berichten von ihrer Entdeckung: «Warum steht der Baum draussen auf dem Kopf?».

Erklärung für die Klasse: «Das Geheimnis des Zauberlochs»

1. Die Reise der Licht-Pfeile:

- **Lehrperson:** «Stellt euch vor, jedes Objekt, das wir sehen – wie der Baum da draussen – schickt uns winzige Licht-Pfeile. Ein Pfeil kommt von der Baumspitze ganz oben, und ein Pfeil kommt von der Wurzel ganz unten.»

2. Das «Verkehrskreuz» (Die Kreuzung):

- **Lehrperson:** «Jetzt kommt unser Zauberloch in der Alufolie. Das Loch ist so winzig, dass die Licht-Pfeile nicht einfach so durcheinander durchfliegen können. Sie müssen sich ganz diszipliniert in einer Reihe anstellen, um hindurchzupassen.»
- **Die Bewegung:** «Der Licht-Pfeil von der Baumspitze oben möchte geradeaus fliegen, landet aber durch das Loch nun ganz unten auf unserem Butterbrotpapier. Und der Licht-Pfeil von der Wurzel unten fliegt schräg durch das Loch und landet ganz oben auf dem Papier.»
- **Die Visualisierung:** «Die Licht-Pfeile müssen im Loch die Plätze tauschen – wie bei einem Verkehrskreuz. Weil sie die Plätze tauschen, kommt das, was oben war, unten an, und das, was unten war, kommt oben an. Das ist der Grund, warum wir in der Zauberkiste alles auf dem Kopf stehend sehen!»

3. Warum ist das wichtig? (Die Brücke zur modernen Welt):

- **Lehrperson:** «Das, was ihr gerade mit eurer Zauberkiste erlebt habt, passiert genau so auch in einer Profi-Kamera oder in eurem Smartphone/Tablet, wenn ihr ein Foto macht. Auch dort gibt es eine Linse (die wie ein besonders helles, grosses Loch funktioniert), und auch dort stehen die Lichtstrahlen im Inneren erst einmal auf dem Kopf.»
- **Verknüpfung zu Früher:** «Früher mussten die Menschen das so lassen. Heute haben wir schlaue Computer-Chips in unseren Handys, die das Bild in Millisekunden wieder 'umdrehen', damit wir es auf dem Bildschirm richtig herum sehen können.»



Fotografie: Die Zauberbox

Information für Lehrpersonen



Didaktische Tipps zur Vertiefung:

- Der «Kopf-Trick»: Nutzen Sie für die Erklärung zwei farbige Stifte (einen Roten für die Spitze, einen Blauen für die Wurzel). Lassen Sie die Kinder mit ihren Händen die Flugbahn in der Luft nachmachen: Von oben (Rot) durch das „Loch“ (die Hände formen einen Kreis) nach unten, und von unten (Blau) durch das Loch nach oben. Die haptische Erfahrung (die Hände kreuzen sich!) ist für Zyklus 1 der Schlüssel zum Verständnis.
- Warum «Zauberbox»? Behalten Sie den Begriff «Zauberbox» bei, da er die Neugier erhält, während Sie die physikalische Realität der geradlinigen Ausbreitung des Lichts als «Naturgesetz» einführen.
- Warum Butterbrotpapier? Erklären Sie kurz, dass das Papier «das Licht festhält», damit wir es sehen können. Ohne das Papier würden die Lichtstrahlen einfach weiterfliegen und an der Wand dahinter landen – das Papier ist also wie eine «Licht-Falle».

Dieser Ansatz macht die abstrakte Optik für die Kinder greifbar und verwandelt die physikalische Gesetzmässigkeit in eine spannende Geschichte, die genau das Ziel der Festigung des Wissens im Modul erreicht.

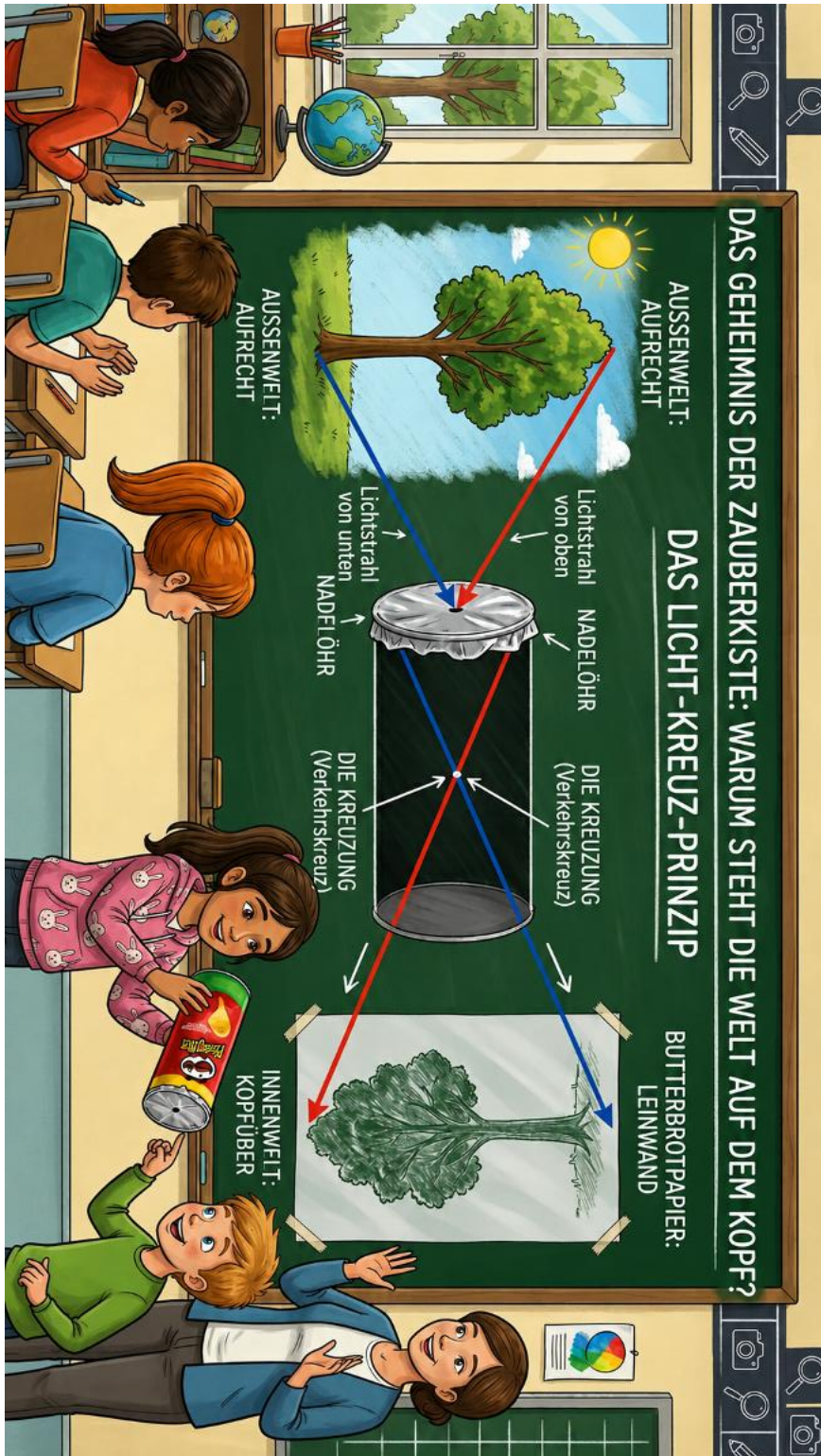


Fotografie: Die Zauberbox

Bild zur Erklärung „die Zauberbox“



4.1 Bild zur Erklärung der «Zauberbox»





Fotografie: Foto-Schule

Informationen für Lehrpersonen



In diesem Modul lernen die Schüler und Schülerinnen den ersten bewussten Umgang mit der Tablet-Kamera kennen. Anhand einer Geschichte entdecken sie typische Anfängerfehler beim Fotografieren und erfahren, wie sie Tablets richtig halten und den Fokus durch Antippen des Bildschirms setzen können. Anschliessend wenden die Schüler und Schülerinnen das Gelernte praktisch an, indem sie Fotos aus verschiedenen Perspektiven (Ameisen- und Vogelperspektive) aufnehmen. Ein Foto-Memory sowie eine gemeinsame Bildbetrachtung und Reflexion runden das Modul ab.



Die Schüler und Schülerinnen können ein Tablet für Fotoaufnahmen korrekt halten und den Fokus durch gezieltes Antippen des Bildschirms setzen.

Die Schüler und Schülerinnen können verschiedene Perspektiven (Ameisen- und Vogelperspektive) bewusst einsetzen und deren Wirkung auf Fotos erkennen.



Geschichte
Papp-Rahmen
Tablets für alle SuS
Bilder Geschichte
Memory Bilder



Plenum EA, PA



45–60 Minuten, abhängig von der Gruppengrösse und der Dauer der Praxisphase mit den Fotoaufträgen.

Zusätzliche Informationen:

Für dieses Modul werden Tablets benötigt



Geschichte

Fotografie: Foto-Schule



1. Geschichte: «Die Foto-Challenge für Nico und Elif»

Informationen für die Lehrperson: Die Lehrperson wiederholt zuerst nochmal, was sie in den letzten Modulen gelernt haben. Danach wird Geschichte der «Foto Challenge» vorgelesen und die passenden Bilder gezeigt.

Es ist ein strahlender Freitagmorgen auf dem Pausenhof. Nico und Elif haben heute einen ganz besonderen Auftrag von ihrer Lehrperson erhalten: Sie dürfen zum ersten Mal mit echten Tablets auf Entdeckungstour gehen.

Nico ist vor Aufregung kaum zu bändigen. «Komm, Elif, wir fotografieren alles! Das Schulhaus, die Bäume, einfach alles!», ruft er und stürmt mit dem Tablet in der Hand los. Er stellt sich vor eine Blume, drückt wild auf den Bildschirm und ruft begeistert: «Schau mal, Elif, ich hab's!»

Doch als sie gemeinsam auf das Tablet-Display schauen, verblasst Nicos Lächeln. «Oh nein», murmelt er enttäuscht. «Das Bild ist total dunkel. Und schau mal hier an der Seite – da ist ein riesiger, schwarzer Fleck auf dem Foto!» Elif schmunzelt und schaut sich das Tablet genau an. «Nico, das ist kein Fleck, das ist dein Daumen! Und schau mal, die Kamera weiss gar nicht, was du eigentlich fotografieren wolltest, deshalb ist alles so düster.»

Nico schaut ratlos. «Aber wie soll ich denn wissen, was die Kamera braucht? Sie ist doch so klug!»

Elif nimmt das Tablet vorsichtig in beide Hände, hält es wie einen wertvollen Schatz an den Ecken fest. «Die Kamera ist nur so schlau wie wir, Nico», erklärt sie und zeigt auf den Bildschirm. «Pass auf: Wenn du genau auf das tippst, was du fotografieren willst – zum Beispiel auf die Blume hier –, dann weiss die Kamera plötzlich: ‚Aha, das soll hell und scharf werden!‘ Das ist wie Zaubern mit dem Finger!»

Nico staunt. «Zaubern? Das will ich auch können!»

Elif nickt eifrig. «Komm, lass uns das zusammen ausprobieren! Wir machen unsere eigene Foto-Challenge. Wir suchen uns die tollsten Winkel – einmal ganz tief unten wie eine Ameise und einmal ganz hoch oben wie ein Vogel – und zeigen der Kamera, wo sie zaubern soll!»

Nico strahlt wieder. „Abgemacht! Aber dieses Mal halten wir das Tablet ganz fest an den Ecken, damit kein Daumen ins Bild kommt!“

Hinweis für die Lehrperson: Diese Geschichte holt die Kinder direkt bei ihren typischen Anfängerfehlern ab (falsche Haltung, falsche Belichtung) und bietet eine motivierende Lösung durch Elif und Nico.



Fotografie: Foto-Schule

Bilder





Fotografie: Foto-Schule

Informationen für Lehrpersonen



2. Technik-Training: Das «Tablet-Geheimnis»

Information für die Lehrperson: Die Kinder haben ihre Tablets vor sich liegen, das Display zeigt noch zum Tisch, damit die Aufmerksamkeit bei der Lehrperson bleibt.

- **A) Das «Heisse-Tee-Prinzip» (Die Haltung):** Die Lehrperson nimmt das Tablet mit den Fingerspitzen an den Ecken auf, wie ein zerbrechliches Tablett. «Kinder, unser Tablet ist heute wie ein Tablett mit einer heissen Tasse Tee. Wenn wir wackeln oder die Finger in die Mitte legen, schwappt der ‚Foto-Tee‘ über und wir verdecken die Sicht!».
 - **Übung:** Die Kinder nehmen das Tablet auf. Die Lehrperson geht durch die Reihen: «Zeigt mir eure ‚Tee-Träger-Hände‘ an den Ecken!». Sie korrigiert spielerisch: «Achtung, dein Daumen stibitzt schon ein Stück vom Bildrand – schieb ihn mal ganz an die Ecke, sonst wird das Foto ein Daumen-Foto!».
- **B) Die «Zauber-Finger-Challenge» (Fokus und Belichtung):** «Dreht eure Tablets jetzt um und öffnet die Kamera-App.»
 - **Übung:** «Sucht euch einen Gegenstand auf eurem Tisch. Tippt mit dem Finger genau darauf. Seht ihr das gelbe Quadrat, das da plötzlich erscheint? Das ist euer Zauber-Punkt! Die Kamera weiss jetzt genau: ‚Aha, das ist wichtig!‘ und macht sofort das Licht an, damit wir alles glasklar sehen.»
 - **Die «Helligkeits-Wippe»:** «Tippt jetzt mal auf eine dunkle Stelle unter eurem Tisch und danach auf eine helle Stelle in Richtung Fenster. Beobachtet, wie das Bild auf dem Tablet ‚hüpft‘ und sich das Licht wie von Geisterhand anpasst.».
 - **Check:** «Wer von euch hat den Zauber-Punkt gefunden? Wenn das Quadrat gelb leuchtet, seid ihr echte Kamera-Zauberer!».

Hinweis: Hier geht es nur um das haptische Verständnis: Tablet an den Ecken halten und gezielt auf dem Bildschirm interagieren. Die eigentliche kreative Anwendung (die Foto-Jagd) folgt erst im nächsten Schritt.



Fotografie: Foto-Schule

Informationen für Lehrpersonen



3. Praxis: Die Die Foto-Jagd

Informationen für die Lehrperson: Die Kinder arbeiten in festen Zweierteams (Fotograf und «Kamera-Profi»). Der Papp-Rahmen dient als «analoge Stütze», um die Bildgestaltung zu trainieren, bevor das Tablet gezückt wird.

- **Schritt 1:** Der analoge Blick: Zuerst schauen die Kinder nur durch den Papp-Rahmen. «Wo ist das Motiv am schönsten? Wo sieht es spannend aus?»
- **Schritt 2:** Die digitale Aufnahme:
 - **Ameisen-Perspektive:** Die Kinder legen sich flach auf den Boden, um Objekte (einen Schuh, eine Blume, ein Spielzeug) aus der tiefen Ameisen- oder Frosch-Perspektive gross und mächtig erscheinen zu lassen.
 - **Vogel-Perspektive:** Die Kinder fotografieren aus der Höhe, um Dinge «von oben» zu betrachten – fast so, als ob sie fliegen könnten.
- **Die Klick-Regel:** Erst wenn der Fotograf «Klick!» sagt, wird das Foto ausgelöst. Danach prüft der «Kamera-Profi» auf dem Display: «Ist es scharf? Ist der Daumen weg? Haben wir die Perspektive gut erwischt?»

Hinweis: Für Kinder die schon ein wenig lesen können, dient das passende Arbeitsblatt. Für die Kinder, die noch nicht lesen können, erklärt die Lehrperson was sie machen müssen.



Fotografie: Foto-Schule

Arbeitsblatt „Die Foto-Jagd“



3. Praxis: Die Foto-Jagd

1. Geht zu zweit zusammen. Ein Kind ist der «Fotograf» und das andere Kind der «Kamera-Profi».

2. Schaue zuerst durch dein Papp-Rahmen. «Wo ist das Motiv am schönsten? Wo sieht es spannend aus?»



2. Nun mache mit dem Tablet verschiedene Aufnahmen:

- **Ameisen Aufnahme:** Lege dich flach auf den Boden, um Gegenstände (ein Schuh, eine Blume, ein Spielzeug) aus der Ameisen- oder Frosch-Perspektive zu sehen.



- **Vogel Aufnahme:** Fotografiere von weit oben ein Gegenstand.



3. Danach wechselt ihr die Rollen.





Foto Memory

Fotografie: Foto-Schule



Zusatzaufgabe: «Foto-Memory» Spiel-Inhalt (Memory-Paare):

- **Paar 1: «Die Tee-Tablett-Haltung»**
 - Bild A: Elif hält das Tablet korrekt an den Ecken.
 - Bild B: Nico hält das Tablet korrekt an den Ecken.
- **Paar 2: «Der Zauber-Punkt (Fokus)»**
 - Bild A: Ein Finger tippt auf einen Bildschirm.
 - Bild B: Ein gelbes Quadrat erscheint auf dem Bildschirm (als Symbol für den «Zauber-Punkt»).
- **Paar 3: «Die Ameisen-Sicht»**
 - Bild A: Ein Kind liegt bäuchlings auf dem Boden.
 - Bild B: Ein grosser Schuh aus der Frosch-Ameisen-Perspektive.
- **Paar 4: «Die Vogel-Sicht»**
 - Bild A: Ein Kind steht auf einem kleinen Hocker.
 - Bild B: Die gleiche Szene aus der Vogelperspektive (von oben).
- **Paar 5: «Der richtige Fokus»**
 - Bild A: Das Motiv ist zu dunkel (falscher Fokus)
 - Bild B: Das Motiv perfekt beleuchtet (nach Antippen des Zauber-Punkts)
- **Paar 6: «Die Symbole»**
 - Bild A: Das "Klick!"-Symbol
 - Bild B: Das "Check!"-Symbol (Daumen weg, scharf, Perspektive gut)
- **Paar 7: «**
 - Bild A: Elif mit Karton Rahmen
 - Bild B: Nico mit Karton Rahmen



Foto Memory

Fotografie: Foto-Schule



Aufgabe:

1. Ausmalen

2. Ausschneiden

3. **Spiele:** Drehe die Karten um und versuche die passenden Paare zu finden.





Foto Memory

Fotografie: Foto-Schule





Fotografie: Foto-Schule

Informationen für Lehrpersonen



4. Abschluss: Digitale Galerie und Reflexion

Information für die Lehrperson:

Die Kinder kommen im Kreis zusammen und zeigen jeweils ihr Lieblings-Foto und sagen dazu aus welcher Perspektive sie dieses Bild gemacht haben.

- Reflexion: Die Lehrperson fragt: „Warum ist das Foto heller geworden, als ihr auf das Gesicht getippt habt?“ (Antwort: Die Kamera hat gemerkt, wo es wichtig ist).
«Welches Bild war schwieriger: Von oben oder von unten?»

***Hinweis:** Dieses Modul verzichtet bewusst auf Fachbegriffe wie „Blende“, „ISO“ oder „Dateiformat“. Es geht um die haptische Erfahrung des Tablets als kreatives Werkzeug. Der Übergang vom analogen Papp-Rahmen zum Tablet-Display ist entscheidend, um den Kindern den „Bildausschnitt“ als bewusste Entscheidung begreifbar zu machen.*



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrpersonen



In diesem Modul lernen die Schüler und Schülerinnen, dass Fotos nicht nur aufgenommen, sondern auch kreativ gestaltet werden können.

Mit Hilfe einer einfachen Kreativ-App verändern sie ihre eigenen Fotos aus der Foto-Jagd und verwandeln diese in fantasievolle Kunstwerke. Dabei entdecken sie spielerisch digitale Werkzeuge wie Sticker, Filter und Bildbearbeitungsfunktionen und sammeln erste Erfahrungen im kreativen Umgang mit digitalen Medien.



Die Schüler und Schülerinnen können ein Foto in einer Kreativ-App öffnen, bearbeiten und speichern.

Die Schüler und Schülerinnen können ihr Foto mithilfe von Stickern und Filtern kreativ gestalten und ihre Ideen umsetzen.



Tablets mit Foto-App z.B App PicCollage, für fortgeschrittene SuS geht auch Canva (2.Klasse)
Geschichte mit Bildern
Auftragsblatt
Nachrichten von Elif und Nico



Plenum EA, PA



45 Min

Zusätzliche Informationen:

Didaktischer Fokus und Leitidee:

In diesem Modul entdecken die Kinder, dass digitale Fotos nicht nur aufgenommen, sondern auch kreativ gestaltet werden können. Die Fotos aus der Foto-Jagd des vorherigen Moduls dienen als Ausgangspunkt. Die Kinder lernen, wie sie mit einer kreativen App Bilder verändern, ergänzen und verschönern können. Dabei stehen Fantasie, Ausprobieren und erste Erfahrungen mit digitalen Gestaltungswerkzeugen im Vordergrund.



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrpersonen



1. Geschichte: «Nicos und Elifs geheime Kunstwerkstatt»

Informationen für die Lehrperson: Die Kinder versammeln sich wieder in einem Kreis. Die Lehrperson liest die Geschichte vor und zeigt dabei die Bilder von Nico und Elif.

Am nächsten Tag treffen sich Nico und Elif wieder in der Schule. Stolz schauen sie ihre Fotos von der Foto-Jagd an.

«Mein Schuh sieht riesig aus!», lacht Nico und zeigt auf sein Foto aus der Ameisenperspektive.

«Und mein Pausenplatz sieht von oben aus wie eine kleine Spielzeugwelt!», sagt Elif.

Da entdeckt Nico ein buntes Symbol auf dem Tablet.

«Was ist das?»

Elif tippt darauf.

Plötzlich erscheint ihr Foto auf dem Bildschirm und daneben viele lustige Bilder: Sterne, Hüte, Tiere und Sprechblasen.

„Wow!“, ruft Nico. „Jetzt können wir unsere Fotos verändern!“

Elif setzt auf ihr Schuh-Foto einen riesigen Goldpokal.

Nico fügt seinem Bild einen Drachen hinzu, der über dem Schulhaus fliegt.

«Jetzt sieht es aus wie eine Fantasie-Welt!», staunt Nico.

«Genau» sagt Elif. „Fotos sind nicht nur Erinnerungen. Wir können daraus Kunstwerke machen!“

Heute beginnt ihre Arbeit in der digitalen Kreativ-Werkstatt.



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrpersonen





Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrpersonen



2. Technik-Training: «Der digitale Werkzeugkasten»

Informationen für die Lehrperson: Die Kinder öffnen gemeinsam die ausgewählte Kreativ-App. Ziel ist nicht die perfekte Bedienung, sondern das Kennenlernen der wichtigsten Werkzeuge. Die Lehrperson leitet die Kinder verbal und visuell an. Sie zeigt es bei ihrem Tablet vor.

Gemeinsame Einführung

A) Das Foto finden

- Foto aus der Galerie auswählen
- Bild in der Kreativ-App öffnen

B) Die Sticker-Kiste

Die Lehrperson erklärt: «Sticker sind wie digitale Aufkleber.»

Übung: Einen Sticker auswählen und auf das Bild ziehen

C) Der Verwandlungs-Trick

Die Lehrperson zeigt:

- Mit zwei Fingern vergrössern
- Mit zwei Fingern verkleinern
- Drehen des Stickers

Übung: «Wer schafft einen winzigen Stern und einen riesigen Stern?»

D) Die Farb-Zauberei

Die Kinder testen verschiedene Filter.

Fragen:

- Welcher Filter macht das Bild heller? Welcher wirkt geheimnisvoll?
- Welcher gefällt dir am besten?

E) Kunstwerke speichern

Gemeinsam speichern die Kinder ihr fertiges Bild in der Galerie.



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrpersonen



3. Praxis: Die geheime Mission von Nico und Elif

Informationen für die Lehrperson: Die Kinder haben von Nico und Elif einen geheimen Brief erhalten. Darin steht, dass sich in ihren Fotos magische Dinge verstecken sollen. Die Kinder erhalten den Auftrag, eines ihrer Fotos aus der Foto-Jagd kreativ zu verändern und die geheimen Gegenstände darin zu verstecken.

Die geheime Nachricht

Die Lehrperson liest vor:



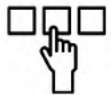


Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Arbeitsauftrag



Auftrag



Wähle eines deiner Fotos aus der Foto-Jagd aus.
Verwandle dein Foto in ein Geheimnisbild.

Füge folgende Dinge hinzu:



· ein Tier



· einen Stern



· einen Schatz oder etwas Wertvolles



· etwas Lustiges oder Verrücktes

Die Gegenstände dürfen gross, klein, versteckt oder gut sichtbar sein.

So arbeitest du



Öffne dein Foto in der Kreativ-App.

Suche passende Sticker.

Platziere die Sticker auf deinem Bild.

Vergrössere oder verkleinere die Sticker mit zwei Fingern.

Der Sticker darf nicht kleiner sein, wie der Nagel deines kleinen Fingers.

Wähle einen Filter, der zu deinem Bild passt.

Speichere dein Geheimnisbild.

Detektiv-Runde

Wenn alle fertig sind, werden zweier Gruppen gebildet.

Anschliessend zeigt ihr euch gegenseitig eure Geheimnisbilder.

Nun werdet ihr zu Foto-Detektiven.

Versucht herauszufinden:

- Wo ist das **Tier**?
- Wo versteckt sich der **Stern**?
- Was ist das **Wertvolle**?
- Was ist das **Lustige**?

Wer findet alle versteckten Dinge?



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrperson



Auftrag 3 Zusatzinformation für Lehrperson:

Für schnelle Kinder:

- Verstecke einen zusätzlichen Gegenstand.
- Gib deinem Bild einen Titel.
- Erzähle eine kurze Geschichte zu deinem Geheimnisbild.

Für Kinder mit Unterstützungsbedarf:

- Nur zwei Gegenstände verstecken.
- Gemeinsam mit einem Partner arbeiten.
- Wenn die Kinder noch nicht lesen können, liest die Lehrperson den Auftrag vor.

Der Fokus liegt nicht auf einem perfekten Ergebnis, sondern auf dem kreativen Umgang mit digitalen Werkzeugen. Die Kinder lernen spielerisch, Fotos zu gestalten, Sticker gezielt einzusetzen und ihre Werke zu präsentieren. Durch die Detektiv-Runde erhalten alle Kinder einen zusätzlichen Anlass, die Bilder aufmerksam zu betrachten und über ihre Gestaltungsentscheidungen zu sprechen.



Fotografie: Die Kreativ- Werkstatt

Informationen für Lehrperson



4. Post von Nico und Elif

Die Kinder versammeln sich wieder in einem Kreis.

Die Lehrperson liest vor:





Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



In diesem Modul setzen sich die Schüler und Schülerinnen mit wichtigen Regeln rund um Fotos auseinander. Sie lernen, dass man andere Personen vor dem Fotografieren oder Zeigen eines Fotos zuerst fragen sollte. Zudem entdecken sie, dass manche Bilder echt sind und andere von einem Computer erfunden werden können. Durch Geschichten, Gespräche und Spiele entwickeln die Kinder ein erstes Verständnis für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern.



Die Schüler und Schülerinnen verstehen, dass sie andere Personen vor dem Fotografieren oder Zeigen eines Fotos um Erlaubnis fragen sollten.

Die Schüler und Schülerinnen erkennen, dass nicht alle Bilder die Wirklichkeit zeigen und dass Computer Bilder erfinden können.



Beide Geschichten mit Bildern
Für alle SuS eine rote und grüne Karte ausgedruckt und ausgeschnitten
1x Bilder echt oder Zauberei ausdrucken und ausschneiden



Plenum, PA



45 Min



Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



1. Einstiegsgeschichte: «Das Foto-Geheimnis»

Information für die Lehrperson: Die Kinder sitzen im Kreis. Die Geschichte wird von der Lehrperson vorgelesen. Sie zeigt die passenden Bilder zur Geschichte.

Nico und Elif spielen auf dem Pausenhof.

Elif rennt schnell, stolpert – und fällt in eine kleine Pfütze.

Sie erschrickt kurz, dann muss sie lachen. Es ist nichts Schlimmes passiert.

Nico findet das lustig. Schnell nimmt er sein Tablet und macht ein Foto von Elif.

«Das zeige ich allen in der Klasse!», ruft er und will das Bild sofort zeigen.

Elif schaut Nico erschrocken an.

Ihr Lachen ist weg.

«Nico, bitte nicht! Ich möchte nicht, dass alle dieses Foto sehen. Ich finde es peinlich.»

Nico hält inne. Er schaut das Foto an und dann Elif.

Er merkt: Er hat gar nicht gefragt.

Die Lehrperson kommt dazu.

Sie schaut die beiden an und sagt ruhig:

«Stellt euch vor, jemand zeigt einfach ein Foto von euch, ohne zu fragen. Wie fühlt sich das an?»

Die Kinder überlegen kurz gemeinsam.

Die Lehrperson sagt dann:

«Bei Fotos ist es wichtig: Wir fragen zuerst, bevor wir ein Bild machen oder zeigen.»



Fotografie: erlaubt und echt?

Bilder





Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



2. Gesprächsrunde zur Geschichte: Was hat Nico gelernt?

Leitfragen im Kreis

- Wie hat sich Elif gefühlt?
- War es richtig, dass Nico einfach ein Foto gemacht hat?
- Was hätte Nico besser machen können?
- Was ist unsere Klassenregel?

3. Übung: Die «Darf ich?»-Ampel

Information für die Lehrperson: Die Kinder entscheiden gemeinsam mit roten und grünen Karten. Jedes Kind erhält eine rote und eine grüne Karte

Ablauf

Die Lehrperson liest Situationen vor.

Die Kinder zeigen:

-  Rot = Nein / nicht okay
-  Grün = Ja / okay

Beispiele

- «Ich fotografiere meine Freundin beim Essen, ohne zu fragen.»
- «Ich fotografiere ein schönes Blumenbeet.»
- «Ich mache ein Foto von einem Kind, das schläft.»
- «Ich frage zuerst, bevor ich ein Foto mache.»
- «Ich mache ein Foto von meinem Haustier.»
- «Ich mache ein Foto von jemandem, der mir gesagt hat: Bitte nicht fotografieren.»
- «Ich fotografiere ein Kunstwerk, das ich selbst gemalt habe.»

Gespräch nach jeder Situation

- Warum rot?
- Warum grün?



Fotografie: erlaubt und echt?

Bilder





Fotografie: erlaubt und echt?

Geschichte



4. Geschichte: Echt oder Zauberei? (die Lehrperson liest vor)

Die Lehrperson lächelt und sagt:

«Ich zeige euch jetzt ein besonderes Bild. Schaut genau hin.»

Sie hält ein Bild hoch.

Ein Hund fliegt mit einem Umhang wie ein Superheld durch die Wolken.
Der Hund sieht aus, als würde er wirklich durch den Himmel fliegen.

Elif staunt: «Wow! Gibt es das wirklich?»

Nico schaut lange hin und sagt dann:

«Ich glaube nicht. Das sieht irgendwie erfunden aus.»

Die Lehrperson nickt.

«Genau. Dieses Bild hat niemand mit einer Kamera fotografiert.

Ein Computer hat es erfunden.»

Dann zeigt sie noch ein paar weitere Bilder, zum Beispiel eine Katze mit drei Köpfen oder einen Regenbogen-Elefanten.

«Und jetzt?», fragt sie.

«Echt oder erfunden?»

Die Kinder überlegen und schauen genau hin.

Zum Schluss sagt die Lehrperson: «Manche Bilder sind echt – und manche sind nur erfunden.»





Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



5. Bilderrunde: Echt oder Zauberei?

Information für die Lehrperson: Jetzt wird der Fokus auf Bildwahrheit gelegt.

Die Kinder sollen lernen, dass Bilder manchmal echt sind – und manchmal erfunden wirken, obwohl sie sehr real aussehen.

Hinweis für die Lehrperson:

KI-generierte oder stark bearbeitete Bilder lassen sich nicht immer zuverlässig am Aussehen erkennen. In dieser Aufgabe werden deshalb bewusst eindeutige Fantasiebeispiele verwendet. Ziel ist nicht, KI-Bilder sicher zu identifizieren, sondern die Kinder dafür zu sensibilisieren, dass Bilder nicht immer die Wirklichkeit zeigen.

Überleitung aus der Geschichte

Die Lehrperson schaut in die Runde und sagt:

«Ihr habt jetzt gesehen: Manche Bilder sind echt, weil sie fotografiert wurden.
Und manche Bilder sind erfunden und gibt es in Wirklichkeit gar nicht.»

«Jetzt spielen wir ein Spiel. Ihr seid Bild-Detektive.»

Ablauf

Die Lehrperson zeigt verschiedene Bilder:

- echte Fotos aus dem Alltag
- auffällige, erfundene Bilder (z. B. fliegender Hund, Katze mit drei Köpfen, Regenbogen-Elefant)

Aufgabe der Kinder:

Die Kinder entscheiden jedes Mal:

- Grüne Karte = echt
- Rote Karte = erfunden

Leitfragen (nach einzelnen Bildern)

- Woran hast du das erkannt?
- Kann das wirklich passieren?
- Könnte jemand das am Computer gemacht haben?



Fotografie: erlaubt und echt?

Bilder





Fotografie: erlaubt und echt?

Bilder





Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



6. Abschluss

Das «Regel-Versprechen»

Bevor jeder sein «Fotoprofi-Stempel» erhält, nennt es kurz eine wichtige Regel, die es im Modul gelernt hat.

Mögliche Antworten der Kinder:

- «Ich frage immer zuerst, bevor ich ein Foto mache.»
- «Ich zeige kein Foto ohne Erlaubnis.»
- «Ich schaue genau hin, ob ein Bild echt ist.»

Die Lehrperson bestätigt jedes Kind kurz und positiv.

Der «Fotoprofi Stempel»

Als Abschluss der ganzen Module, erhalten sie einen kleinen «Fotoprofi Stempel» oder einen Sticker auf den Handrücken

Die Lehrperson erklärt:

«Ihr bekommt jetzt euren Fotoprofi-Stempel. Nun seid ihr richtige Fotoprofis»



Fotografie: erlaubt und echt?

Informationen für Lehrpersonen



Zum Schluss liest die Lehrperson die letzte Nachricht von Elif und Nico vor:

Herzlichen Glückwunsch!



Ihr seid jetzt echte Bild-Detektive. Denkt immer daran:
Ein Foto ist etwas Schönes – besonders wenn alle
einverstanden sind. Und wir schauen immer genau hin,
ob ein Bild echt ist oder nur ein Zauber-Bild.

Eure Elif und Nico

