

Lektion 2

Voll daneben 

Bezug zu Lehrplan 21

MI.2.1.d: Die Schülerinnen und Schüler kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

Zeitbedarf

45 Minuten

Material

- Texteditor (vgl. Downloads)
- Bilder (vgl. Downloads)

Arbeitsform

Teamarbeit und Plenum

Idee

Voll daneben können sich nicht nur Menschen, sondern auch elektronische Geräte benehmen. In solchen Fällen spricht man von einem „Glitch“. Der Begriff ist neueren Datums und tauchte in den 1960er Jahren in der US-amerikanischen Raumfahrt auf. Wahrscheinlich stammt er vom Deutschen „glitschen“ („Die Seife glitscht mir aus den Händen“) ab. In elektronischen Schaltkreisen kommt es zu Glitches, wenn Resultate weitergegeben werden, obwohl die Berechnungen in einzelnen Komponenten noch nicht beendet worden ist.

Glitches lassen sich aber auch bewusst erzeugen und kreativ nutzen. Liest man Bilddaten etwa als Text ein und manipuliert geringfügig diesen Text, lassen sich eindruckliche Glitches kreieren.

Ablauf

1. Via Beamer öffnet die Lehrperson ein Bild in einem Texteditor wie Notepad++ oder Textpad. Sie zeigt, wieviel Text nötig ist, um ein Bild darzustellen und wie schwer die Orientierung in der Datei fällt.
2. Die Lehrperson nimmt eine erste kleine Manipulation am Bildtext vor (bitte die ersten Zeilen nicht verändern), speichert den Text und zeigt das veränderte Bild.
3. Die Kinder fertigen mit „Kopieren“ (Ctrl + C) und „Einfügen“ (Ctrl + V) Kopien der Bilddateien an.
4. Anschließend manipulieren die Kinder mithilfe der Texteditoren die Bilddaten, speichern die Datei ab und schauen sich das Ergebnis in der Bildvorschau an.
5. Sie vergleichen die Resultate und drucken gelungene Glitches aus.

