Ablauf

> **Der Ablauf** kann aufgeteilt werden. Die Empfehlung ist, die Vorbereitung (1. Phase) von den restlichen Phasen zu trennen. Dabie können alle Phasen auch individuell an die Bedingungen der jeweiligen Räume, Teilnehmenden angepasst werden und stellen einen Vorschlag-Katalog dar. So kann jede Phase (2. bis 5. Phase) auch an je einen Tag stattfinden oder, wenn die Teilnehmenden sehr schnell und motiviert sind, auch an 1-2 Tagen.

Projektphasen	**Beschreibungen**	**Dauer**
1. Phase	**Vorbereitung (Projektanleitende)**	**135-270 Minuten**
Material	Bereitet das Material und die Werkzeuge vor. Testet am besten selbst, ob alle Bauteile zusammen funktionieren. Zum Beispiel müssen die Pins an den Raspberry Pi Pico angelötet werden. Achtet bei den Zusammenbau der Wasserpumpe mit dem Relais und dem Relais mit dem Pico auf die korrekte Verkabelung. Nutzt dazu die Darstellung zu Zammenbau. Druckt ggf. unsere Zusatzmaterialien unter Downloads aus. Baut außerdem ein Demomodell zusammen, damit die Teilnehmenden ein taktiles Anschauungsobjekt haben. Habt ihr Computer, Laptops oder sogar Raspberry Pi 400 in euren Einrichtungen? Sehr gut! Diese könnt ihr verwenden, um Thonny, die Programmierumgebung für MicroPython, zu installieren. Mehr dazu findet ihr im Kapitel Materialvorbereitung https://wiki.gestaltwasdigital.org/books/automatisches-bewasserungssystem-mit-dem-raspberry-pi-pico/chapter/materialvorbereitung	60-120 Minuten

Setting/Inhalt	Überlegt euch, gerne im Team, wie das Projekt an die Lebenswelten der Teilnehmenden anknüpfen kann (z. B. Bewässerung von Zimmerpflanzen oder Pflanzen auf dem Balkon, dem Garten, ein automatischer Wasserspender für Vögel/Tiere im Sommer etc.). Recherchiert ggf. gezielt nach Personen, die intersektionale Perspektiven repräsentieren und als Vorbilder für verschiedene Rollen dienen können (z. B. Programmierer*innen, Erfinder*innen, Wissenschaftler*innen). Überlegt euch Beispiele, wie das Projekt in verschiedenen Kontexten ökologisch und ökonomisch nachhaltig eingesetzt werden kann. Seid kreativ und denkt gerne über die Möglichkeiten des Projekts hinaus. Spielt den Workshop ggf. exemplarisch durch, gerne auch mit der Programmierumgebung Thonny, um den Code besser nachvollziehen zu können.	60-120 Minuten
Projektarbeit	Bereitet Projektboxen für die Gruppen der Teilnehmer*innen vor. In diesen können bereits alle Materialien für das Projekt enthalten sein. Stellt außerdem Stifte und Papier bereit, damit sich die Gruppen Notizen machen können. Gebt den Gruppen die Möglichkeit, sich einen Gruppennamen auszudenken, den sie an ihrer Projektbox anbringen können. Wenn möglich, bereitet Snacks und Getränke vor – vielleicht kann das gemeinsame Vorbereiten von Snacks, Getränken und der Arbeitsplätze auch ein Teil des Projekts sein. Falls ihr die Möglichkeit habt, versucht, das Projekt mit zwei Fachpersonen durchzuführen.	15-30 Minuten
2. Phase	**Ankommen - Inhaltliche Vorbereitung (Projektarbeit/Workshop)**	**65-110 Minuten**

Start	Startet ggf. mit einem kleinen Check-in oder einer Willkommensrunde, in der ihr nachfragt, was das „Zuckerstück“ des heutigen Tages war/ist oder was sich die Teilnehmenden für den Tag wünschen. Legt gemeinsam Regeln für die Projektarbeit fest und notiert diese auf ein Blatt Papier oder ein Plakat. Lasst die Teilnehmenden das Plakat unterschreiben, um die Vereinbarungen zu bestätigen.	15-20 Minuten
Kontextualisierung	Startet mit einer Ideensammlung, wo die Teilnehmenden Bauteile wie eine Wasserpumpe oder sogar ein Relais schon im Alltag gesehen haben oder wo sie allgemein eingesetzt werden können. Verbindet dies vielleicht mit einer gemeinsamen Internetrecherche, unterstützt durch Bilder oder 1–2 kurze Videos. Nutzt auch gerne KI-Systeme für die Recherche. Vielleicht gibt es sogar die Möglichkeit, ein kleines Porträt von verschiedenen Erfinder*innen, Programmierer*innen oder anderen Persönlichkeiten, die sich mit „Making“ beschäftigen, zu erstellen und eine kleine Galerie anzufertigen. Überlegt gemeinsam – gerne auch durch weitere Recherchen –, welche Rollen es in einem Team braucht, um beispielsweise ein automatisches Bewässerungssystem zu entwickeln. Mögliche Rollen könnten Physiker*in, Materialwissenschaftler*in, Elektronik-Ingenieur*in, Softwareentwickleri*n, Testerin oder Designer*in/Marketing umfassen.	30-60 Minuten

Gruppenfindung	Gebt den Teilnehmer*innen die Möglichkeit, sich in 2er- bis 3er-Gruppen zusammenzufinden, und gebt ihnen Zeit, sich einen Namen für ihre Gruppe auszudenken. Knüpft an die Kontextualisierungsphase an und lasst die Gruppen Rollen innerhalb ihrer Gruppe verteilen (diese Rollen können bei einem anderen Projekttag ggf. auch getauscht werden). Lasst die Gruppen kurz begründen, warum sie sich für die jeweiligen Rollen entschieden haben. Anschließend stellen die Gruppen ihren Gruppennamen vor und erklären, wie sie auf diesen Namen gekommen sind. Verteilt nun die Projektboxen und lasst die Gruppen diese mit den Namen der Teilnehmer*innen und ihrem Gruppennamen beschriften.	20-30 Minuten
3. Phase	**Praktische Arbeit (Projektarbeit/Workshop)**	**25-50 Minuten**
Material Zusammenbau	Gebt nun die Projektboxen aus und gebt ggf. noch einmal Hinweise dazu, wie alle Bauteile zusammengebaut werden. Lasst die Gruppen anschließend selbstständig arbeiten. Unterstützt die Gruppen bei Bedarf mit individuellen Hilfestellungen.	15-30 Minuten
Projekt testen	Probiert die zusammengebauten Projekt-Sets aus! Pump die Wasserpumpe das Wasser von einer Schüssel in die Andere? Mit einem Messbecher oder einer Waage und einer Stopuhr könnt ihr damit Experimentieren, wie viel Wasser in einer bestimmten Zeit durch die Pumpe bewegt wird. Diskutiert gemeinsam, wo solche automatischen Wasserpumpen eingesetzt werden könnten.	10-20 Minuten
4. Phase	**(Um)Programmierung (Projektarbeit/Workshop)**	**25-55 Minuten**
Raspberry Pi Pico anschließen	Schließt den Raspberry Pi Pico mit einem Micro-USB-zu-USB-A-Kabel an einen Computer, Laptop oder Raspberry Pi 400 an.	5-10 Minuten

Code öffnen und verändern	Öffnet die Programmierumgebung Thonny und ladet den Code vom Raspberry Pi Pico. Sucht im Programmiercode die Zeilen, wo die Dauer des Anschaltens und Ausschaltens der Pumpe definiert ist. Verändert die Dauer, in dem ihr die Pumpe vielleicht 7 Sekunden anschaltet.	5-15 Minuten
Code erweitern	Mit einer Pflanze in euren Räumen könnt gleich experiementieren. Macht ein Foto von der Pflanze und versucht zum Beispiel mit der Google-Bildersuche herauszufinden, was für eine Art von Pflanze ihr fotografiert habt. Recherchiert weiter und findet herraus wie häufig diese gegossen werden sollte. Mit einem KI-System könnt ihr zusammenarbeiten, um den Code so anzupassen, dass die Pflanze in genau diesen zeitlichen Abstand gegossen wird.	15-30 Minuten
5. Phase	**Reflexion (Projektarbeit/Workshop)**	**35-100 Minuten**
Recap 1 Gruppenarbeit	Gebt den Gruppen die Möglichkeit, zu reflektieren, was ihnen an der Zusammenarbeit mit ihren Gruppenteilnehmer*innen gefallen hat. Jede Person schreibt dabei für sich individuell einen Satz auf oder überlegt sich einen Satz. Anschließend tragen alle Gruppenteilnehmer*innen, angeleitet von den Workshopleitungen, ihre Sätze vor. Etabliert ggf. ein Ritual nach jedem vorgetragenen Satz, wie z. B. gemeinsames Klopfen auf den Tisch, Füße trampeln oder Fingerschnipsen, um den Moment wertzuschätzen und eine positive Atmosphäre zu schaffen.	15-35 Minuten
Recap 2 Gruppenarbeit	Nun sollen die Gruppen gemeinsam überlegen, was sie beim nächsten Mal ggf. anders machen würden und was sie für das Projekt benötigen würden, um es besser durchführen zu können. Wenn möglich, sollen die Gruppen ihre Gedanken im Plenum vorstellen, um Ideen und Verbesserungsvorschläge zu teilen.	10-20 Minuten

Abschluss	Gebt den Teilnehmenden ein Feedback, indem ihr hervorhebt, was euch besonders gut gefallen hat, was ihr beobachtet habt und welche Wünsche oder Anregungen ihr für sie habt. Gebt einen Ausblick darauf, welche weiteren Möglichkeiten und Themen im Rahmen dieses Workshops noch erkundet werden können. Diskutiert gemeinsam mit den Teilnehmenden über mögliche Anschlussprojekte und entwickelt Ideen, wie die gewonnenen Erkenntnisse und Fähigkeiten in zukünftigen Projekten genutzt oder erweitert werden können.	10-45 Minuten

Revision #7
Created 26 November 2024 07:27:43 by Shelly Pröhl
Updated 28 November 2024 11:50:05 by Shelly Pröhl