

"Die Sinne unserer Smartphones – jenseits von Touch und Tastatur"

Oberthema	Physical Computing
Unterthema	Eingabegeräte, Sensoren und Interfaces
Kurzbeschreibung	<p>Es braucht kein kompliziertes Maker-Projekt mit Robotern, Microcontrollern und Sensoren für „Physical Computing“: Unsere Smartphones sind voll mit Sensoren, Apps und Rechenpower.</p> <p>Es sollen Sensoren von Smartphones/Tablets erkundet werden und in der Folge mit PocketCode digital-analoge Bewegungs-Spiele erstellt werden, welche die Smartphone-Sensoren nutzen.</p>
Zielgruppe	
Alter	10 bis 16 Jahre
Anzahl Teilnehmende (TN)	4-15 (diese Zahl ist flexibel, mit mehr Betreuer*innen und Gruppenarbeit auch mehr möglich, wenn auch nicht ideal)
Rolle TN	Experimentierer*innen, Programmierer*innen (optional), Spieler*innen
Besonderheiten	<p>Dieses Modul bietet sich auch für „Bring Your Own Device“ an.</p> <p>Die Workshop-Leitung sollte sich vorab mit den zwei Apps kurz auseinandergesetzt haben.</p> <p>Dieser Schnupperkurs sollte viel freies Experimentieren ermöglichen und vor allem Lust und Aussicht auf mehr machen. Der Ablauf kann flexibel gestaltet werden; es können auch Module des Ablaufplans weglassen werden oder in einem Folgetermin durchgeführt werden.</p>
Eigene Rolle	Workshopleiter*in, Lernbegleiter*in
Weitere Beteiligte	Mehr Betreuer*innen bei größeren Gruppen von Vorteil
Einheit	
Zeitaufwand	2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	

Materialien	<ul style="list-style-type: none"> q Smartphone/Tablet (1 Gerät pro TN oder Kleingruppe), q PocketCode-App auf dem Endgerät installiert (für iOS und Android, iOS-Version etwas abgespeckt und anders als Android, für diesen Schnupperkurs wird allerdings bewusst auf erweiterte Android-Funktionen verzichtet) q Spielvorlage auf dem Endgerät heruntergeladen: https://share.catrob.at/app/project/184297a5-d4fd-11eb-ae11-005056a36f47 q Phyphox-App auf dem Endgerät installiert (für iOS und Android) q Ggf. Tafel oder digitale Präsentation um Beiträge zu sammeln. q optional: Laptop mit Beamer für Fernzugriff. Hierbei ist es nötig, dass alle Geräte in einem WLAN aufeinander zugreifen können (ggf. auch mit Offline-Router möglich)
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> q Ausreichend Platz, um einen „Eierlauf“ mit mehreren TN durchführen zu können
Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn TN alle mit eigenem Smartphone arbeiten, besteht die Gefahr, dass diese durch andere Beschäftigungen abgelenkt sind. • Es bedarf Motivation sich grundlegend mit Block-Programmierung auseinanderzusetzen.
Links	
Ähnliche Projekte	-
weiterführende Infos	<ul style="list-style-type: none"> • https://wiki.catrobat.org/bin/view/Documentation/#HStarterprojekte

Revision #5

Created 20 July 2023 14:17:30 by Julian Erdmann

Updated 21 November 2023 09:14:33 by Fabian Wörz