

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

Oberthema	Physical Computing
Unterthema	Eingabegeräte, Sensoren und Interfaces
Kurzbeschreibung	Es braucht kein kompliziertes Maker-Projekt mit Robotern, Microcontrollern und Sensoren für „Physical Computing“: Unsere Smartphones sind voll mit Sensoren, Apps und Rechenpower. 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.
<b>Zielgruppe</b>	
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	Dieses Modul bietet sich auch für „Bring Your Own Device“ an. Die Workshop-Leitung sollte sich vorab mit den zwei Apps kurz auseinandergesetzt haben. 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.
Eigene Rolle	Workshopleiter*in, Lernbegleiter*in
Weitere Beteiligte	Mehr Betreuer*innen bei größeren Gruppen von Vorteil
<b>Einheit</b>	
Zeitaufwand	2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	

Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>q Smartphone/Tablet (1 Gerät pro TN oder Kleingruppe),</li> <li>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)</li> <li>q Spielvorlage auf dem Endgerät heruntergeladen: <a href="https://share.catrob.at/app/project/184297a5-d4fd-11eb-ae11-005056a36f47">https://share.catrob.at/app/project/184297a5-d4fd-11eb-ae11-005056a36f47</a></li> <li>q Phyphox-App auf dem Endgerät installiert (für iOS und Android)</li> <li>q Ggf. Tafel oder digitale Präsentation um Beiträge zu sammeln.</li> <li>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)</li> </ul>
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>q Ausreichend Platz, um einen „Eierlauf“ mit mehreren TN durchführen zu können</li> </ul>
Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn TN alle mit eigenem Smartphone arbeiten, besteht die Gefahr, dass diese durch andere Beschäftigungen abgelenkt sind.</li> <li>• Es bedarf Motivation sich grundlegend mit Block-Programmierung auseinanderzusetzen.</li> </ul>
<b>Links</b>	
Ähnliche Projekte	-
weiterführende Infos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://wiki.catrobat.org/bin/view/Documentation/#HStarterprojekte">https://wiki.catrobat.org/bin/view/Documentation/#HStarterprojekte</a></li> </ul>

Revision #5

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

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