

"MakeyMakey-Sampler"

Oberthema	Making & Coding
Unterthema	Making, Controller, Stromkreis
Kurzbeschreibung	<p>Wollten wir nicht schon alle mal einen Controller aus Bananen bauen? Mit sogenannten System Development Boards wie Makey Makey ist das möglich.</p> <p>Auf der Platine sind Anschlüsse für die Pfeiltasten, Leertaste und Linksklick vorhanden. Außerdem gibt es auf der Rückseite zwei Steckplätze für Erweiterungsboards. An die vorgegebenen Kontakte der Platine können dabei mit einer Kabelverbindung alle leitenden Gegenstände angeschlossen werden. Egal ob Wasserbecken, Obst, Wäscheklammern, Knete oder einfach nur Bleistiftstriche – sofern die Gegenstände leiten, sind der Kreativität nahezu keine Grenzen gesetzt. Es muss nur darauf geachtet werden, dass immer ein geschlossener Stromkreis mit Erdung zustande kommt.</p> <p>Mit den vorhandenen sechs Tasten lassen sich bereits zahlreiche Spieleideen umsetzen. Als kreative Denkanstöße sind viele Projekte auf https://labz.makeymakey.com/d/ zu finden. Außerdem können eigene Games mit Programmierbaukästen, wie beispielsweise Scratch, Kodu etc. entwickelt werden. Hierzu lassen sich zahlreiche Tutorials im Internet finden.</p> <p>Grundsätzlich sollten neben den Controller-Bausätzen, bestehend aus Platine, einem USB-Kabel, mehreren Kabeln mit Krokodilklemmen sowie Kabeln mit Steckverbindungen eine Auswahl an potenziellen Controller-Elementen sowie mehrere Ersatzkabel mitgenommen werden.</p>

Zielgruppe	
Alter	10 bis 12 Jahre / 6.-7. Schulstufe
Anzahl Teilnehmende (TN)	Bis zu 20 Kinder
Rolle TN	Instrumentenbauer*innen, Musiker*innen, Maker*innen
Besonderheiten	-

Eigene Rolle	Workshop-Leitung
Weitere Beteiligte	Workshop-Co-Leitung sollte bei über 10 TN anwesend sein

Einheit

Zeitaufwand	2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	Kommunikative und soziale Kompetenzen; musikalisches, Improvisations- und physikalisches Experimentieren, erste Maker*innen-Kenntnisse
Alltagsbezug	Ein- und Ausgabegeräte von Computern dekonstruieren, selbst bedienen und kreativ einsetzen lernen
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Makey Makey Set mit Platine, USB-Kabel, Krokodilklemmen, ggf. weitere, längere Kabel (1 MakeyMakey-Set / 3-5 TN) • Laptop/Computer mit Internetverbindung (1 Laptop/PC / 3-5 TN) • Bananen (oder anderes Obst, Gemüse, Knete oder andere leitende Gegenstände bzw. Flüssigkeiten oder sogar Menschen) • https://apps.makeymakey.com/sampler/
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • Ausreichend Arbeitsfläche für jede Kleingruppe, um Computer/Laptop, MakeyMakey und leitende Gegenstände ausbreiten und bedienen zu können

Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> • Manchmal sind Kabel oder Krokodilklemmen nicht richtig verbunden, hier können Fehlerquellen schnell behoben werden. • Oft verwirren sich Kabel oder entsteht Verwirrung, weil die Erdung des MakeyMakey nicht oder die ganze Zeit ausgelöst wird. Das sollte frühzeitig aufgezeigt werden, z.B. in einem Aufwärmspiel oder in einer Einleitung zum MakeyMakey • Es empfiehlt sich das MakeyMakey an sich, sowie den MakeyMakey-Sampler (https://apps.makeymakey.com/sampler/) vorher ausprobiert zu haben
----------------------	--

Links	
Ähnliche Projekte	https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/03/23/5122/ (Inhalte von hier)

weiterführende Infos	https://tueftelakademie.de/wp-content/uploads/2020/01/Digital-Literacy-Lab-Makey-Makey-Einf%C3%BChrung-und-Projektumsetzung.pdf https://tueftelakademie.de/fuer-zuhause/makey-makey-bananen-klavier/ https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2017/09/14/makeymakey-paedagogisch-betrachtet/
----------------------	---

Revision #3

Created 20 July 2023 12:54:44 by Janine Kusatz

Updated 21 November 2023 09:11:20 by Fabian Wörz