

Real Life Senso Spiel



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- Makey Makey
- Zyklus 4



Beschreibung:

Bei dieser Aktivität wurde eine bestehende Programmierung für ein Senso Spiel (<https://scratch.mit.edu/projects/260260/>) analysiert um eine eigene Version zu erstellen. In dieser Version wird nicht auf den Bildschirm geklickt, sondern es werden mit Hilfe von Makey Makey Gegenstände (hier 6 Pringles-Dosen, die zu Säulen vom Schulgebäude umgestaltet wurden) angeschlossen, auf welche getippt wird. Zusätzlich werden Geräusche aufgenommen, die zu den 6 Säulenmotiven passen. Dieses Spiel wird später auf dem Schulfest gespielt.

Zuerst wird gemeinsam festgelegt, was für dieses Spiel verändert wird (4 -> 6 Gegenstände -> Säulen; welche Geräusche; Highscore; ...)

Dann wird das Original Spiel gespielt und analysiert, damit die SchülerInnen die Programmierung verstehen. "Was passiert, wenn..." "Was bleibt gleich und was muss verändert werden", ...

In Gruppen werden verschiedene Aufgaben übernommen.

- Eine Gruppe versucht, die Säulen mit Makey Makey anzuschließen, so dass das Spiel anstatt nur digital mit realen Gegenständen gespielt werden kann. (Wie wird der Strom am besten geleitet?)
- Eine Gruppe schreibt das Programm um, damit es zu diesem Real Life Senso Spiel passt.
- Eine Gruppe zeichnet die Hintergrundgrafik (die nachher eingescannt wird) und malt die Säulen an.
- Eine Gruppe kümmert sich um die Tonaufnahmen, sowie um die Fotos der Originalsäulen, die als Grafik verwendet werden.

Dann wird alles zusammengesetzt und gespielt und auf Probleme überprüft und adaptiert.

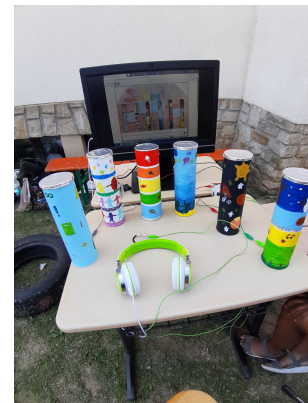
Fertige Version: <https://scratch.mit.edu/projects/318064464/editor>



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Arts plastiques

3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



Tipps & Tricks:

