

Virtuelles Museum



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- CoSpaces Edu
- Bluebot
- Zyklus 4



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Arts plastiques

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



Beschreibung:

In dieser Aktivität haben die SchülerInnen Bilder zu verschiedenen Künstlern angefertigt und diese in einem virtuellen Museum ausgestellt. Zuerst haben die SchülerInnen sich ein Bild eines Künstlers ausgewählt um dieses nachzugestalten. (Hierzu wurde das Buch „Kunst – ein Mitmachbuch für Kinder“ von Rosie Dickins benutzt). Diese Bilder wurden nachher eingescannt.

Zusätzlich haben die SchülerInnen sich einmal gemeinsam mit der Software Cospaces.edu auseinandergesetzt und bekamen ein paar Erklärungen zur Funktionsweise. Die SchülerInnen, die früher mit den Bildern fertig waren, haben dann den Grundriss des Museums auf Cospaces entworfen.

Zuerst haben sie eine Skizze der Mauern angefertigt und mit den anderen Schülern entschieden, welches Bild wohin kommt. Dann haben sie die Mauern, den Boden, usw. programmiert. Nachdem die Bilder fertig und gescannt waren, hängt nun jedes Kind sein eigenes Bild an die Wand des virtuellen Museums. (Die Bilder wurden per One Drive geteilt, so dass auch dessen Umgang geübt wurde).

Außerdem haben die SchülerInnen einen Kurztext im Deutschen geschrieben, in dem sie ihren Künstler vorstellen. Dieser Text wurde neben das Bild gehängt. Um diesen Text zu schreiben, wurde zuerst ein gemeinsames Brainstorming und anschließend der Steckbrief erstellt, was in so einen Text gehört. Dann haben die Schüler alleine oder in Gruppen eine Internetrecherche gemacht, um weitere Informationen zu finden. Anschließend wurden die Texte mit Hilfe einer Schreibkonferenz überarbeitet und verbessert. Dann setzte jede/r Schüler/In den Text zu seinem Bild hinzu.

Nun wurde das virtuelle Museum freigeschaltet und andere Klassen konnten mit Hilfe der Tablets dieses Museum besichtigen.



Tipps & Tricks:

Die Pro-Version wird benötigt, wenn man mehr als 10 Bilder aufhängen möchte. (Ein gemeinsames Konto für die SchülerInnen erstellen ist dann sinnvoll). Der Text eines Textfeldes darf nicht mehr als 1000 Zeichen haben.



www.educoding.lu | Info: educoding@men.lu



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'Innovation pédagogiques et technologiques