



Contribution ID: 9 Contribution code: **WS.1.16**

Type: **Workshop-Abstract**

## **Spiel, Spaß, Coden - Haptisches Programmieren**

*Monday 27 March 2023 11:20 (1h 30m)*

Im Rahmen dieses Workshops werden unterschiedliche Projektarbeiten für die Stufen 3 bis 13 vorgestellt. In den Projekten geht es um eine Platine, mit der sich leitfähige Objekte in Computertasten umwandeln lassen. So können z.B. Bananen als Klavier dienen, aus Knete kann ein eigener Controller gebastelt und mit ihm Browser-Spiele gespielt werden, aber auch ein interaktives Plakat zu unterschiedlichen Themengebieten (bspw. über das Mittelalter, zu Tier-/Pflanzenvielfalt, Recycling von Müll usw.) entwickelt werden. Dabei werden die leitfähigen Objekte über den Computer in der Programmiersprache Scratch implementiert. U.a. durch die Kreativität der Projekte ist das Interesse der Mädchen in der Schule besonders groß. Im Workshop werden an den Stationen mehrere Projekte aufgebaut und realisiert, sodass die Teilnehmende sich ihre eigene Erfahrungen machen können. Anregungen und Erfahrungen der Teilnehmenden sind explizit erwünscht, sollen ausgetauscht und diskutiert werden.

**Primary author:** HEMKER, Tuba (Gesamtschule Gronau)

**Presenter:** HEMKER, Tuba (Gesamtschule Gronau)

**Session Classification:** Workshop-Schiene I

**Track Classification:** GS Sek1 Sek2