

IoT in Education – We are the Makers! – Lernszenario 3D-Kunst

1. Name des Lernszenarios	3D-Kunst
2. Zielgruppe	Verschiedene Altersgruppen (6-10 J. / 11-13 J. / 14-16 J.)
3. Dauer	Drei 90-minütige Sitzungen
4. Inhalte	Künstlerisches Erbe einer Stadt oder eines Landes, Zeichnen, 3D-Darstellung, Nutzung des Handys, 3D-Druck, Design
5. Erwartungshorizont	Verständnis für das kulturelle Erbe Lernen Sie ethisches und soziales Verhalten. Lernen Sie Kunst. Lernen Sie, in 3D zu drucken
6. Methoden	<p>Lektion 1: Wir können das gespiegelte Klassenzimmer verwenden, das Klassenzimmer in 6 verschiedene Gruppen (oder mehr) aufteilen (jede Gruppe muss aus 3 Schülern bestehen). Jede Gruppe kann eine andere Skulptur aus einem Museum auswählen (es wird empfohlen, ein Museum zu besuchen und Summenskulpturen auswählen)</p> <p>Lektion 2: Im Museum müssen wir die Photogrammetrie durchführen, um mehr Bilder von jeder Skulptur zu erhalten.</p> <p>Lektion 3: Bearbeiten Sie die 3D-Skulptur mit Sculptris (siehe die vom dänischen Partner erstellte LS)</p> <p>Lektion 4: Drucken Sie es aus und erstellen Sie eine „blinde“ Präsentation jeder Skulptur, in der jeder Schüler die Artefakte mit den Händen entdecken kann</p>
7. Räumlichkeiten	Klassenzimmer, Labor, Museum
8. Materialien/Werkzeuge	Projektor, Audiosystem, Smartphone oder Tablet mit Fotogrammetrie-Software
1. Schrittweise Beschreibung der Aktivität / des Inhalts	<p>Lektion 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verwenden Sie die Präsentation (LINK), um Schüler einzubeziehen und Informationen über Kunst auszutauschen. 2. Der Lehrer muss eine Präsentation über das Museum erstellen, die die Schüler besuchen müssen. 3. Der Lehrer muss verschiedene Artefakte aus dem Museum auswählen und den Schüler bitten, eine Untersuchung zu einer der Skulpturen vorzubereiten. 4. Die Recherche kann auf einer Seite der Skulptur, einer 2D-Zeichnung, erstellt werden. 5. Jede Gruppe muss die ausgewählten Artefakte den anderen präsentieren.

	<p>Lektion 2</p> <p>Installieren Sie die App in der Fotogrammetrie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vereinbarung mit dem Museum über die Verwendung der Fotogrammetrie im Museum. 2. Jede Gruppe muss eine 3D-Datei der Artefakte erstellen. <p>Lektion 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laden Sie die Datei auf den Computer herunter. 2. Bearbeiten Sie sie mit sculputris. 3. Senden Sie sie an den Drucker. <p>Lektion 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mit den Methoden des umgedrehten Klassenzimmers müssen wir eine Präsentation der Artefakte organisieren. 2. Jede Präsentation muss für Menschen mit Sehbehinderung verständlich sein.
3. Feedback	<p>Lektion 1: Präsentation der Artefakte Lektion 2: Qualität der Datei, 3D-Modell Lektion 3: Qualität des gedruckten realen Modells</p> <p>Lektion 4: Qualität der Organisation und Erklärung</p>
4. Beurteilung & Bewertung	<p>Lektion 1: Präsentation bewerten</p> <p>Lektion 2: Bewertung der Teamgruppe während des Besuchs</p> <p>Lektion 3: Bewertung des Produkts</p> <p>Lektion 4: Bewertung des Standes (Präsentation der Kollegen)</p>