



# 3D-Ozean: Meeresbiologie

Emanuele Micheli – Davide Canepa, Scuola di Robotica



# Überblick

- Kamishibai-Methoden
- Thingiverse und 3D-Ozean Bibliothek
- Automaten zum 3D-Ozean
- Storyboard-Methode
- Ein 2D-und 3D-Szenario für Kamishibai erstellen

# Kamishibai, Theater in Japan

Kleines  
Theater aus  
der  
japanischen  
Kultur



# Was ist Kamishibai?

Erklärvideo:

- <https://www.youtube.com/watch?v=pxMfZ5ZasfY&list=PLRkKUIWwpfHD9JUQtfkCMIFm9tZEyDHug>

Kamishibai ist eine gute Methode, um Storyboard und Storytelling einzuführen und unsere Schüler auf die Bühne zu bringen!





# Entscheidet euch für ein Lernszenario, z. B.:



Präsentation der  
Charaktere (Held und  
Feind) und des "Unfalls"

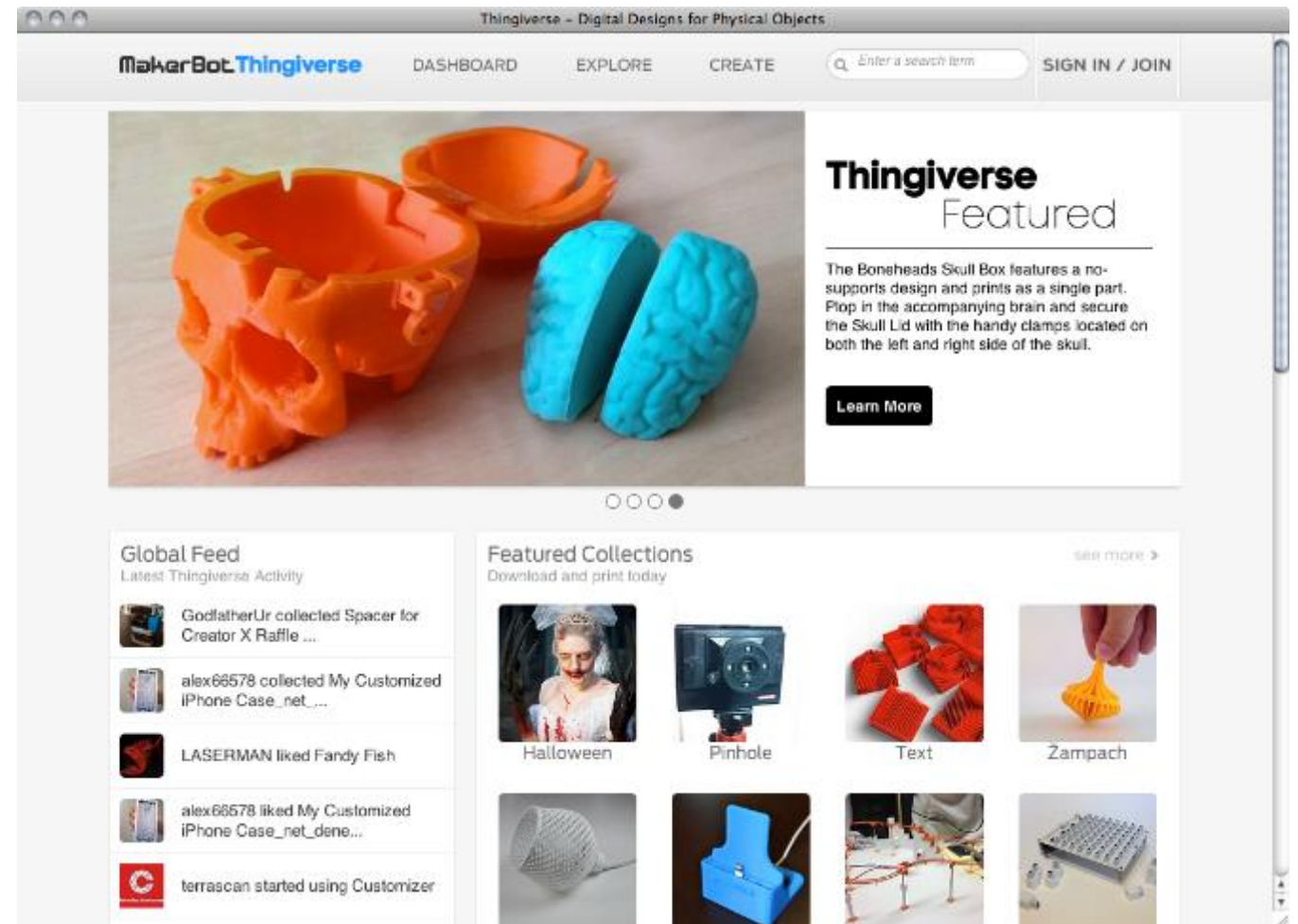


Problemlösung



Abschluss: "und wenn sie  
nicht gestorben sind..."

# Thingiverse





# 3D-Ozean-Bibliothek

[https://ilmarein3d.scuoladirobotica.it/it/newsmare3d/1113/Disponibile\\_adesso\\_il\\_kit\\_didattico\\_del\\_Mare\\_in\\_3d\\_.html](https://ilmarein3d.scuoladirobotica.it/it/newsmare3d/1113/Disponibile_adesso_il_kit_didattico_del_Mare_in_3d_.html)





# Automaten für 3D-Ozean

## Definition

- Automaten sind eine Maschine, mit der wir Schülern einfache Maschinen erklären können

## Verständnisvideo:







# Storyboard

- Storyboard als Lern-Methode:
- Wie man eine Geschichte (story) erzählt
- Wie man sich auf die Handlung fokussiert
- Die Bedeutung von Szenario und Charakteren
- Kommunikation/Verständigung
- Zeichnen

## The Storyboard Method





# Stellt zunächst eine 2D-Story her





# Erfindet 3D-Geschichten

