



Konzept Bilgin (2017)

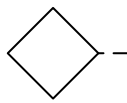
Unterrichtsmodell

Interdisziplinäre und reale Aufgabe

Inhalte
Demenz (ICD-10)

Ziele
Ziel- bzw. Sollzustand

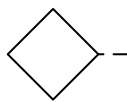
Webseiten, Magazine, Dokumente, Publikationen, Ordnungen, Verbände



-Vorwissen-

Verstehen

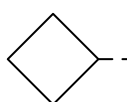
Videos, Interviews, vor Ort



-Vorwissen-

Beobachten

Reflektieren über den Sachverhalt mit Kommilitonen



-Vorwissen-

Sichtweisen definieren

Datenschutz Ethik und Moral



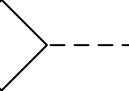
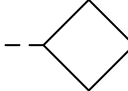
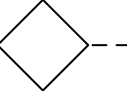
-Vorwissen-

Visualisieren Darstellende Geometrie

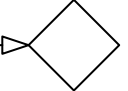
reproduktives Denken

Kreativitätsmethode

Reflektieren der entwickelten Ideen mit den Kommilitonen



Ideen entwickeln
Lösungsprozedur

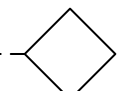


Überprüfung

Ziel: Ein spielerisches Gadget entwickeln, welches entweder präventiv (z.B. Kognitive Fähigkeiten verbessert) oder rehabilitativ (z.B. Eigenaktivität verbessert) fungiert.

[Was] Welche(s) Sensoren / Filament brauche ich?

Planen



Optimierungsbedarf feststellen

Vermittlung von Schlüsselqualifikationen

Wie viel, Wann und Wo muss ich bestellen?

Management von Ressourcen

3D-Druck und Additive Fertigung

Produkt (Output)

Simulation via virtuelle Steckplatine

Visualisieren 3D-Modelling

Wann kann ich drucken?

Prototyp herstellen

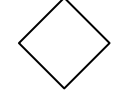
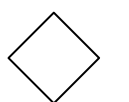
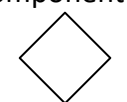
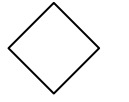
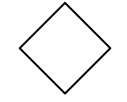
Elektronische Komponenten

Programmierung

Mikrocontroller

Testen (erleben)

Pitch Präsentation



-Vorwissen-

