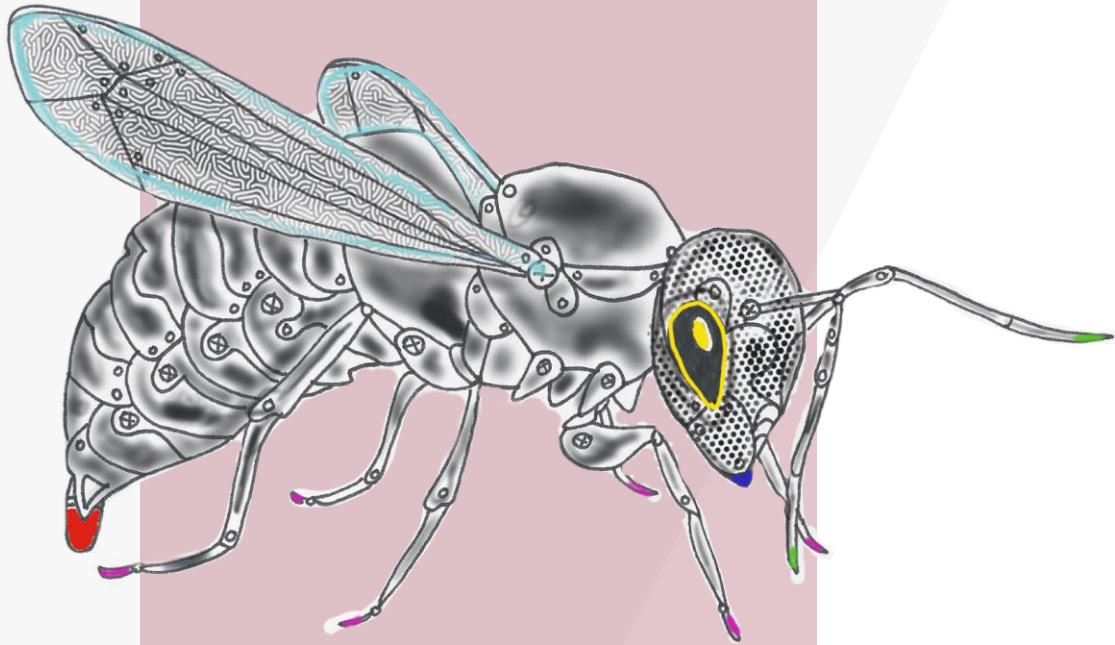


*Wann haben
Lebewesen Stress?*



Tiersimulation mit
Microcontrollern und
3D-Druck

Ein fächerverbindendes
jahrgangstufenübergreifendes
Projekt der
Kaiserin-Augusta-Schule Köln



Wie reagieren Menschen häufig auf Wespen?

Eine kleine Demonstration...



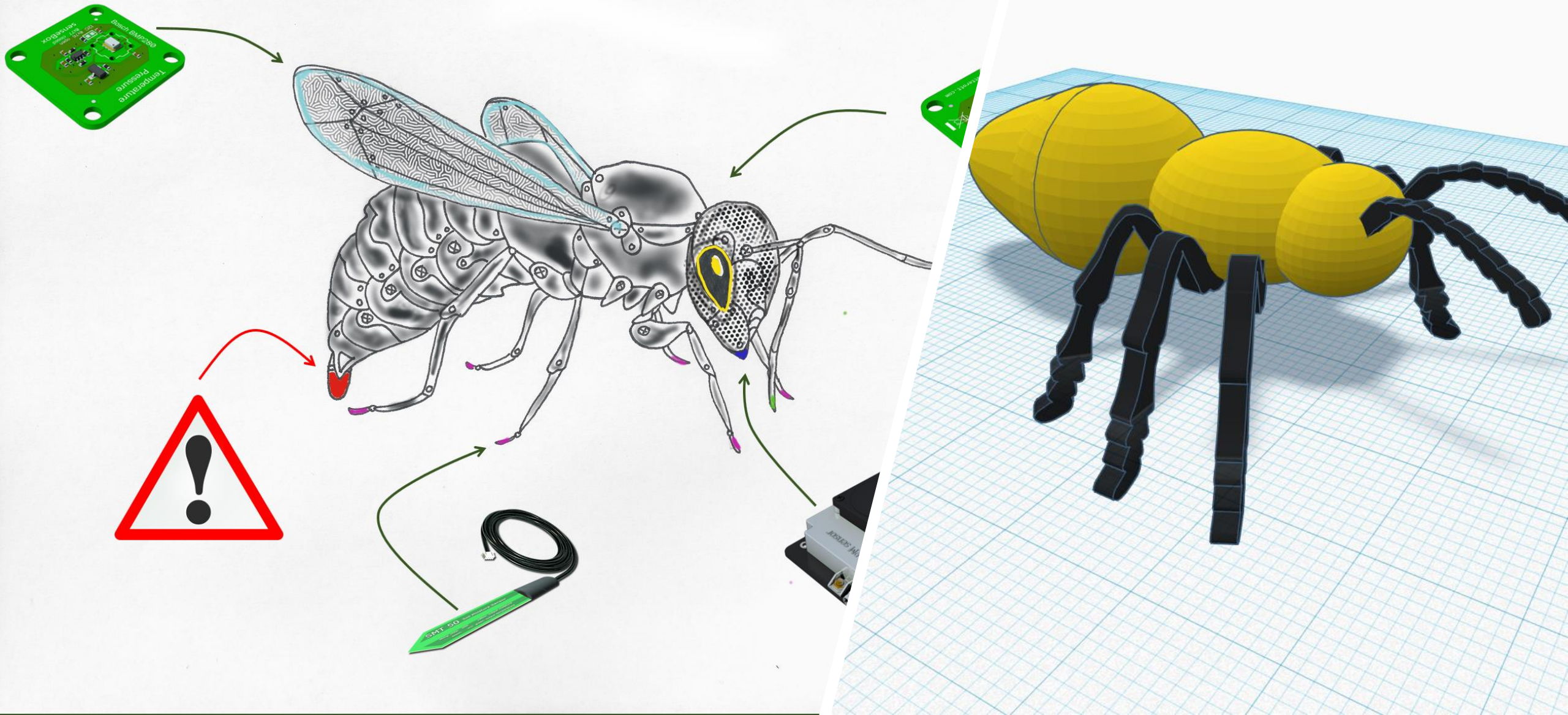
Was wolltest du mit deiner
Reaktion erreichen?

Hat dein Verhalten zu
diesem Ziel geführt?

Wie müsstest du dich
idealerweise verhalten,
damit du dein Ziel erreichst?



AnimalSim



AnimalSim

Schritt 1

NW-Kurs Kl. 9

Daten aus
Biologie
über die
Wespe

Schritt 2

IT-Kurs Kl. 8 + Rheinische FH

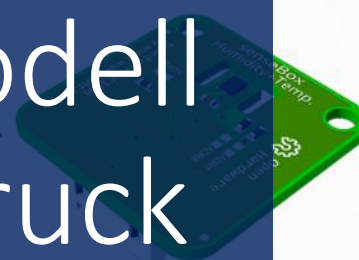
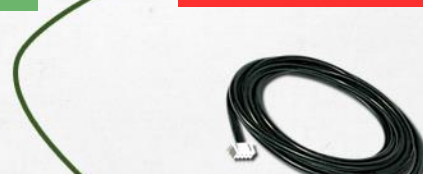
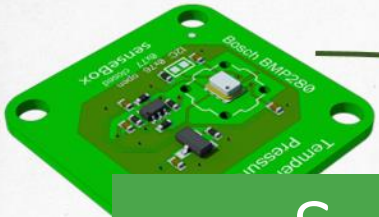
Simulation
mit
SenseBox-
Sensoren

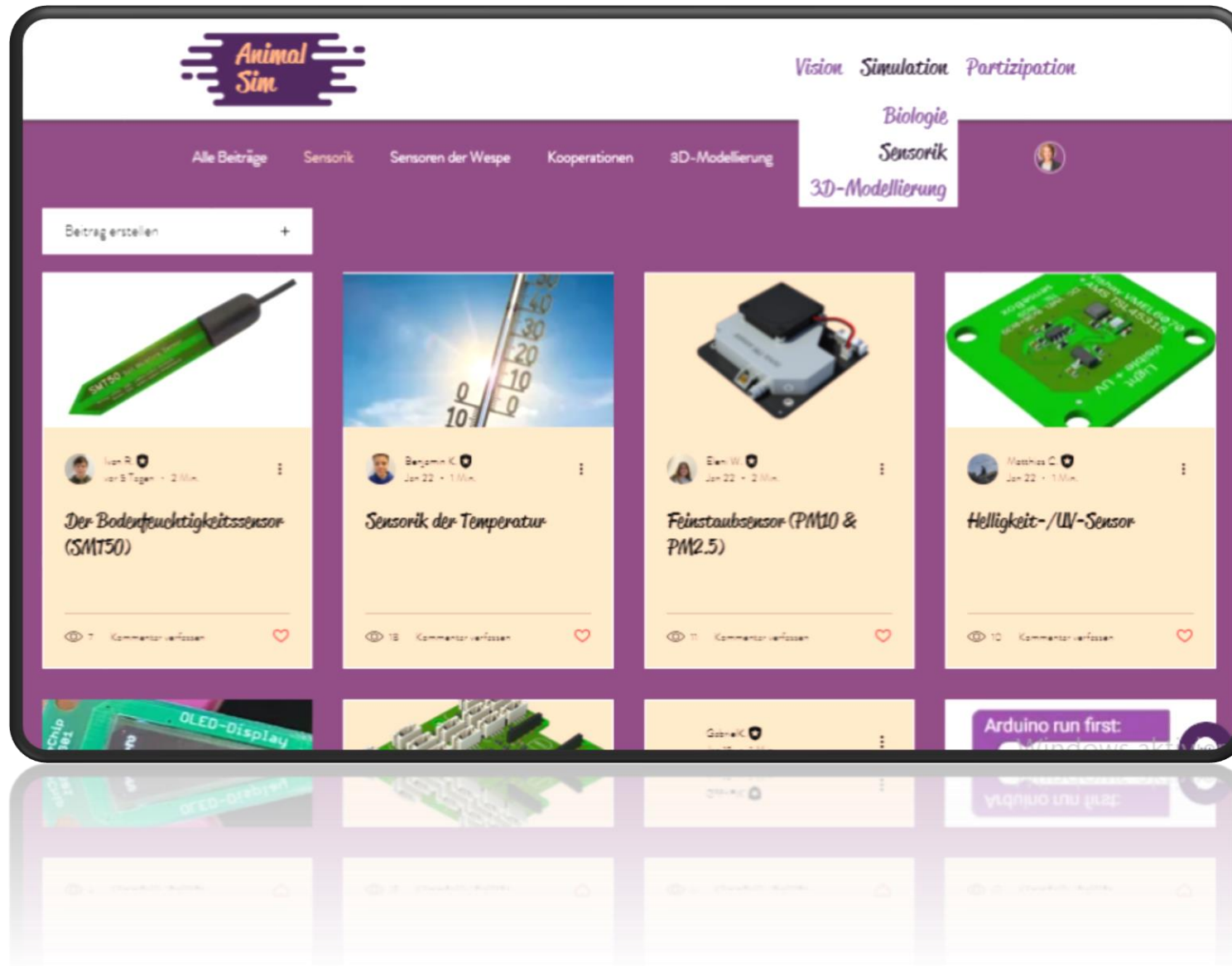
Schritt 3

IT-Kurs Kl.9 + Stadtbibl. Köln

3D-Modell
und Druck
einer
Wespe

Projekt-Blog





Projekt-Blog



Wissenschaftliche Daten

Dokumentation

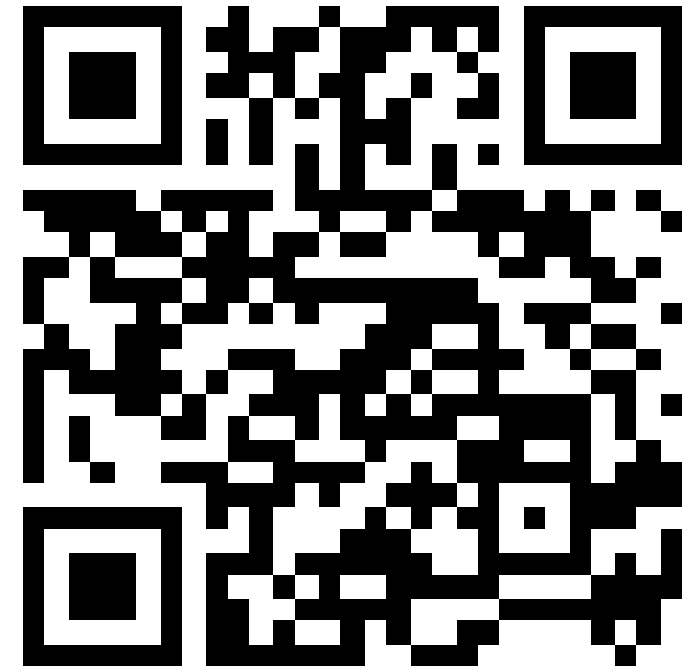
Vernetzung

Austausch

Kommunikation



Projekt-Seite



Partizipation

5

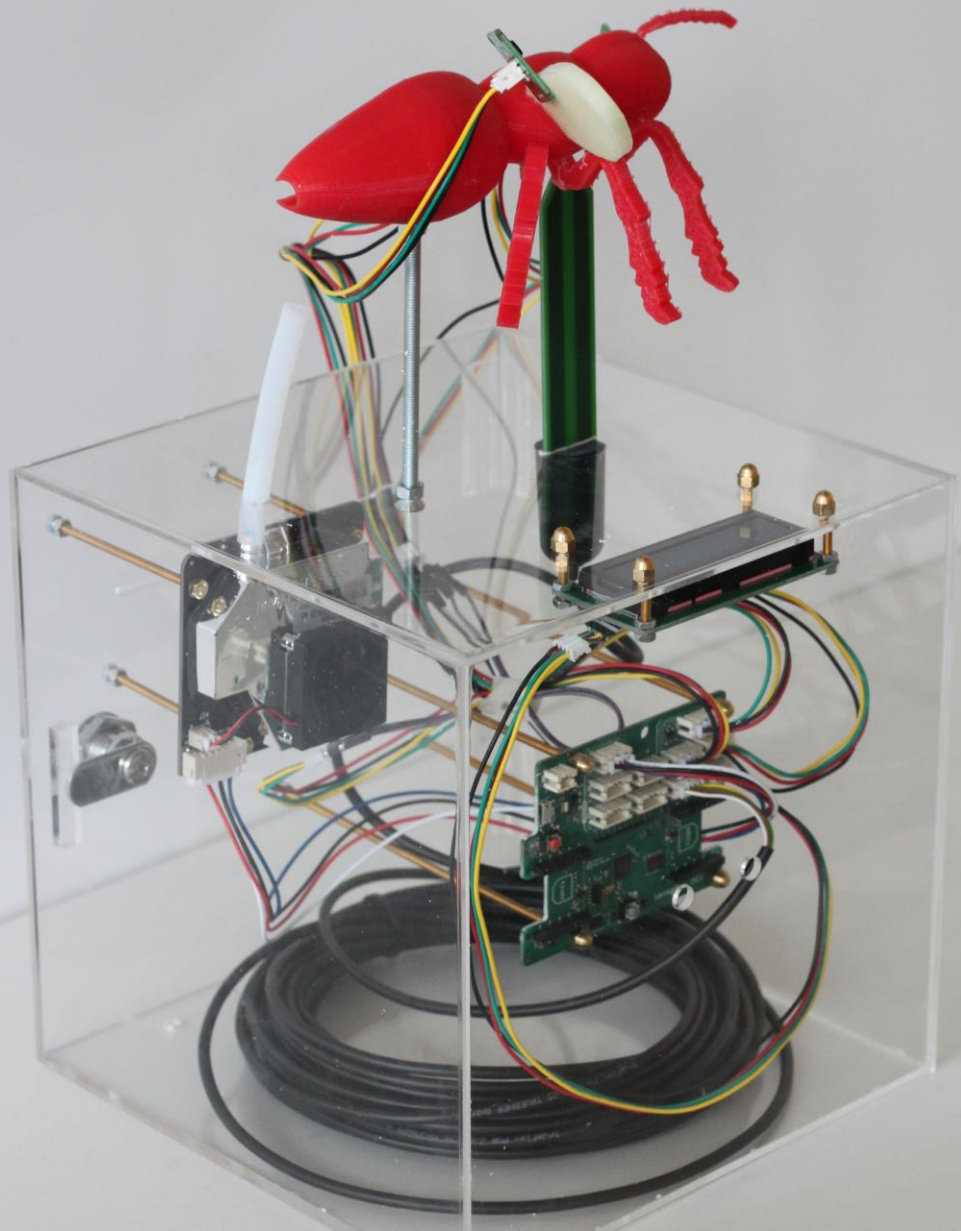
Lehrer*innen

59

Schüler*innen

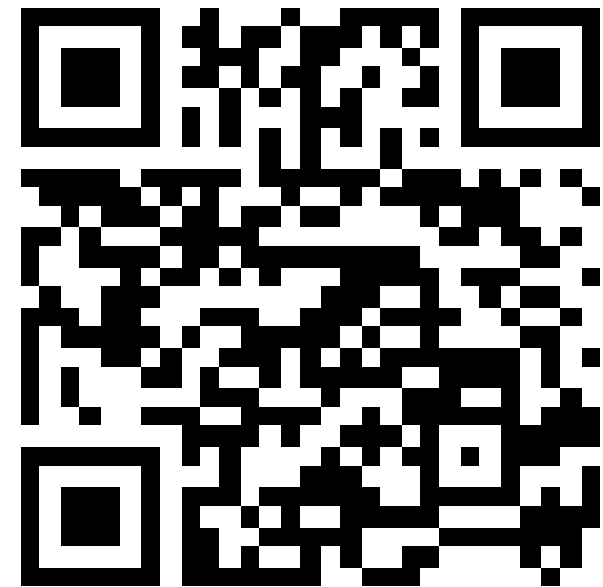
3

Kooperationen



Das Exponat

Trainieren Sie hier
und heute Ihr
Verhalten an
unserer AnimalSim!



Unsere Vision

Bewusstsein. Wissen. Verständnis –
Dank unseres AnimalSim-Verhaltenstrainers dort, wo wir auf Tiere treffen.

