

smile

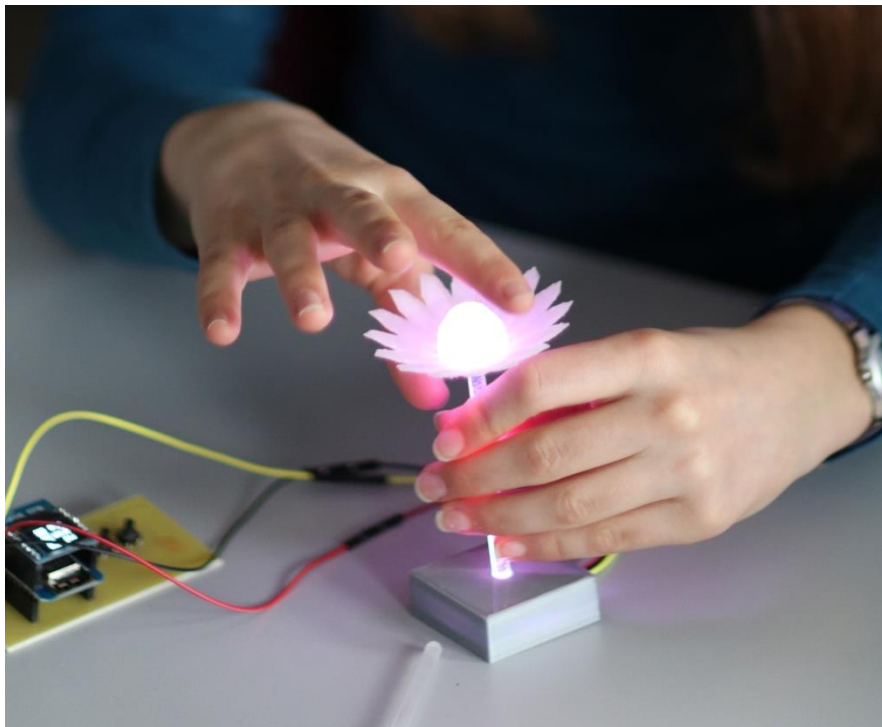
IT

SMART · FUTURE · ME

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Beschreibung des Workshops: **Der Blume geht ein Licht auf!**

Inhalt

1	Kurzzusammenfassung	3
2	Ziele	5
2.1	Affektive Lernziele	5
2.2	Kognitive Lernziele	5
2.3	Psychomotorische Lernziele	6
3	Lerninhalte	6
4	Variationen	10
4.1	Variante 1 – Kompletter Workshop vom Entwurf bis zur Präsentation	10
4.2	Variante 2 – Erstellen einer leuchtenden Blüte	11
4.3	Variante 3 – Erstellen einer eigenen Blüte mittels <i>BlocksCAD</i>	11
	Materialliste	12
4.4	Benötigte Materialien	12
4.5	Lern-Materialien	12
5	Verlaufspläne	13
6	„Lessons learnt“	17

Gestaltung und Konzeption dieses Workshops:



Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
Abteilung Didaktik der Informatik

1 Kurzzusammenfassung

In diesem Workshop wird eine smarte Wetter-Blume entwickelt. Dazu entwerfen die Teilnehmenden das Modell einer Blume, das anschließend mit einem 3D-Drucker gedruckt wird. Dann programmieren die Teilnehmenden Lichteffekte, die mithilfe einer API wetterabhängig auf einer LED in der Blume angezeigt werden. Der Workshop kann vollständig an drei Tagen durchgeführt werden. Am Ende haben die Teilnehmenden dann alle Bestandteile der Blume selbst entwickelt und können diese mit nach Hause nehmen. Es besteht auch die Möglichkeit, den Workshop auf einen oder zwei Tage zu beschränken und somit beispielsweise nur das Konzept des parametrischen Designs zu behandeln (siehe hierfür die verschiedenen Varianten). Im kompletten Workshop werden die Teilnehmenden am ersten Tag anhand eines Tutorials mit dem Programm *BlocksCAD* vertraut gemacht und sind danach in der Lage, eine Blüte nach ihren Vorstellungen mit parametrischem Design zu erstellen. Am zweiten Workshop-Tag bekommen die Teilnehmenden einen Einstieg in Physical Computing, um einen Mikrocontroller zu programmieren, damit die LED verschiedene Farben anzeigen kann. Am dritten Tag werden die erstellten Elemente zusammengesetzt, sodass eine Blüte entsteht, die abhängig vom Wetter den jeweils programmierten Farbeffekt anzeigt. Diese Blume wird anschließend von den Teilnehmerinnen durch das Erstellen eines Videos oder eines Posters präsentiert.

Verwendete Technologien:	Parametric Design (<i>BlocksCAD</i>), evtl. 3D-Druck	
Geeignet für Labortyp:	<input checked="" type="checkbox"/>	unspezifisch
	<input type="checkbox"/>	FabLab
	<input type="checkbox"/>	Smart Home Lab
	<input type="checkbox"/>	Robotik Lab
Zielgruppe/Klassenstufe:	<input checked="" type="checkbox"/>	5. bis 7. Klasse
	<input checked="" type="checkbox"/>	8. bis 9. Klasse
	<input checked="" type="checkbox"/>	10. bis 11. Klasse
	<input type="checkbox"/>	12. bis 13. Klasse
mögliche Zahl an Teilnehmenden:	10 - 15	
Workshopleitende:	2 - 3	
Geschätzter Zeitaufwand:	6 – 18 Stunden (je nach Variante)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none">Die Teilnehmenden können nach diesem Workshop mit <i>BlocksCAD</i> Formen im Sinne des parametrischen Designs nach ihren Vorstellungen erstellen.Die Teilnehmenden kennen grundlegende Konzepte des Physical Computing und entwickeln einen blockbasierten Programmcode für einen Mikrocontroller, um auf einer LED Farbeffekte anzeigen zu lassen.	
Vorkenntnisse der Teilnehmenden:	<ul style="list-style-type: none">Keine	

Vorkenntnisse der Workshopleitenden:	<ul style="list-style-type: none"> • Keine
Voraussetzungen an die Infrastruktur:	<ul style="list-style-type: none"> • Einen Computer/Laptop mit Internetzugang pro Teilnehmenden • Evtl. Drucker • 3D-Drucker bzw. die Möglichkeit, 3D-Drucker zu nutzen
Sonstige Voraussetzungen:	<ul style="list-style-type: none"> • Keine

2 Ziele

2.1 Affektive Lernziele

- Die Teilnehmenden entdecken Informatik als kreativen, gestalterischen und kommunikativen Prozess.
- Die Teilnehmenden stellen eine positive emotionale Verbindung mit der Informatik her.
- Die Teilnehmenden haben ein erhöhtes Selbstbewusstsein in Bezug auf IT.

2.2 Kognitive Lernziele

Zu parametrischem Design:

- Die Teilnehmenden kennen parametrisches Design und wissen, wofür man es einsetzen kann.
- Die Teilnehmenden können mit BlocksCAD eigene Formen mit parametrischem Design erstellen.
- Die Teilnehmenden kennen Schleifen und Variablen und können diese beim Programmieren anwenden
- Die Teilnehmenden kennen das Grundprinzip von Mengenoperationen, wie sie bei parametrischem Design angewendet werden.
- Die Teilnehmenden kennen die Grundlagen des Lötens.

Zu Physical Computing:

- Die Teilnehmenden vertiefen Programmierkonzepte, indem sie mit Schleifen, Variablen und Mengenoperationen arbeiten.
- Die Teilnehmenden lernen Mikrocontroller als Informatiksysteme kennen, die Eingabeimpulse in Form von Daten verarbeiten und in veränderter Form ausgeben.
- Die Teilnehmenden kennen das additive Farbsystem und können damit eigene Farben mischen.

2.3 Psychomotorische Lernziele

- Die Teilnehmenden entwickeln notwendige feinmotorische Fähigkeiten im Umgang mit kleinen Lötarbeiten.
- Die Teilnehmenden sind in der Lage, kleine Lötverbindungen mit dem LötKolben zu erstellen.

3 Lerninhalte

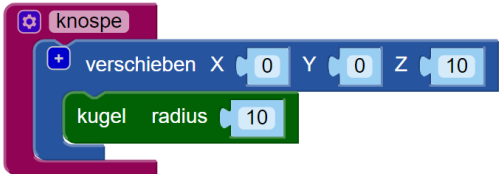
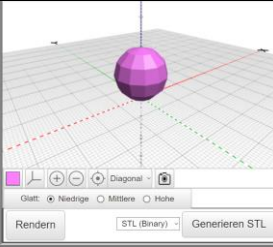
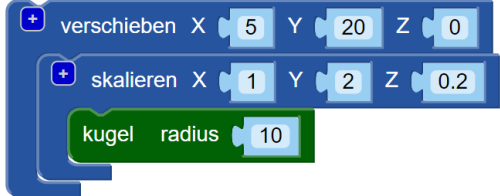
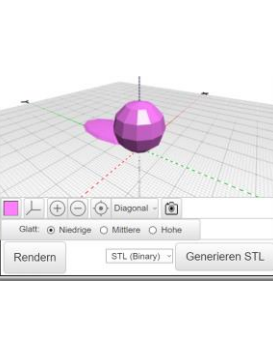
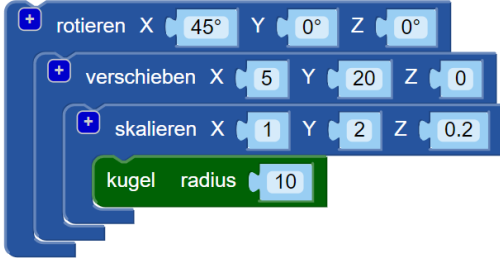
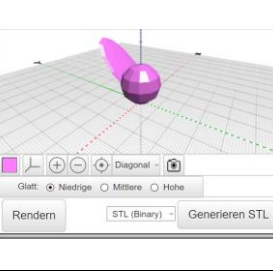
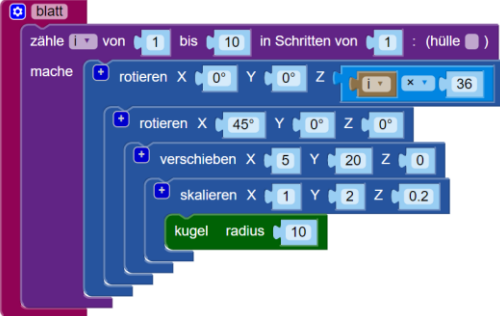
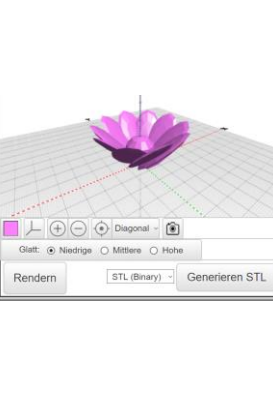
Parametrisches Design:

Regelmäßige Formen und Muster treten in der Natur häufig auf, beispielsweise in Eiskristallen, Blumen und Bienenwaben. Aber auch in moderner Architektur und in der Kunst werden oft regelmäßige Formen verwendet. Diese regelmäßigen Formen lassen sich mit parametrischem Design herstellen. Das Merkmal von parametrischem Design ist, dass seine Form durch eine Kombination von Parametern, also variablen Größen, erzeugt wird. So können Abhängigkeiten, Wiederholungen und Beziehungen zwischen ihnen hergestellt werden. Durch eine Veränderung dieser Abhängigkeiten entstehen dann verschiedene Formen.

Die Erstellung von parametrischen Formen kann mit CAD-Systemen (aus dem Englischen: computer-aided design) vorgenommen werden. Die damit erstellten Modelle können anschließend mit einem 3D-Drucker ausgedruckt werden. In dem im Workshop verwendeten CAD-System *BlocksCAD* können diese Formen durch verschiedene Blöcke erstellt werden.

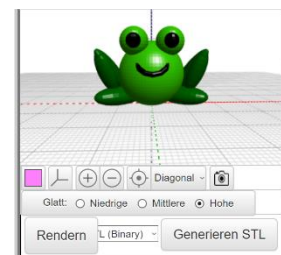
In dem Workshop wird das frei online verfügbare CAD-System [BlocksCAD](#) verwendet. Ein Beispielcode für eine entworfene Blume ist im GIT-Repository hinterlegt. Die xml-Datei kann auf dem PC gespeichert werden und dann in BlocksCAD über Projekte von dem PC in die Programmieroberfläche hochgeladen werden. Exemplarisch wird hier der Code für eine Blume erklärt. Die Teilnehmenden können aber auf Grundlage der Kompetenzen, die sie mit dem Arbeitsblatt erworben haben, auch andere Formen entwerfen.


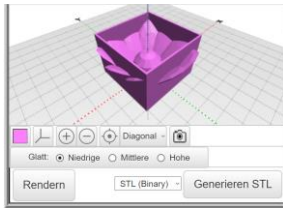

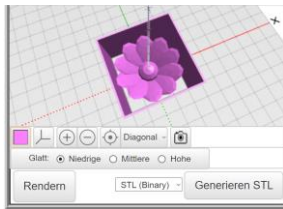

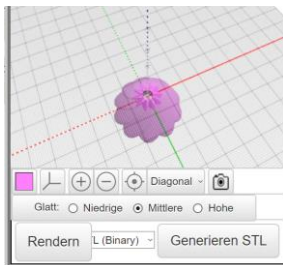
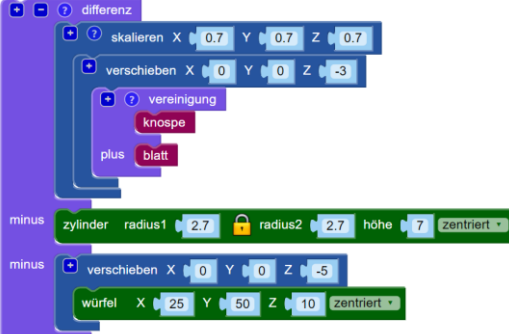
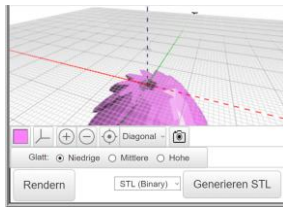
Die Blüte besteht aus zwei Hauptkomponenten: Knospe und Blatt, wobei nur ein Blatt modelliert wird und dieses dann mithilfe einer Schleifenoperation vervielfältigt und rotiert wird. Der Code wird von innen nach außen gelesen. Die Längeneinheiten, die in die Blöcke eingetragen werden, sind in Millimetern. Eine Längeneinheit entspricht also einem Millimeter.

	<p>Die Knospe besteht aus einer Kugel, die auf der Z-Achse verschoben wurde.</p>	
	<p>Für das Blatt wird zunächst eine Kugel erstellt, die anschließend mit den Blöcken <i>skalieren</i> und <i>verschieben</i> zu einem Blütenblatt gestreckt wird.</p>	
	<p>Mit dem <i>rotieren</i>-Block wird das Blatt schließlich in den richtigen Winkel zur X-Achse gestellt.</p>	
	<p>Mit einer Zählschleife wird das modellierte Blatt dann vervielfältigt. Es entstehen insgesamt 10 Blütenblätter, die um die Knospe bzw. den Ursprung des Koordinatensystems rotiert werden.</p>	

Denkbar sind anstelle einer Blume auch andere Formen wie beispielsweise ein Wetterfrosch oder ein Regenschirm.

Bevor das entworfene Modell nun in den 3D-Druck gegeben werden kann, müssen noch wenige Änderungen vorgenommen werden. Die folgenden Schritte werden auch durchgeführt, wenn die Teilnehmenden eine andere Form als eine Blume entworfen haben.



	<p>Das Modell sollte eine Größe von 4x4x4 nicht überschreiten. Zur Kontrolle kann in BlocksCAD ein Kasten erzeugt werden. Alternativ können die Längeneinheiten auf dem Koordinatensystem abgelesen werden.</p>	
	<p>Die Komponenten des Modells wurden vereint. Dann kann das Modell mit dem <i>skalieren</i>-Block angepasst werden. Um die Skalierung auszugleichen, wird auf der Z-Achse mit einem verschieben-Block gearbeitet.</p>	
	<p>Um den Acrylglasstab einzufügen, wird eine Aussparung im Modell benötigt. Dies geschieht mit dem <i>zylinder</i>-Block (Radius 2.6mm, Höhe min. 7mm) in einem differenz-Block.</p>	
	<p>Es ist möglich, am Modell Korrekturen vorzunehmen, indem bspw. mit einem <i>würfel</i>-Block in einem <i>differenz</i>-Block der untere Teil des Modells abgeschnitten wird.</p>	
<p>Um das Modell anschließend auszudrucken, sollte ein Rendern auf hoher Qualität durchgeführt werden. Anschließend kann die STL-Datei generiert werden. Um den BlocksCAD-Code zu speichern, kann zusätzlich das Projekt auf den PC heruntergeladen werden.</p>		

Zusammensetzen der Lampe:

Das Zusammensetzen der benötigten Materialien wird in der Kurzanleitung (Material_06) für die Teilnehmenden erläutert. Benötigt werden dafür für die jeweiligen Teilnehmenden ein Mikrocontroller ESP8266, ein Display, ein Steckbrett, drei Kabel, ein Acrylglasstab und eine LED (müssen vor Workshopbeginn bestellt werden, vgl. Benötigte Materialien), weiterhin eine Box, die vor Beginn des Workshops 3D-gedruckt wird. Die STL-Dateien dazu finden sich im [GIT-Repository](#) (Material 10, Material 11). Während des Workshops werden dann die Stechkabel an die LED gelötet und die LED über die Stechkabel mit dem Mikrocontroller verbunden. Die Programmierung des Mikrocontrollers wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Physical Computing:

Beim Physical Computing werden informatische Systeme betrachtet, die Software und Hardware nutzen und in Verbindung mit der physikalischen Umwelt stehen. Hierbei geht es vor allem um Systeme, die durch entsprechende Sensoren die Umwelt erfassen und dann mittels Aktoren entsprechend darauf reagieren. Diese Sensoren können beispielsweise die Temperatur oder die Luftfeuchtigkeit erfassen. Ein Aktor kann zum Beispiel ein Geräusch oder einen Lichteffekt erzeugen, wenn der Sensor eine bestimmte Temperaturüberschreitung gemessen hat.

In diesem Workshop soll eine LED entsprechend der Temperatur, die über die Openweathermap-API (siehe folgendes Kapitel) aus dem Internet abgerufen wird, in verschiedenen Effekten leuchten. Es wird hierfür der Mikrocontroller ESP8266 mithilfe der *ArduinoIDE* programmiert. Eine Alternative stellt die Programmierung mit mBlock dar, die wie BlocksCAD blockbasiert ist.

Im folgenden Beispiel werden mittels des Beispielcodes „Blink“ für den ESP8266 einige Grundprinzipien für diese Programmierung erläutert:

```
void setup() {  
    FastLED.addLeds<NEOPIXEL, DATA_PIN>(leds, NUM_LEDS)  
}  
  
void loop() {  
    leds[0] = CRGB::Red;  
    FastLED.show();  
    delay(500);  
  
    leds[0] = CRGB::Black;  
    FastLED.show();  
    delay(500);  
}
```

Bild 2: Beispielcode „Blink“ für den ESP8266

Der dargestellte Code beschreibt ein Programm, bei dem die angeschlossene LED in einem Intervall von 0,5 Sekunden rot blinkt.

In der *setup*-Funktion werden die grundlegenden Definitionen vorgenommen, wie beispielsweise die Anzahl der LEDs und die Stellen, an denen sie angeschlossen sind. Die *setup*-Funktion wird beim Einschalten bzw. Zurücksetzen des Mikrocontrollers genau einmal ausgeführt.

Die *loop*-Funktion stellt eine Schleife dar und wird somit iterativ immer wieder ausgeführt. Nachdem die *setup-Funktion* erstmalig durchlaufen wurde, wird das in diesem Teil beschriebene Programm somit vom Mikrokontroller immer wieder durchlaufen. Die „{,“ beschreibt den Anfang der Schleife und die „}“ beendet jene. Die *show*-Funktion innerhalb der Schleife lässt die angeschlossene LED die in der Zeile darüber definierte Farbe anzeigen. Die Farbdefinition wurde hier mit „CRGB::Red“ vorgenommen. Es gibt aber auch die Möglichkeit, die Farben mittels des additiven Farbsystems darzustellen, welches die Grundfarben Rot, Grün und Blau mit jeweils unterschiedlicher Stärke miteinander mischt. Die *delay*-Funktion lässt das Programm für die in Klammern angegebenen Millisekunden pausieren, bevor das Programm den nächsten Schritt innerhalb der Schleife ausführt. Somit werden immer 500 Millisekunden (0,5 Sekunden) abwechselnd rot und schwarz bei der LED angezeigt, was den Eindruck eines Blinkens erzeugt.

Die für die Programmierung der LED erforderliche Einrichtung der Arduino IDE wird in Material 03 erläutert.

Openweathermap-API:

Mit der OpenWeatherMap API (https://home.openweathermap.org/api_keys) können für die Teilnehmenden kostenlos API Keys generiert werden. Dazu muss ein Account auf der Seite erstellt werden. Diese Keys werden dann in den Arduino-Code (vgl. digitales Archiv) eingefügt und ermöglichen den Zugriff auf die Wetterzustände. Über HTTP-Requests und ein Parsen der übermittelten JSON-Strings spielt der Mikrokontroller je nach Wetterlage (sonnig, bewölkt, gewittrig, ...) unterschiedliche Lichteffekte ab, die die Teilnehmenden selbst in Kleingruppen erarbeiten sollen. Zur einfacheren Lösung dieser Aufgabe kann dabei auch auf den in mBlock hinterlegten „fade“-Block zurückgegriffen werden, mit dem sich auf einfache Weise Farbverläufe zwischen zwei RGB-Werten erzeugen lassen.

Bezüglich der vollständigen Programmierung sei an dieser Stelle auf den Arduino-Beispielcode im digitalen Archiv verwiesen.

4 Variationen

4.1 Variante 1 – Kompletter Workshop vom Entwurf bis zur Präsentation

Phase (laut Verlaufsplan)	Kurze Zusammenfassung	Dauer: 3 Tage á ca. 6 Stunden
Einstieg in parametrisches Design	Einführung und erste Erfahrung mit der Umgebung BlocksCAD anhand eines Arbeitsblattes in Form eines Tutorials.	
Vertiefung in <i>BlocksCAD</i>	Die Teilnehmenden erstellen mit BlocksCAD ein eigenes Modell, das danach mit einem 3D-Drucker gedruckt wird.	
Einarbeitung in Physical Computing	Die Teilnehmenden programmieren einen Mikrokontroller. Ziel ist die Anzeige eines Farbeffekts auf der LED passend zu einem von sieben Wetterzuständen. Dieser Mikrokontroller wird anschließend mit der selbstgestalteten Blume verbunden.	

Sicherung der Ergebnisse	Die Teilnehmenden präsentieren ihre erstellte smarte Blume in einem selbstgedrehten Tutorial oder Poster.
--------------------------	---

4.2 Variante 2 – Erstellen einer leuchtenden Blüte

Phase (laut Verlaufsplan)	Kurze Zusammenfassung	Dauer: 2 Tage á ca. 6 Stunden
Einstieg in parametrisches Design	Einführung und erste Erfahrung mit der Umgebung BlocksCAD anhand eines Arbeitsblattes in Form eines Tutorials.	
Vertiefung in <i>BlocksCAD</i>	Die Teilnehmenden erstellen mit BlocksCAD eine eigene Blüte, die danach mit einem 3D-Drucker gedruckt wird.	
Einarbeitung in Physical Computing	Die Teilnehmenden programmieren einen Mikrocontroller. Ziel ist die Anzeige eines bestimmten Farbeffekts entsprechend eines Wetterzustands. Dieser Mikrocontroller wird anschließend mit der selbstgestalteten Blume verbunden.	

4.3 Variante 3 – Erstellen einer eigenen Blüte mittels *BlocksCAD*

Phase (laut Verlaufsplan)	Kurze Zusammenfassung	Dauer: ca. 6 Stunden
Einstieg in parametrisches Design	Einführung und erste Erfahrung mit der Umgebung BlocksCAD anhand eines Arbeitsblattes in Form eines Tutorials.	
Vertiefung in <i>BlocksCAD</i>	Die Teilnehmenden erstellen mit BlocksCAD eine eigene Blüte oder andere parametrisch gestaltete Form, die danach mit einem 3D-Drucker gedruckt werden kann.	

Materialliste

4.4 Benötigte Materialien

Für Variante 3:

- Computer/Laptop mit Internetzugang für alle SuS
- Beamer zur Demonstration von Zwischenschritten
- 3D-Drucker mit ausreichend Filament oder Zugang zu 3D-Druckern (optional)

Zusätzlich für Variante 2:

- 3D-Drucker mit ausreichend Filament oder Zugang zu 3D-Druckern
- Mikrocontroller ESP8266 mit LED und Display für jede Teilnehmerin
- Ausreichend USB-Kabel, um die Mikrocontroller an die Computer/Laptops anzuschließen
- Ggf. Powerbanks, um die Mikrocontroller mit Strom zu versorgen (optional)
- Boden der Blume zum Halten des Stängels und „Verstecken“ des Mikrocontrollers (3D-Druckdateien siehe Anhang)
- Plexiglas-Stangen mit 5 mm Durchmesser als Stängel der Blume
- Säge zum Anpassen der Länge des Stängels
- Heißkleber zum Befestigen der Blüte an dem Stängel und des Stängels an dem Boden

Zusätzlich für Variante 1:

- Ggf. Kameras/Smartphones zum Filmen, falls die Teilnehmenden kein eigenes Smartphone haben
- Optional: Flipchartbögen, Moderationskoffer mit Stiften, Moderationskarten etc.

4.5 Lern-Materialien

Nr.	Titel	Beschreibung	Benötigt für Variante(n)
M_04	Arbeitsblatt1	Enthält die angeleiteten Arbeitsaufträge zum Erstellen einer beispielhaften Blume.	1, 2, 3
M_05	Hilfekarten zu AB 1	Enthält Hilfestellungen bzw. Lösungen für einzelne Teilaufgaben aus Arbeitsblatt 1	1, 2, 3
M_07	Arbeitsblatt2	Enthält Arbeitsaufträge zum eigenständigen Erschließen des RGB-Farbschemas	1, 2
M_06	Kurzanleitung	Enthält eine Anleitung zum Zusammenbauen und Verbinden mit dem WLAN der smarten Lampe	1, 2

5 Verlaufspläne

Einstieg in parametrisches Design

Zeit	Phase	Inhalt	Material
10 Min.	Einführung	Vorstellung der Umgebung BlocksCAD anhand eines Beispiels und zeigen von Beispielen, die mit parametrischem Design erstellt wurden. Hierfür eignen sich Vasen oder auch Blüten, die mit dem Suchbegriff „parametric design“ im Internet schnell gefunden werden. An diesen Beispielen kann die Regelmäßigkeit gezeigt werden und somit dargestellt werden, was das Merkmal von parametrischem Design ist.	
10 Min.	Erarbeitung1	Teilnehmende erhalten ein Arbeitsblatt und bearbeiten Abschnitt 1, Kursleitung steht unterstützend zur Seite.	Arbeitsblatt 1 „BlocksCAD Tutorial“, Hilfekarten zu AB1
5 Min.	Sicherung1	Kurze gemeinsame Besprechung der Aufgabe samt Präsentation am Beamer.	
10 Min.	Erarbeitung2	Die Teilnehmende bearbeiten selbstständig Abschnitt 2 auf dem AB	Arbeitsblatt 1 „BlocksCAD Tutorial“, Hilfekarten zu AB1
5 Min.	Sicherung2	Kurze gemeinsame Besprechung der Aufgabe samt Präsentation am Beamer.	
50 Min.	Erarbeitung3	Kurze Erarbeitung bzw. Erklärung der Kursleitung, dass Schleifen dafür da sind, Befehle, die öfter ausgeführt werden, in einer Schleife zusammengefasst werden können, die dann immer wieder hintereinander aufgerufen wird. Danach wird der Vorteil von Variablen erläutert, in denen ein Wert gespeichert ist, der zum Beispiel innerhalb einer Schleife bei jeder Iteration entsprechend immer weiter verändert werden kann. Die Teilnehmenden bearbeiten zuerst Abschnitt 3 auf dem AB, in denen sich Schleifen und Variablen zunutze gemacht werden, um damit nach und nach eine beispielhafte Blüte zu erstellen. Die Kursleitung steht unterstützend zur Seite. Danach wird Abschnitt 4 bearbeitet, der den Teilnehmenden verschiedene Mengenoperationen in <i>BlocksCAD</i> zeigt, welche für das Erstellen des Loches unter der Blüte benötigt werden, damit der Stängel dort angebracht werden kann. Hierfür wird der Differenzblock verwendet, indem eine Form von einer anderen Form „abgezogen“ wird.	Arbeitsblatt 1 „BlocksCAD Tutorial“, Hilfekarten zu AB1
10 Min.	Sicherung3	Es wird gemeinsam Abschnitt 3 und 4 besprochen, um sicherzustellen, dass die Teilnehmenden sowohl Schleifen und Variablen als auch Mengenoperationen und ihre Funktion verstanden haben, damit sie diese bei der Erstellung einer eigenen Blüte selbst anwenden können.	

Vertiefung in *BlocksCAD*

Zeit	Phase	Inhalt	Material
10-15 Min.	Einführung	Verschiedene Blütenformen werden präsentiert und im Anschluss suchen die Teilnehmenden im Internet nach einer Blütenform für ihr eigenes Modell. Die Kursleitung sollte hierbei darauf achten, dass diese auch umsetzbar ist. (Bei Bedarf danach die ausgewählten Blüten ausdrucken, damit die Teilnehmenden sie während der Erarbeitung ständig präsent haben.)	
5 Min.	Hinführung	Ggf. eine kurze Zusammenfassung, in welchen Schritten man bei der Blütenerstellung vorgeht mit Verweis auf das Arbeitsblatt.	
45-90 Min. (je nach Kenntnisstand der TM)	Erarbeitung	Die Teilnehmenden erstellen ihre eigenen Blüten und die Kursleitung steht unterstützend zur Seite. Für den späteren Stängel aus Plexiglas muss ein entsprechendes Loch an die Unterseite der Blüte gelassen werden. Dieser Schritt wird vorne am Beamer vorgemacht und den Teilnehmenden die entsprechende Größe für das Loch vorgegeben. Um die Produktionsdauer und -kosten möglichst gering zu halten, wird für die Blüte eine Größe von nicht mehr als 4x4x4cm empfohlen.	
10 Min.	Sicherung	Die Teilnehmenden stellen den anderen Teilnehmenden ihr erstelltes Blütenmodell vor. Hierbei können einige Teilnehmende auch ihren Code erklären, falls die Zeit ausreicht.	

Einarbeitung in Physical Computing

Zeit	Phase	Inhalt	Material
30 Min.	Einführung	Um den Teilnehmenden zu zeigen, um was es gehen soll, wird ihnen der Mikrocontroller ESP8266 gezeigt mit dem fertigen Programm, das eine LED fortlaufend verschiedene Farben anzeigt. Zudem wird erklärt, was ein Mikrocontroller ist und dass dieser Mikrocontroller eine vereinfachte Version eines Computers ist. Anschließend wird mithilfe der Kurzanleitung der Mikrocontroller mit der LED verbunden. Es ist auch möglich, an dieser Stelle schon die LED in die Box mit dem Acrylglasstab zu legen, um die Farben, die programmiert werden schon anzeigen zu können.	
30 Min.	Hinführung	Um die Idee der Programmierung eines Mikrocontrollers zu verstehen, wird gemeinsam das Beispiel „Blink“ durchgegangen. Wenn die Teilnehmenden noch keine Erfahrung im Bereich Programmierung haben, dann sollte der Code Zeile für Zeile durchgegangen werden und hierbei	

		unter anderem auf die Kommentarfunktion, Funktionen im Allgemeinen und im Speziellen für das Beispiel, geschweifte Klammern und Schleifen eingegangen werden. Nachdem der Code gemeinsam besprochen wurde, sollen die Teilnehmenden ihn auf ihren Mikrocontroller hochladen. Als Aufgabe sollen die Teilnehmenden anschließend versuchen, dass die Lampe immer wieder 5 Sekunden an ist und dann wieder 5 Sekunden aus.	
60 Min.	Erarbeitung	Nachdem die Teilnehmenden die grundlegende Idee der Programmierung verstanden haben, wird eine LED an den Mikrocontroller angeschlossen (Schwarz: Minus-Pol der LED, Rot: Plus-Pol der LED, Gelb: Daten-Pin) und sich für das Paket „FastLED“, welches in der Arduino-Bibliothek zu finden ist, ebenfalls das „Blink“-Programm gemeinsam anzusehen und wir in der Hinführung den Code durchzugehen und die Teilnehmenden versuchen lassen, die einzelnen Komponenten in dem Code erklären zu lassen. Als Aufgaben dienen hier das Ändern der Farben, mehrere Farben hintereinander anzeigen zu lassen (indem entsprechende Zeilen kopiert werden), aber auch die Darstellung der Farbe als RGB-Befehl. An dieser Stelle sollte auf das additive Farbmodell eingegangen werden und die Äquivalenz zu der Schreibweise der Farbe als Wort aufgezeigt werden.	Arbeitsblatt 2 „Farben mischen“
60 Min.	Vertiefung	Als Weiterführung wird nun auf den Mikrocontroller ein Display gesteckt (hierbei ist darauf zu achten, dass die Ein- und Ausgänge aufeinander gesteckt werden). In diesem Teil lernen die Teilnehmenden also, dass nicht nur LEDs programmiert werden können, sondern auch auf einem Display entsprechender Text angezeigt wird, wenn er im Programm so festgelegt wurde.	
30 Min.	Sicherung	Da das am Ende tatsächlich verwendete Programm zu komplex ist, wird es den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt (siehe Anhang) und die wichtigsten Teile des Codes gemeinsam besprochen. Dieser Code wird auf den Mikrocontroller hochgeladen.	
60 Min.	Zusammensetzen der Blume	Die Teilnehmenden bekommen in diesem Abschnitt ihre gedruckten Formen ausgehändigt, die sie auf dem Acrylglasstab befestigen können. Weiterhin wird die LED mit Heißkleber an den Boden der Box angeklebt und danach der vorgefertigte Kasten aufgesetzt. Danach können sich die Teilnehmenden entscheiden, ob sie ihren Stängel aus Acrylglas abschmiegeln möchten oder glatt lassen wollen und welche Länge er haben soll und dann auf die gewünschte Länge sägen. Die erstellte Blüte mit dem Loch unterhalb der Knospe wird dann auf den Stängel aufgesetzt.	

Sicherung der Ergebnisse

Zeit	Phase	Inhalt	Material
10-15 Min.	Einführung	Es werden einige beispielhafte Werbe- und Erklärvideos angeschaut und Merkmale davon gesammelt, damit sich die Teilnehmenden Inspirationen für ihren eigenen Werbespot holen können.	

10 Min.	Hinführung	Die Teilnehmenden werden in Vierergruppen eingeteilt und besprechen gemeinsam Ideen für ihre Präsentation/ihr Video. Im Video sollen zum einen die Vorgehensweise und der Entstehungsprozess erklärt und gezeigt werden. Zudem soll aber auch Werbung für die Blume gemacht werden, warum man diese brauchen könnte.	
200 Min.	Erarbeitung	In den Vierergruppen erstellen die Teilnehmenden mithilfe von digitalen Medien (z.B. Powerpoint-Präsentation, Videokamera) und analogen Medien (z.B. Flipchartbögen, Moderationskarten) ihre eigene Präsentation der Blume.	
60 Min.	Sicherung	Die erstellten Präsentationen/Videos werden mit allen Teilnehmenden gemeinsam angeschaut und diskutiert.	

6 „Lessons learnt“

Nach der ersten Durchführung des Workshops ist aufgefallen, dass die Teilnehmenden mit dem Verstehen eines Programmcodes Schwierigkeiten hatten und er ihnen sehr abstrakt erschien. Dadurch konnten sie die meisten Dinge eher nachmachen. Die Programmierung mit den Blöcken aus *BlocksCAD* hingegen schien etwas intuitiver zu sein. Die Teilnehmenden haben mehr von sich aus ausprobiert. Es empfiehlt sich daher, eine explizite Verbindung zwischen der blockbasierten und der textbasierten Programmiersprache zu schaffen, indem Beispiele eines Codes beider Programmierarten miteinander verglichen werden.

Bezüglich des Druckens der Blume:

Die Erfahrung hat gezeigt, dass es am wenigsten zu Fehlern führt, wenn die Blumen nicht komplett hohl, sondern leicht gefüllt gedruckt werden. Außerdem sollte jeweils nur eine Blume auf einem Drucker produziert werden (Produktionszeit pro Blume ca. 2 Stunden).

Das Löten der LEDs kann bereits parallel zu der Phase des parametrischen Designs durchgeführt werden, um sicherzustellen, dass in der Phase des Physical Computing die Teilnehmenden, mindestens zu zweit eine LED mit Mikrocontroller haben, die sie ansteuern können. Auch ist es empfehlenswert, die LED schon für die Phase des Physical Computing in den vorgesehenen Kasten mit Acrylglasstab zu legen, da die LED zu hell leuchtet, um auf Dauer direkt hineinzuschauen.