

Lerninhalte

Was könnten die Teilnehmer mitnehmen

Folgende Lerninhalte könnten vermittelt werden:

Geschichte rund um die verrückte Maschine

- Deutsch
 - Erzählstiele
 - etc.
- Kreativität
-

Geschichte kommunizieren

- Video
 - Recording
 - Edditing
 - Animation
- Audio

Module Entwickeln

- Elektronik
 - Schaltkreise
 - Input und Output Bauteile verstehen und verwenden
- Programmieren
- 3D-Zeichnen
- 3D-Printing

Maschinen Skelett

- Technischen-Zeichnen
- Handwerk
- Planung

Aufgaben-Logik

- Programmieren

Anleitung schreiben

- Deutsch (ev. Fremdsprachen)
 - präzise Sprache

Inszenierung

Eventorganisation

Dokumentaion