Augmented Creativity

Augmented Creativity verbindet virtuelle Welten mit der realen Umgebung. Die Kinder erleben die Bereiche Malen, Musik und Kunst in digitalem Ansatz und verbinden diese mit Aktivitäten ihres Alltags.

Zielgruppen

Zyklus 1. Zyklus 2

Gestaltung

Die App besteht aus drei Modulen mit dem Ziel der Förderung von Fantasie und Kreativität. Zu allen Teilen werden Vorlagen benötigt, welche zum vorgängigen Download bereitstehen.



Modul 1: AR-Malbuch-App

Mit der Augmented-Reality-Malbuch App können die Lernenden eine 2D-Figur des Malbuches in eine 3D-Figur auf dem Bildschirm umwandeln. Dazu wird eine Vorlage ausgewählt und in den gewünschten Farben ausgemalt. Hält man nun die Kamera des Smartphones oder Tablets über das Bild, sieht man auf dem Bildschirm einen animierten Avatar der Zeichnung in 3D.

Modul 2: AR-Band-App

Mit der AR-Band-App können virtuelle Musikinstrumente kombiniert und verschiedene Musikstile ausprobiert werden. So komponieren die Lernenden eigene Song-Arrangements.

Dazu stehen 8 verschiedene Musikinstrumente-Karten, 4 Soundkarten und 2 Gesangsstimmen zur Verfügung. Ausserdem gibt es noch 2 Effekte-Karten um den Sound zu untermalen.

Sobald eine der Karten unter die Kamera des Smartphones oder Tablets gelegt wird, ertönt das dazu gehörende Geräusch, der Gesang oder es erscheint der Lichteffekt.



Modul 3: AR-Museum-App

Die AR-Museum-App macht einen Museumsbesuch zu einem interaktiven Erlebnis. Mit dieser Software kann man auf dem Bildschirm die Farben und Formen eines Gemäldes verändern. Damit dies möglich ist, legen die Lernenden das Gemälde aus dem Download unter die Tablet oder Smartphone Kamera. Nun kann man durch klicken, wischen, ziehen das Aussehen verändern.



Didaktische Aspekte

- Jedes Modul beinhaltet eine Kurzerklärung zur Funktion beim Öffnen.
- Die einfache Handhabung erlaubt eine spielerische Aktivität und eröffnet einen anderen Zugang zum Lernbereich.
- Es wird Zusatzmaterial benötigt, welches vorgängig ausgedruckt werden muss.

Bezug zum Lehrplan

Zyklus 1,2:	BG.1.A.	Bilder wahrnehmen können, beobachten und darüber reflektieren
	BG.3.B.	Wirkung und Funktion von Kunstwerken und Bildern erkennen

MU.5.B. Gestalten zu bestehender Musik

MI.1.1. Orientierung in virtuellen Lebensräumen

MI 1.3. spielerisches und kreatives Experimentieren mit Medien

NMG 5.3. Folgen von technischen Entwicklungen für Mensch und Umwelt einschätzen

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Feinmotorikübung
- Instrumente hören, zuordnen
- Freies Experimentieren
- Song-Arrangements zusammenstellen, notieren, nachspielen lassen
- Kunstprojekt
- Gespräche/Philosophieren zur Technologie
- Lustvoller Zugang zu Augmented Reality

Plus und Minus



- Einfache Handhabung
- Macht Spass
- Faszination der virtuellen Welt



- Nur mit Vorlagen aus Download möglich
- Wenig Downloadmaterial
- Malbuch-App erfordert genaues Ausmalen

Links, Quellen, Preis

Link, Quelle, Bildquelle: www.augmentedcreativity.ch

Preis: kostenlos

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware Februar 2019