

Steckbrief: 3D-Druck, Modellierung und Virtual Reality

Seit in den letzten Jahren 3D-Drucker immer günstiger geworden sind, sind sie auch für Heimanwender und Bastler sowie für den Bildungsbereich erschwinglich. Schon einige Schulen haben sich 3D-Drucker angeschafft, um im Mathematikunterricht oder im Fach Kunst vielfältige Projekte umzusetzen.



In diesem Modul möchten wir einen kleinen Einblick in die 3D-Modellierung und -druck geben und Anregungen für die Praxis unterbreiten. Die Schülerinnen und Schüler können in Projekten ihre eigenen kreativen Ideen umsetzen und sich die eigenen Modelle in einer virtuellen Realität ansehen.

Lernfeld/Cluster:	IT selber machen	
Zielgruppe/Klassenstufe:	X	4. bis 5. Klasse
	X	6. bis 7. Klasse
	X	8. bis 10. Klasse
	X	11. bis 12. Klasse
Geschätzter Zeitaufwand:	3 – 6 Stunden	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionsweise des 3D-Druckers verstehen • Sich mit den Möglichkeiten des 3D-Drucks auseinandersetzen • Einsatzgebiete und moderne Produktion kennenlernen • Eigene Formen und Figuren modellieren und drucken 	
Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler:	Keine	
Vorkenntnisse der/des Lehrenden:	Empfohlen: Kenntnisse im 3D-Druck (falls der 3D-Drucker selbst bedient wird)	
Vorkenntnisse der Unternehmensvertreterin/des Unternehmensvertreters:	Empfohlen: Kenntnisse im 3D-Druck (falls der 3D-Drucker selbst bedient wird)	
Sonstige Voraussetzungen:	Erforderlich: <ul style="list-style-type: none"> • Internet-Zugang • Zugang zu einem 3D-Drucker (dies kann auch über Anbieter im Internet erfolgen oder ein Partnerunternehmen) 	