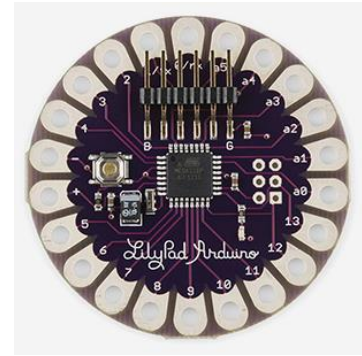


## Steckbrief: Wearable

In diesem Modul befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit tragbaren und interaktiven Systemen und Controllern, wie sie beispielsweise in smarten Kleidungsstücken und Accessoires oder Smart Watches und FitnessTrackern Anwendung finden. Sie haben die Möglichkeit in eigenen Projekten selbst smarte Kleidung zu designen und zu erstellen.



Dieses Modul knüpft an die Lebenswelt der Jugendlichen und deren Interesse an Mode an. Darüberhinaus eröffnet es ihnen einen Blick auf die vielfältigen, teilweise sogar lebensrettenden Einsatzmöglichkeiten von IT beispielsweise in der Medizin. In diesem Fall werden Smart Textiles genutzt, die unter anderem die Temperatur, Atem- und Herzfrequenz von Patienten überwachen.

<b>Lernfeld/Cluster:</b>	IT selber machen	
<b>Zielgruppe/Klassenstufe:</b>		4. bis 5. Klasse
		6. bis 7. Klasse
	X	8. bis 10. Klasse
	X	11. bis 12. Klasse
<b>Geschätzter Zeitaufwand:</b>	12 – 15 Stunden	
<b>Lernziele:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalterischen und kreativen Zugang zu IT und Informatik ermöglichen</li> <li>• Handlungsorientiert mit digitalen Technologien umgehen</li> <li>• Innovative bis hin zu lebensrettenden Einsatzmöglichkeiten von IT kennenlernen (in der Medizin, im Sport, in der Mode,...)</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der Schülerinnen und Schüler:</b>	Empfohlen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfahrung in der Programmierung (ggf. durch die Module B5 und B7)</li> <li>• Erfahrung im Nähen</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der/des Lehrenden:</b>	Empfohlen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfahrung in der Programmierung mit Arduino</li> </ul>	
<b>Vorkenntnisse der Unternehmensvertreterin/des Unternehmensvertreters</b>		
<b>Sonstige Voraussetzungen:</b>	Voraussetzung <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptops/PCs für die Programmierung</li> </ul>	