

Kalis Bastelecke

DIESMAL: SPRECHENDE BLINDENAMPEL

Inspiziert von einem Modell aus dem neuen Grundschulkasten von Fischertechnik widmen wir uns heute einem klassischen Modell aus der Informatik: der Ampel. Viele Lämpchen, gepaart mit allgemein bekannten Abfolgen von Leuchtzeichen bilden eine einfache Basis, um den Begriff des Algorithmus einfach und mit Spaß zu erfahren.

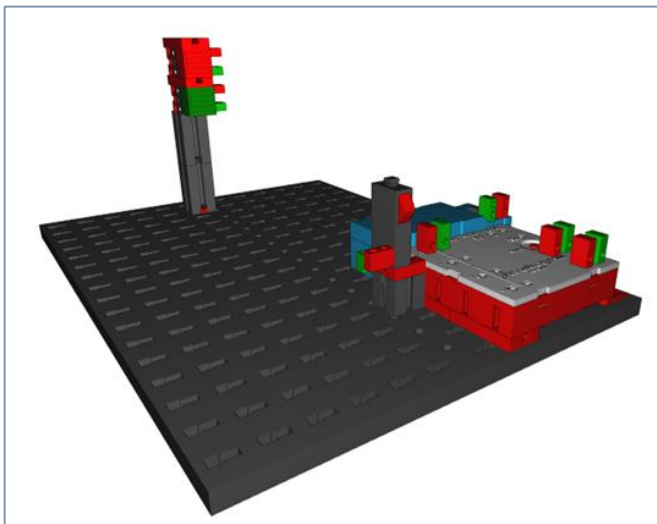


Abbildung 1: Fußgängerampel mit BT-Smart-Controller

Während des Unterrichtes in einer 3. Klasse einer Grundschule kamen dann Ergänzungen auf, die den Spaß bei diesem eigentlich recht überschaubaren Modell auf ein neues Niveau hoben:

Bei der Überlegung, diese Ampel zur Blindenampel zu erweitern kamen sehr viele Ideen, die Akustik einer Blindenampel selbst zu gestalten. Dazu kann man in Scratch unter der Karteikarte „Klänge“ eigene Sounds aufnehmen:



Man kann natürlich auch versuchen das Geräusch einer „echten“ Blindenampel so zu originalgetreu wie möglich zu gestalten, oder einen Text einzusprechen, der den Fußgänger führt: „Die Ampel ist jetzt genau 10 Sekunden grün, Sie können loslaufen!“, 5 Sekunden Pause: „Jetzt aber hurtig, nur noch 5 Sekunden grün!“. „Jetzt ist es rot, Gehen Sie zügig weiter! Nicht mehr loslaufen!“. Natürlich macht es auch Spaß mit verschiedenen Geräuschen zu spielen, die suggerieren, dass die Ampel jetzt gerade Grün oder Rot zeigt.

Hier ist er Link zum „technika-Scratch“, mit dem Ihr alle gängigen Controller ansteuern könnt:

<https://technika-karlsruhe.github.io/scratch-web/>

Beispielprogramm:

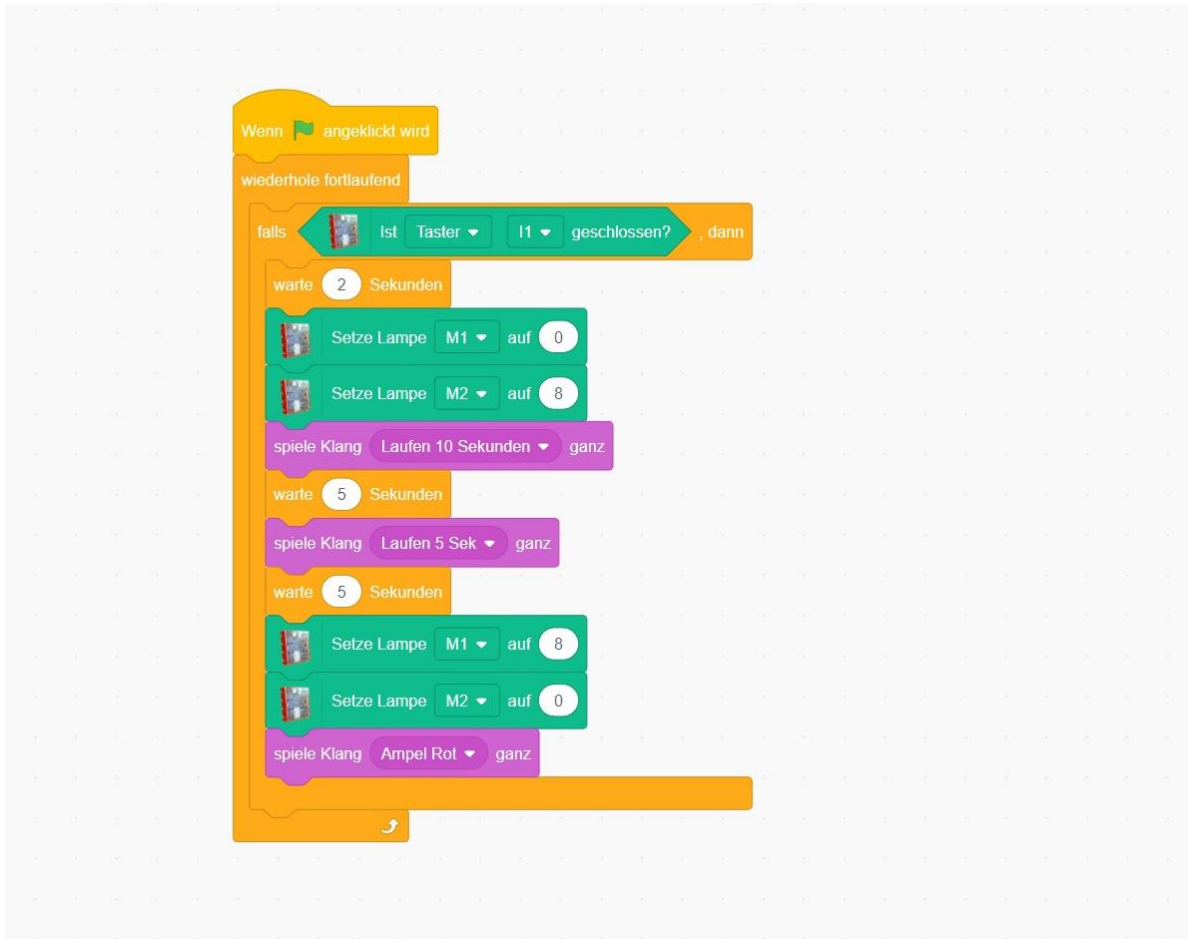


Abbildung 2 Scratch Beispielprogramm für eine "Sprechende Blindenampel"

Viel Spaß beim Bauen!

Euer Kali