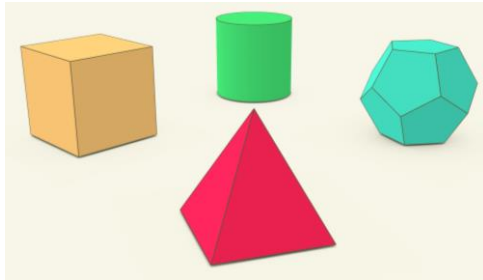


Thema | Titel

Körper & Netze mit Shapes 3D

Autorin | Autor

Constanze Lotter, Otto-Hahn-Gymnasium Karlsruhe


Kurzbeschreibung:

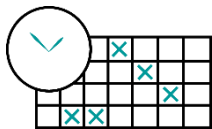
Schülerinnen und Schüler nutzen die App „Shapes – 3D Geometrie Lernen“ um Körper und Netze darzustellen, Zusammenhänge zu untersuchen und Modelle zu bauen. AR-Projektion möglich.


Schulart | Stufe | Fach mit Bildungsplanbezug bzw. Kompetenzen:

Grundschule, Gymnasium / Sek I | hier: ab Klasse 3 | Mathematik
Zusammenhänge zwischen den Darstellungsformen Netz und Schrägbild bei Körpern (z. B. Würfel, Pyramide und Kegel) herstellen, Darstellungsformen ineinander überführen,
Körper beschreiben, untersuchen und auch herstellen


Vorwissen | Kenntnisse:

Keine Vorkenntnisse erforderlich


Organisationsform; Zeitplan | Ablauf:

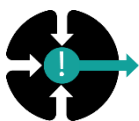
Einzelarbeit, ggf. Gruppenarbeit
1-2 UE


Verwendete Hard- und Software, weitere Medien:

App für Android oder iOS [Smartphone oder Tablet]:
Shapes – 3D Geometrie Lernen


Ergebnissicherung:

Wird ein Netz ausgewählt, lässt es sich als Bild speichern, ausdrucken und kann nach dem Ausschneiden, dank (Klebe-) Laschen, zusammengebaut werden.


Resümee | Hinweise:

Resümee: Einfache Erzeugung von Körpern in 3D-Ansicht ohne Vorkenntnisse, überzeugt durch AR-Modus.
Eine AR-Projektion lässt sich mit der App-Variation „Shapes 3D – drawing“ auch auf dem Merge-Cube erzeugen.

Thema | Titel
Körper & Netze mit Shapes 3D

Autorin | Autor

Constanze Lotter, Otto-Hahn-Gymnasium Karlsruhe


Quelle Abbildungen:

Screenshot, Grafik erstellt mit Shapes – 3D Geometrie Lernen