

Projektwoche Wirtschaft-Technik-Ethik

Dienstag, 24.9.2019

Am Dienstag wurde der Unterricht in den Workshops fortgesetzt. Im Robotik Workshops wurde somit der Roboter programmiert, dies geschah mit Hilfe des PC mit Java als Programmiersprache. Als der Roboter fertig programmiert war traten nun die Roboter in einer runden Arena mit 1,5 Meter Durchmesser gegeneinander an. Die Arena bestand aus schwarzem Boden mit einem weissen Kreis als Ring. Gemessen wurden die Roboter in einem best of three, die Gewinner der Matches traten jeweils erneut gegeneinander an. Im Workshop matchbox konnten die SuS eine Katze programmieren, die einer Maus nachjagt. Die Sus wechselten die Klassenzimmer um einen weiteren Einblick zum Thema der künstlichen Intelligenz zu gewinnen. Die Gruppe «Literarischer Text» beschäftigte sich mit dem Verfassen eines Textes zum Thema Interaktion des Menschen mit k.I. Am Nachmittag teilten sich die SuS in ihre jeweiligen Projektgruppen auf. Einerseits die Verfasser der literarischen Texte, die ihren Auftrag entgegengenommen haben und schon begannen zu schreiben. Andererseits konnten die Teilnehmer des «Dragon Den's» ihre Ideen für ihre Projekte sammeln, welche über die Anwendung der k.I. handeln sollen. Bei einer Einführung in den wirtschaftlichen Teil vermittelte Julian Keller den SuS die Grundlagen zur Entwicklung einer Geschäftsidee. Statt eines Businessplans soll jede Gruppe ein Business Model Canvas erstellen, bei welchem das Geschäftsmodell in neun Bereiche, unter anderem in Kundensegmente, Wertangebote und Schlüsselaktivitäten, gegliedert wird. Die ausgereiften Geschäftsideen werden am Ende der Woche im Rahmen der «Dragon's Den» präsentiert. Parallel zur Wirtschaft-Technik-Ethik Woche arbeiten die 2. Klässler fleissig an ihren NWW Projekten. Von Bierbrauerei bis zur Herstellung von Hautpflegeprodukten sind alle Bereiche abgedeckt.

