



Blindenschrift



Zusammenfassung: Die Lernenden erforschen, wie die Blindenschrift sehbehinderten Menschen das Lesen ermöglicht. Sie erstellen einen Text in Blindenschrift mit Hilfe der Anwendung Inkscape und einem Lasercutter.

Schlüsselkonzepte

Lasercutting
Erstellen von
Vektorgrafiken

Software

Inkscape

Lehrziele

Die Lernenden sind in der Lage...

1. den Beitrag, den Helen Keller für die Gesellschaft geleistet hat, zusammenzufassen.
2. einen kurzen Text in Blindenschrift zu übersetzen.
3. sehbehinderten Menschen durch die Erstellung eines mittels industrieller Fertigungstechnologie hergestellten Artefakts zu helfen.

Lernergebnisse

- Verwendung von Inkscape, um eine CAD-Datei (Computer Aided Design) zu erstellen.
- Erstellung eines taktilen Codes in Blindenschrift mit Hilfe eines Lasercutters.

Anwendung in der Praxis

Durch den Einsatz von High-Tech-Maschinen im Rapid Prototyping können Prototypen erstellt werden, die die Inklusion körperlich behinderter Menschen unterstützen.

Blindenschrift

1. Unterrichtsplan - Übersicht

	Aktivität	Innovations-Skills
	Diskussion zum Thema Barrierefreiheit und Orientierung für Menschen mit Sehbehinderungen.	
Einstieg (20 min)	Vorstellung der taubblinden Aktivistin, Schriftstellerin, Pädagogin und Wegbereiterin Helen Keller.	Design Thinking (Einfühlungsvermögen)
Folien 1-9	Einführung in die Blindenschrift, in die Geschichte ihrer Verwendung als Sinnessprache und in die Art und Weise, wie Lehrmethoden und technologische Fortschritte blinden Menschen helfen.	
	Verfassen eines kurzen Textes in englischer Sprache, der Helen Kellers Beitrag zur Welt widerspiegelt.	Sozio-emotionale Kompetenzen
Erarbeitung (90 min)	Verwenden eines Online-Blindenschrift-Übersetzers.	
Folien 10 - 20	Verwenden des Programms Inkscape, um Blindenschrifttext in einen gravierfähigen Vektor umzuwandeln. Exportieren der Entwürfe auf den Lasercutter, um Schilder mit Blindenschrift herzustellen.	Simulation & Modellierung (Modellentwicklung)
	Kontextualisieren der Blindenschrift in der Welt der Lernenden.	Design Thinking (Einfühlungsvermögen)
Ergebnis- sicherung (10 min)	Reflexion und Zusammenfassung der Lektion.	Sozio-emotionale Kompetenzen
Folien 21 - 22		

