

Storytelling mit Scratch Jr

Art: Ablauf

Anhand der Szenen, welche die Schüler mit Hilfe von Scratch Jr. erstellen, werden kleine Geschichten der Klasse erzählt. Der Workshop beinhaltet folgende Phasen:

- > Die Klasse wird in Gruppen geteilt.
- > Jede Gruppe bekommt ein Thema zugeteilt z.B. Weltraum, Geburtstagsparty...
- > Bevor die kurze Geschichte in Szene gesetzt wird, können die Kinder erstmal überlegen: Welches Thema haben wir? Welcher Hintergrund und welche Figuren passen am besten? Sollen unsere Figuren sprechen oder wird es ein Stummfilm? usw.
- > Nachdem die Kinder das besprochen haben, können sie anfangen die Szenen zu basteln. Dazu hilft ihnen eine kleine Einführung in Scratch Jr.
- > Am Ende erzählt jede Gruppe ihre kleine Geschichte bzw. stellt sie vor

Thema/Literatur	kreatives Programmieren
Altersgruppe	ab 1. Klasse
Dauer	1 bis 2 Stunden
Art des Formats	Gruppenangebot z.B. in Zusammenarbeit mit Schulen für den Deutschunterricht
Ziel/Hintergrund	<ul style="list-style-type: none"> > Verständnis entwickeln fürs Programmieren > Anregung der Kreativität > Erfahrung sammeln im freien Erzählen > Teamarbeit stärken
Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none"> > Tablets mit kostenloser Scratch Jr - App > stabile Internetverbindung
weitere Materialien	<ul style="list-style-type: none"> > Papier und Stifte > Vorlage: Storytelling
Aufgabe	Mit Scratch Jr eine kleine Geschichte zu einem speziellen Thema erzählen, z.B. Weltraum, Geburtstagsparty, Freundschaft & Ponyhof und diese dann den Mitschüler*innen vorstellen.
Anmerkungen	Zu Beginn können die Szenen erst analog gemalt werden, bevor es mit dem Programmieren beginnt. Die Kids können auch Figuren und Hintergründe selber malen und gestalten.

Ablaufplan

Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
10 Min.	Begrüßung, Vorstellungsrunde, Agenda & Regeln	im Plenum
5 - 15 Min.	Aufteilung in Zweier-Teams Jede Gruppe bekommt ein Thema zugeteilt oder das Thema wird ausgelost, z.B. Weltraum, Geburtstagsparty, Freundschaft, Ponyhof... Wenn Zeit zur Verfügung steht: Gemeinsames Brainstorming zu: Welche Figuren passen zu den verschiedenen Themen? Was beinhaltet deine Welt?	Antworten auf einem Flipchart sammeln.
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
10 Min.	Bevor die Kinder anfangen, die Geschichte in Szene zu setzten, sollen sie erst überlegen: <ul style="list-style-type: none"> > Welches Thema haben wir? > Welcher Hintergrund und welche Figuren passen am besten? > Sollen unsere Figuren sprechen oder wird es ein Stummfilm? Ausfüllen Vorlage Storytelling, mit der sie ein kleines Drehbuch erstellen können.	

5 Min.	kurze Einführung in die Scratch Jr Programmierumgebung: Oberfläche, wichtigste Funktionen & speichern	im Plenum z.B. zeigen von Videotutorials
20 - 30 Min.	Eigenständiges Gestalten der Scratch Jr - Welt mit Hilfe der Lernkarten und/oder Videotutorials nach eigenem Drehbuch	in Zweier-Teams: Die Kids können auch Figuren und Hintergründe selber malen und entwerfen.
	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen.
10 - 20 Min.	Präsentation der Scratch Jr Geschichten der einzelnen Teams	im Plenum
	Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen nach. Zum Beispiel: Fünf-Finger Methode oder Daumen hoch und runter
