



Modulbeschreibung Mini Games mit Scratch Workshop Stadtbüchereien Düsseldorf

Bibliothek	Stadtbüchereien Düsseldorf
Projekttitel	Erkundung von medialen Welten in den Düsseldorfer Stadtteilbüchereien für Kinder und Jugendliche
Modul (Angebot)	Eigene Mini Games programmieren mit Scratch
Kompetenzbereich(e) Medienkompetenzrahmen / Lernziele	Medienkompetenzrahmen: Medienausstattung bedienen und anwenden (1.1), Digitale Werkzeuge kennenlernen und nutzen (1.2), Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren (4.1), Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt verstehen (6.1), Algorithmische Muster und Strukturen erkennen (6.2) Modellieren und Programmieren (6.3)
Zielgruppe / Alter	5 – 7 Jahre
Ort	
Anzahl der Teilnehmenden	10 Kinder
Dauer	ca. 90 Minuten
Technik / Material	10 Laptops oder 10 Tablets mit Programm Scratch (Laptops funktionieren wesentlich besser) idealerweise Beamer / Bildschirm und Laptop zum Zeigen der App

Kurze Verlaufsbeschreibung

Vorbereitung:

z. B. Absprache mit Kooperationspartner, Bereitlegung von Materialien, Vorbereitung der Räumlichkeiten (z. B. Bestuhlung)

Wenn Tablets benutzt werden, müssen diese aufgeladen und mit der App Scratch Jr. versehen werden.

Werden Laptops benutzt, müssen diese ebenfalls aufgeladen oder direkt mit Strom verkabelt aufgebaut werden.

Einführung:

z. B. Willkommen heißen der Gruppe in der Bibliothek, thematischer Einstieg

Die Kinder werden in der Bibliothek begrüßt und es gibt eine thematische Einführung in Welt der Programmierung. Wo sind ihnen schon mal Programmierungen begegnet (auch in alltäglichen Abläufen?) Hier kann man bei dieser jungen Zielgruppe auch mit Beispielen wie

Waschmaschine oder Zähneputzen arbeiten, die vom Prinzip auch Programmierungen sind, da eine richtige Reihenfolge eingehalten werden muss.

Hauptteil:

Ablauf der Veranstaltung

Anschließend werden auf dem großen Bildschirm Beispiele gezeigt, welche kleinen Spiele mit der Programmieroberfläche Scratch möglich sind. Die Kinder dürfen einige Minuten ein paar Spiele ausprobieren.

Dann wird die Programmieroberfläche Schritt für Schritt erklärt und die einzelnen Bereiche werden durchgegangen und ausprobiert. Auch die Figuren, Hintergründe und welche Dinge programmierbar sind und welche nicht muss besprochen werden.

Als erste Einstiegsaufgabe sollen die Kinder dann zwei Figuren programmieren, die miteinander interagieren (sich begrüßen, oder anderweitig reagieren).

Wenn diese Aufgabe gut geklappt hat, können längere Programmierungen und kleine Spiele, angelehnt an Beispiel-Spiele, programmiert werden.

Abschluss:

z. B. Gestaltung einer Feedbackrunde, Hinweise zur Nachbereitung, Verabschiedung

Zum Schluss werden die fertigen Spiele den anderen Teilnehmenden präsentiert und können jeweils bei den anderen ausprobiert werden.

In einer Feedbackrunde wird abgefragt, was in der Veranstaltung neues gelernt wurde, was am meisten Spaß bereitet hat und ob sie etwas verbessern würden. Es wird außerdem darauf hingewiesen, dass die Programmieroberfläche auch kostenfrei mit eigenen Geräten oder von Geräten in der Bibliothek aus benutzt werden kann.

Hinweise / Tipps:

(optional)