

Projektsteckbrief zum Workshop "DigiTales"

Digitale Geschichten mit Scratch selbst programmieren

von  | Wintersemester 2024/25 | MA Medienbildung

Auf einen Blick

WAS?

- Workshop zur Einführung in die blockbasierte Programmierung mit Scratch
- Teilnehmende erstellen eigene kleine interaktive Geschichten
- Kombination aus kreativem Storytelling und ersten Programmiererfahrungen

WER?

- Zielgruppe: Kinder/Jugendliche im Alter von 9-11 Jahren
- Keine Vorkenntnisse erforderlich
- Gruppengröße: ca. 8 Teilnehmende pro Betreuungsperson
- Durchführung durch qualifizierte Workshop-Leiter:innen

WIE?

- Dreitägiger Workshop
- Tag 1: Kennenlernen, Einführung, Storytelling
- Tag 2: Einführung in Scratch, Start der Umsetzung
- Tag 3: Fertigstellung und Präsentation

WOMIT?

- Desktop-PCs, Laptops oder ggf. Tablets mit Scratch-Software
- Alternativ: Browser-Version von Scratch ohne Installation
- Keine spezielle weitere technische Ausstattung nötig

WARUM?

- Förderung von Medienkompetenz
- Niederschwelliger Einstieg in die Programmierung
- Kreative Heranführung an zukunftssträchtige MINT-Themen
- Ausgleich mangelnder Informatik-Angebote im Schulkontext

Inhaltsverzeichnis

Projektidee und Bedarfsanalyse.....	3
Genese der Idee.....	3
Kernkonzept.....	3
Herleitung des Bedarfs.....	4
Nachhaltigkeit des Angebots.....	5
Zielgruppe.....	5
Personas.....	5
Zielgruppenanalyse.....	6
Zielsetzung des Projekts.....	8
Rahmenbedingungen.....	11
Räumlichkeiten und mögliche Kooperationen.....	11
Technik/Material.....	11
Finanzielle Bedarfe.....	12
Zeitliche Planung.....	12
Vorbereitung des Workshops.....	12
Durchführung des Workshops.....	13
Literatur.....	14

Projektidee und Bedarfsanalyse

Genese der Idee

Die Grundidee des Projekts basiert auf persönlichen Erfahrungen mit der Programmierplattform Scratch im Grundschulalter, die letztlich zu einem langfristig ausgeprägten Interesse in diesem Bereich beigetragen haben. Die Software hat also das Potenzial, junge Menschen nachhaltig für das Programmieren zu begeistern, da sie einen niederschweligen und kreativen Einstieg ermöglicht, was in den MINT-Fächern bekanntlich nicht immer ganz einfach ist. Viele Kinder und Jugendliche haben noch keine oder nur sehr wenige praktische Erfahrungen mit informationstechnischen Grundlagen, insbesondere im Bereich der objektorientierten bzw. blockbasierten Programmierung, und hatten somit auch noch keine Möglichkeit, ein eventuell besonders ausgeprägtes Interesse oder Talent in diesem Bereich bei sich festzustellen. Am Ende des Projekts sollen die Teilnehmenden zumindest erste Erfahrungen damit gesammelt und somit die Möglichkeit gehabt haben, festzustellen, inwieweit sie sich für dieses Feld begeistern können oder ob sie lieber andere Interessenschwerpunkte weiterverfolgen möchten.

Kernkonzept

Der Workshop zielt darauf ab, Kindern und Jugendlichen im Alter von 9 bis 11 einen grundlegenden Einblick in die Funktionsweisen von Programmierungsprozessen zu bieten. Im Zentrum steht die Programmierplattform Scratch, die durch ihre intuitive, visuelle Benutzeroberfläche gerade für Heranwachsende sehr gut geeignet ist. Die Software ermöglicht es den Teilnehmenden, auch ohne vorherige Programmiererfahrung erste Schritte in der Informatik zu unternehmen. Das didaktische Konzept basiert auf dem Prinzip der handlungsorientierten Medienpädagogik: Die Kinder und Jugendlichen entwickeln eigenständig kurze, interaktive Geschichten im Stil eines simplen Point-and-Click-Adventures und setzen diese mittels Scratch um. Dabei lernen sie grundlegende Programmierkonzepte wie Sequenzen, Schleifen und Bedingungen durch praktische Anwendung in ihren eigenen kreativen Projekten kennen. Die Verknüpfung von narrativen Elementen mit technischen Aspekten soll den Einstieg in die Programmierung für die Teilnehmenden möglichst niederschwellig und ansprechend gestalten. Der Workshop beinhaltet dazu einen kurzen Einstieg in die Grundlagen des Storytellings, konzentriert sich aber schwerpunktmäßig auf den informatischen Aspekt der Programmierung und damit die Umsetzung der Geschichte in Scratch. Die Geschichten sollten nicht zu komplex werden, um eine Umsetzbarkeit in Scratch zu gewährleisten. Der Workshop fördert dabei nicht nur technische Fähigkeiten, sondern soll auch übergreifende digitale Kompetenzen wie logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität fördern. Ein besonderer gesellschaftlicher Mehrwert liegt in der Chance, geschlechterspezifische Unterschiede im IT-Bereich frühzeitig auszugleichen, indem allen Kindern unabhängig von ihrem Geschlecht ein positiver erster Kontakt mit

Programmierung ermöglicht wird. Durch die Verbindung von kreativer Gestaltung und technischer Umsetzung spricht der Workshop verschiedene Interessenlagen an und kann so zu mehr Diversität in der IT-Branche beitragen.

Herleitung des Bedarfs

Die identifizierten Bildungsbedarfe sind vorwiegend gesellschaftlicher und regionaler Natur und manifestieren sich somit als latente Bedarfe. Dies bedeutet, dass sie weniger aus konkreten individuellen, manifesten Wünschen potentieller Teilnehmender entstehen, sondern vielmehr aus der gesellschaftlichen Notwendigkeit heraus erwachsen (vgl. Schlutz 2010, zitiert nach Jäger 2017: 12). Die fortschreitende Digitalisierung durchdringt zunehmend alle Lebensbereiche unserer Gesellschaft. Dies führt zu einem wachsenden Bedarf an Menschen mit fundierten Kenntnissen in den MINT-Fächern, insbesondere im Bereich der Informatik. Um Kinder und Jugendliche auf diese digitale Zukunft vorzubereiten, ist es essentiell, ihnen bereits früh Grundkenntnisse in der Informatik zu vermitteln. Dies umfasst nicht nur das passive Konsumieren digitaler Medien, sondern vor allem auch das Verständnis der zugrundeliegenden Konzepte und Funktionsweisen. Durch einen frühen, aktiven Kontakt mit Programmierung können junge Menschen die digitale Welt besser verstehen und gestalten lernen, was für ihre spätere persönliche und berufliche Entwicklung mutmaßlich von großer Bedeutung sein wird.

In vielen Bundesländern, insbesondere auch in Sachsen-Anhalt, ist das Informatikangebot im schulischen Kontext jedoch noch stark ausbaufähig. Es fehlt an grundlegender informatischer Bildung in der Sekundarstufe. Laut dem aktuellen Bildungsplan wird Informatik an Gymnasien erst ab der 9. Klasse als Wahlpflichtfach angeboten. An Sekundar- und Gemeinschaftsschulen sind bisher keine eigenständigen Kontingente für Informatikunterricht vorgesehen. Lediglich an Gesamtschulen kann bereits ab Jahrgangsstufe 7 das Fach "Moderne Medienwelten/Informatik" angeboten und gewählt werden (vgl. Gesellschaft für Informatik 2024). Dies steht im Widerspruch zu den Empfehlungen des Wissenschaftsrats, der eine flächendeckende Einführung informatischer Bildung in Schulen als zentralen Schlüssel für die erfolgreiche Gestaltung des digitalen Wandels sieht (vgl. Gesellschaft für Informatik 2021). Erst seit diesem Schuljahr (2024/25) wird in den Jahrgangsstufen 5 und 6 an Sekundar-, Gemeinschafts- und Gesamtschulen der Fächerverbund "Informatik und Technik" angeboten, der allerdings nur eine Wochenstunde umfasst und nur teilweise informatische Bereiche behandelt. Gleiches gilt für den Rahmenplan "Lernen in der digitalen Welt", der ebenfalls seit diesem Schuljahr ab Jahrgangsstufe 5 im Gymnasium verbindlich implementiert ist. In der Sekundarstufe II besuchen weiterhin nur 14% der Schüler:innen den Informatikunterricht, wovon lediglich 21% weiblich sind (vgl. Gesellschaft für Informatik 2024). Die Projektidee reagiert damit auf einen realen gesellschaftlichen Bedarf und bietet eine praktische Lösung zur Förderung digitaler Kompetenzen bei der jungen Generation.

Nachhaltigkeit des Angebots

Ein besonderer Mehrwert des Projekts liegt in seiner potentiell nachhaltigen Wirkung über den eigentlichen Workshop hinaus. Da Scratch als kostenlose Plattform sowohl als App als auch direkt im Browser verfügbar ist, können die Teilnehmenden ihre neu erworbenen Fähigkeiten problemlos zu Hause weiter ausbauen. Die Software stellt dabei keine besonderen technischen Anforderungen und ist auch auf älteren Geräten lauffähig. Dies ermöglicht es den Kindern und Jugendlichen, eigenständig neue Projekte zu entwickeln und ihre Programmierkenntnisse kontinuierlich zu vertiefen. Die im Workshop erstellten Projekte können sie außerdem Familie und Freunden präsentieren, was nicht nur ein Gefühl der Anerkennung vermittelt, sondern auch das Interesse am Programmieren in ihrem sozialen Umfeld wecken kann. Diese Kombination aus niederschwelligem Zugang, der Möglichkeit zur selbstständigen Weiterarbeit und der sozialen Komponente macht den Workshop zu einem potentiell nachhaltigen Beitrag zur digitalen Bildung der Teilnehmenden.

Zielgruppe

Personas

Die Persona-Methode nach Lepzien & Lewrenz (2017) ist ein hilfreiches Instrument für die Konzeption (medienpädagogischer) Projekte, da sie eine systematische und nutzer:innenorientierte Herangehensweise ermöglicht. Durch die Erstellung fiktiver, aber datenbasierter Nutzer:innenmodelle, können sich Projektverantwortliche intensiv mit den Erwartungen, Motivationen und Verhaltensweisen ihrer potenziellen Teilnehmenden auseinandersetzen. Die detaillierte Ausarbeitung von Personas führt zu einer höheren Usability des Bildungsangebots, da bereits in der Konzeptionsphase mögliche Hindernisse oder Schwachstellen aus Nutzer:innensicht identifiziert und behoben werden können. Folgende Personas wurden für dieses Projekt entwickelt:



Persona 1: Sara, 11 Jahre

Sara besucht die fünfte Klasse eines Gymnasiums. Sie ist offen und engagiert sich gerne in Gruppen. In ihrer Freizeit macht sie mit Freund:innen kleine Videoclips und ist aktiv auf sicheren Social-Media-Plattformen für Kinder. Sie mag es, sich kreativ auszudrücken.

Technischer Hintergrund: Sara kennt sich mit Smartphones und Tablets gut aus und hat bereits einige Apps ausprobiert, mit denen man kurze Videos bearbeiten und Texte einfügen kann. Mit Scratch und dem Programmieren hat sie allerdings keine Erfahrung.



Persona 2: Lena, 9 Jahre

Lena ist ein begeisterte Tüftlerin und interessiert sich für alles Technische. Sie schaut oft Videos über Roboter und Maschinen und versucht, sie mit Legosteinen nachzubauen. Sie besucht eine Grundschule, die keinen Informatikunterricht anbietet, hat aber im Rahmen einer AG erste Erfahrungen mit Robotik gemacht.

Technischer Hintergrund: Lena ist neugierig, hat aber nur rudimentäre Erfahrungen mit digitalen Medien. Sie spielt einfache Lernspiele und schaut Videos auf dem Tablet ihrer Eltern, hat mit Scratch keine Erfahrung, ist aber fasziniert von allem Technischen.



Persona 3: Max, 10 Jahre

Hintergrund: Max besucht die vierte Klasse. Er ist neugierig und interessiert sich für Geschichten und Märchen. In der Freizeit liest er viel und zeichnet gern. In der Schule hat er zwar mal im Computerraum gearbeitet, aber bisher meist nur einfache Spiele gespielt.

Technischer Hintergrund: Max nutzt regelmäßig das Tablet seiner Eltern, um Lern-Apps und Kinderserien anzuschauen. Er hat jedoch ebenfalls noch keine Erfahrung mit dem Programmieren.

Zielgruppenanalyse

Bei der Zielgruppe des vorliegenden Projekts handelt es sich um Schüler:innen, die sich je nach Durchführungskontext gerade in einem schulischen oder freizeitpädagogischen Umfeld befinden. Entsprechend der in Abbildung 1 dargestellten Statistik, die das Alter von neuen Nutzer:innen der Plattform Scratch zeigt, sollten sich die Teilnehmenden des Projekts im fortgeschrittenen Grundschulalter bis zum frühen Mittelstufenalter befinden. Eine Durchführung in der dritten bis fünften Klasse wäre also denkbar, wobei die Bedürfnisse aufgrund der großen Entwicklungsschritte in dieser Altersspanne vermutlich doch recht stark variieren. Es wird daher von einer Altersspanne der Teilnehmenden von ca. 9 bis 11 Jahren ausgegangen, mit vereinzelt Abweichungen nach unten und oben. Je nach Definition sind die Teilnehmenden also "große Kinder" bis "kleine Jugendliche". Aus persönlicher Erfahrung lässt sich sagen, dass die Zielgruppe Interesse an kreativer Medienarbeit und digitalen Anwendungen zeigt, aber ein niederschwelliges Angebot benötigt.

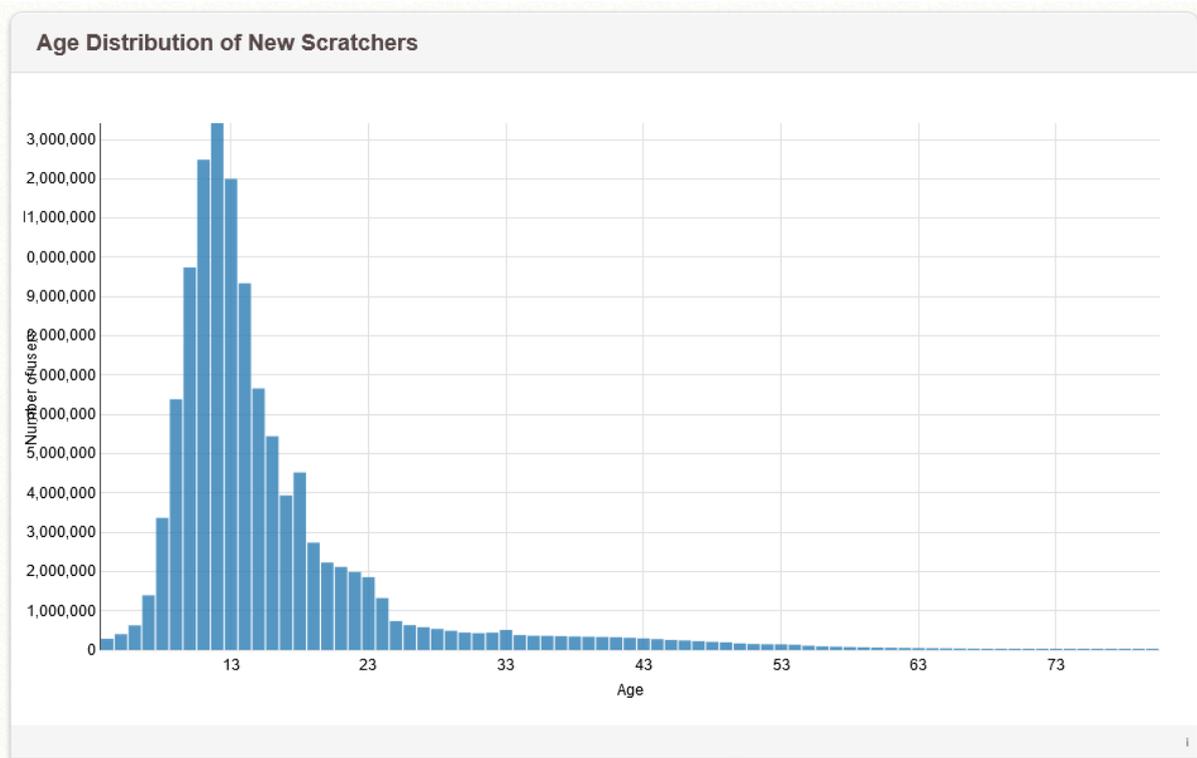


Abb. 1: Age Distribution of New Scratchers (Scratch Foundation 2024)

Scratch bietet hier eine geeignete Basis, da die Software durch ihre intuitive Oberfläche und kind-/jugendgerechte Aufmachung Berührungspunkte abbauen kann. Auch mit Blick auf die Personas wird deutlich: Da keine oder nur geringe Vorkenntnisse bei den Teilnehmenden zu erwarten sind, erscheint ein niedriger Betreuungsschlüssel von etwa 6:1 angemessen. Dies trägt auch dem Alter der Teilnehmenden Rechnung, von denen angenommen werden kann, dass sie bereits über längere Phasen selbständig in Gruppen arbeiten können, aber dennoch einer regelmäßigen Betreuung bedürfen.

Ob sich die Teilnehmenden bereits vorher kennen, hängt vom Kontext der Durchführung ab. Handelt es sich um einen festen Klassenverband oder eine etablierte Gruppe in einem Freizeittreff, kann auf eine ausführliche Vorstellungsrunde verzichtet werden. Außerhalb dieser Kontexte wird es sich entsprechend umgekehrt verhalten, was gleichermaßen für Konfliktpotenziale gilt. Hier ist eine Abstimmung mit den zugehörigen Betreuer:innen oder etwa Schulsozialarbeiter:innen notwendig, um vermeidbaren Problemen vorzubeugen. Ebenso hängt es vom Kontext der Durchführung ab, ob die Teilnehmenden aus eigener Motivation in ihrer Freizeit oder verpflichtend im Rahmen des Schulalltags am Projekt teilnehmen. Auch hier müssen die Erwartungen an Mitarbeit und Ergebnis entsprechend angepasst werden.

**Die Fotos der Personas stammen von Pexels und bedürfen keiner gesonderten Attribution oder anderweitigen Quellenangabe.*

Zielsetzung des Projekts

Übergeordnetes Ziel bzw. Zielkategorie des Scratch-Workshops ist der Erwerb von Medienkompetenz durch die Teilnehmenden, wobei der im Folgenden genutzte Medienkompetenzbegriff insbesondere im Sinne von Baacke verstanden wird und somit die Fähigkeit beschreibt, "in die Welt aktiv aneignender Weise auch alle Arten von Medien für das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen einzusetzen" (Baacke 1996: 8). Damit einher geht die Aufteilung des Konzepts in die vier Dimensionen der Medienkritik und Medienkunde sowie Mediennutzung und Mediengestaltung.

Medienkompetenz			
Vermittlung		Zielorientierung	
Medienkritik <ul style="list-style-type: none"> • analytisch • reflexiv • ethisch 	Medienkunde <ul style="list-style-type: none"> • informativ • instrumentell-qualifikatorisch 	Mediennutzung <ul style="list-style-type: none"> • rezeptiv, anwenden • interaktiv, anbieten 	Mediengestaltung <ul style="list-style-type: none"> • kreativ • innovativ

Abb. 2: Dimensionen von Medienkompetenz nach Dieter Baacke (Ganguin/Sander 2023)

Der zu konzipierende Workshop spricht insbesondere die letztgenannte Dimension an, da der Fokus auf der kreativen Entwicklung eines selbst erstellten Medienprodukts liegt (Baacke, zitiert nach Ganguin/Sander 2023). Darüber hinaus werden aber auch alle anderen Dimensionen angesprochen, wenngleich weniger vordergründig. Da der Schwerpunkt des Workshops auf der eigenständigen Erstellung eines Scratch-Projekts und weniger auf der Auseinandersetzung mit bestehenden Medienprodukten liegt, ist der medienkritische Gehalt begrenzt. Zu nennen sind hier vor allem die Fähigkeit, die Qualität selbst erstellter und fremder Scratch-Projekte zu beurteilen, die Darstellung von Figuren und Geschichten in digitalen Medien im Allgemeinen zu hinterfragen und im Besonderen mögliche Stereotypen etc. in den eigenen Projekten zu erkennen und zu reflektieren. In der Dimension der Medienkunde sollen die Teilnehmenden auf informativer Ebene Grundkenntnisse über Programmierkonzepte und damit über die Funktionsweise von Computern bzw. Computerprogrammen erwerben. Auf der instrumentell-qualifikatorischen Ebene ist der praktische Umgang mit der Scratch-Plattform einschließlich der Bedienung der Benutzeroberfläche und der Anwendung verschiedener Programmierbausteine zu nennen. Die Dimension der Mediennutzung bezieht sich auf die aktive Anwendung bzw. Verwendung von Medien. Hier befasst sich der Workshop zum einen mit der interaktiv-anbietenden Nutzung im Sinne des

Spielens vorhandener Scratch-Projekte bzw. des Spielens von Computerspielen generell und der Verarbeitung der darin transportierten Inhalte auf der rezeptiv-anwendbaren Ebene. Die Dimension der Mediengestaltung stellt wie bereits ausgeführt den medienpädagogischen Schwerpunkt des Workshops dar. Auf der kreativen Ebene entwickeln die Teilnehmenden eigene Ideen für interaktive Geschichten und setzen diese mit Scratch um. Sie gestalten Charaktere, Hintergründe und Animationen etc. und werden somit gestalterisch tätig. Auf der innovativen Ebene lernen sie, neue Lösungsansätze für eigene programmiertechnische Herausforderungen zu finden und ihre Projekte kontinuierlich weiterzuentwickeln. Durch die Integration aller dieser vier Dimensionen in den Scratch-Workshop wird eine ganzheitliche Förderung der Medienkompetenz angestrebt. Die Teilnehmenden erwerben nicht nur technische Fähigkeiten, sondern entwickeln auch ein kritisches Verständnis für digitale Medien und ihre Rolle in der Gesellschaft. Dies entspricht Baackes Ziel, Medienkompetenz als umfassende Fähigkeit zu verstehen, die über reine Bedienkompetenzen hinausgeht und Menschen befähigt, Medien aktiv, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen und zu gestalten (vgl. Iske/Barberi 2022).

Im Medienkompetenzmodell nach Theunert (vgl. 2015, zitiert nach Schorb 2021: 6) bewegt sich der Kurs demnach vor allem im Bereich des Handelns, das auf dem zu Beginn des Workshops vermittelten Wissen basiert. Der reflexive Gehalt zeigt sich hauptsächlich in der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Themen aus der eigenen Lebenswelt der Teilnehmenden innerhalb der erarbeiteten Geschichten. Die fünf Zieldimensionen nach Schorb (vgl. 2021: 10f.) werden in unterschiedlicher Ausprägung alle angesprochen. Eine Erweiterung der Handlungsfähigkeit zeigt sich in der reflektierten Produktion von Medien, in diesem Fall namentlich dem Scratch-Projekt bzw. darin enthaltenen Point-and-Click-Adventure, was im erweiterten Sinne auch für die dritte Zieldimension gilt. Im Rahmen der Gruppenarbeit bei der Erstellung wird das bewusste Erfahren und Erlernen von Kommunikation ermöglicht, was auch hier gleichzeitig für die vierte Zieldimension gilt. Mit der Einarbeitung von Alltagserfahrungen in eine medial umgesetzte Erzählung wird schließlich auch die fünfte Zieldimension erfüllt.

Im Folgenden finden sich die auf dieser Grundlage formulierten Zielstellungen. Die Feinziele sind dabei hinsichtlich der verwendeten Verben der äußeren Sichtbarkeit einer Lernziel-Stufe von 1-6 basierend auf der Taxonomie von Anderson/Krathwohl (vgl. 2001, zitiert nach dem Zentrum für Wissenschaftsdidaktik) zugeordnet.

Richtziele

- Erwerb von Kenntnissen im Bereich der Informatik/Verstehen grundlegender Programmierkonzepte
- Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des Storytelling

Grobziele

- *Einstieg in die Programmierung mit Scratch*: Die Teilnehmenden sollen die grundlegenden Funktionen von Scratch kennenlernen und einfache Programme zur Steuerung von Figuren und Elementen erstellen können, um interaktive Elemente in ihre Geschichten einzubauen.
- *Schreiben einer interaktiven Geschichte*: Die Teilnehmenden sollen als Grundlage für das Scratch-Projekt eine einfache, interaktive Geschichte entwickeln können, in der die:der Benutzer:in Entscheidungen trifft, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen.

Feinziele

- *Verständnis von Scratch-Bausteinen*: Die Teilnehmenden können grundlegende Scratch-Bausteine aus den Bereichen "Bewegung", "Aussehen", "Klang" etc. benennen (1) und in ihrem Projekt sinnvoll verwenden (3).
- *Erstellung einer interaktiven Szene*: Die Teilnehmenden können einfache Benutzer:inneninteraktionen wie Mausklicks oder Tasteneingaben programmieren, um den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen bzw. interaktiv zu gestalten (6).
- *Gestaltung der Charaktere und Hintergründe*: Die Teilnehmenden können Figuren und Hintergründe in Scratch erstellen (6) oder anpassen (3) und diese in ihrer Geschichte verwenden.
- *Verständnis von Reihenfolgen und Bedingungsresultaten*: Die Teilnehmenden verstehen die Verwendung von "wenn-dann"- und vergleichbaren Bedingungsstrukturen (2) und können einfache Entscheidungsstrukturen in ihre Geschichte einbauen (4).
- *Problemlösung bei Fehlern/Bugs*: Die Teilnehmenden lernen, bei Problemen im Code wie fehlerhaften Animationen oder ungewollten Reaktionen systematisch Lösungen zu suchen und umzusetzen (5).
- *Entwicklung einer abgeschlossenen Handlung*: Die Teilnehmenden kennen grundlegende Erzählstrukturen (2) können eine einfache, aber klare Handlung für ihre Geschichte entwickeln, mit einer Einleitung, einem Konflikt und einem Ende (6).
- *Erstellung von Charakteren mit Motivationen*: Die Teilnehmenden können Charaktere mit klaren Zielen und Motivationen entwickeln, die die Handlung vorantreiben und mit den Entscheidungen der Nutzer:innen interagieren (6).
- *Integration von Dialogen und Interaktionen*: Die Teilnehmenden können Dialoge und Interaktionen zwischen Charakteren erstellen, die die Handlung vorantreiben und den Benutzer in die Geschichte einbeziehen (6).
- *Weltaufbau und Atmosphäre*: Die Teilnehmenden können eine glaubwürdige und stimmige Welt erschaffen, die die Handlung unterstützt und durch passende Hintergründe und Musik verstärkt wird (6).

Rahmenbedingungen

Fragen zu Team und Gruppengröße

Die zu gewährleistende Gruppengröße hängt im Wesentlichen von der Anzahl der Bachelor-Studierenden ab, die den Workshop durchführen. Da gerade zu Beginn der Umsetzung in Scratch viele Fragen auftauchen dürften, bis alle Teilnehmenden in die produktive Arbeit einsteigen können, sollte der Betreuungsschlüssel wie bereits erläutert möglichst niedrig sein. Vorstellbar wäre etwa, dass bei einer Kleingruppenarbeit ein:e Betreuende:r auf zwei Gruppen von jeweils etwa drei Teilnehmenden kommt, womit dem zuvor vorgeschlagenen Betreuungsschlüssel von ca. 6:1 Rechnung getragen würde. Die Betreuenden müssen dabei sowohl über pädagogische Kompetenzen als auch über ausreichende Kenntnisse in Scratch verfügen, was durch das Studium ohnehin gewährleistet sein sollte. Da die Beschäftigung mit Scratch im Rahmen der Informatikmodule des Studiums laut Modulhandbuch erst im zweiten Semester erfolgt, sollten die Betreuenden sich mindestens im dritten Semester befinden, sofern sie sich nicht zuvor bereits anderweitig mit der Scratch-Umgebung beschäftigt haben.

Räumlichkeiten und mögliche Kooperationen

Die Räumlichkeiten für ein medienpädagogisches Projekt sollten ruhig sein und eine angenehme Atmosphäre bieten (vgl. Ring/Stuckmeyer 2012: 45). Denentsprechend gut geeignet wäre etwa das in:takt, welches aber technisch weniger gut ausgestattet ist (s. Abschnitt "Technik/Material"). Je nachdem, welche konkreten Kooperationspartner:innen für das Projekt gewonnen werden können, gibt es vielleicht auch geeignete Räumlichkeiten in einem kooperierenden Jugendclub oder einer Schule. Der Computerraum einer Schule wäre zwar technisch gut ausgestattet, aber vermutlich wenig einladend und vor allem zu sehr mit dem sonstigen Schulalltag verbunden, was die Begeisterung für ein externes und damit vielleicht auch als angenehme Abwechslung empfundenes Projekt möglicherweise dämpfen könnte. Als Kompromiss bietet sich möglicherweise auch der PC-Pool im Gebäude 40 der Universität an, da hier sowohl die technische Ausstattung als auch die vom Schulalltag etwas abweichende Atmosphäre zumindest ansatzweise vorhanden sind. Auch der Medientreff "zone!" wäre für die Durchführung denkbar. Einen Raum für die abschließende Präsentation gilt es bei der Vorbereitung der Abschlussveranstaltung im Sommersemester zu finden.

Technik/Material

Für das Projekt ist abgesehen von Desktop-PCs oder Laptops für die Teilnehmenden mit im besten Fall vorinstallierter Software (oder alternativ einer Internetverbindung und einem aktuellen Browser), ggf. auch Tablets mit vorinstallierter App, keine besondere technische Ausstattung nötig. Je nach Gruppengröße könnten auch mehrere Teilnehmende mit einem Gerät arbeiten.

Finanzielle Bedarfe

Da Räumlichkeiten und Technik voraussichtlich unentgeltlich genutzt werden können, sind für die Durchführung selbst keine finanziellen Mittel erforderlich. Möglicherweise fallen Kosten für Verpflegung und Marketing im Vorfeld des Workshops zur Teilnehmendenakquise und für die Abschlussveranstaltung an.

Zeitliche Planung

Vorbereitung des Workshops

Um eine geregelte Durchführung des Workshops zu ermöglichen, gilt es mit der Suche nach Kooperationspartner:innen bereits zu Anfang der Vorbereitungsphase im neuen Semester zu beginnen. Je nachdem, ob in der Zusammenarbeit mit den Kooperationspartner:innen eine Akquise von Teilnehmer:innen erforderlich ist, sollte diese ebenfalls so früh wie möglich beginnen, um zu vermeiden, dass die Teilnehmer:innen aufgrund einer zu kurzfristigen Anwerbung bereits andere Pläne haben. Parallel dazu sollten die Nutzungsmöglichkeiten der Räumlichkeiten und die technische Ausstattung geklärt werden, was möglichst bis Juni abgeschlossen sein sollte. Die Einarbeitung der Bachelorstudierenden beginnt ebenfalls bereits im April und erstreckt sich über das gesamte Semester bis kurz vor Projektbeginn. Die eigentliche Umsetzung des Projekts ist für den Zeitraum der diesjährigen Medienwoche geplant, die voraussichtlich im Juni 2025 stattfinden wird.

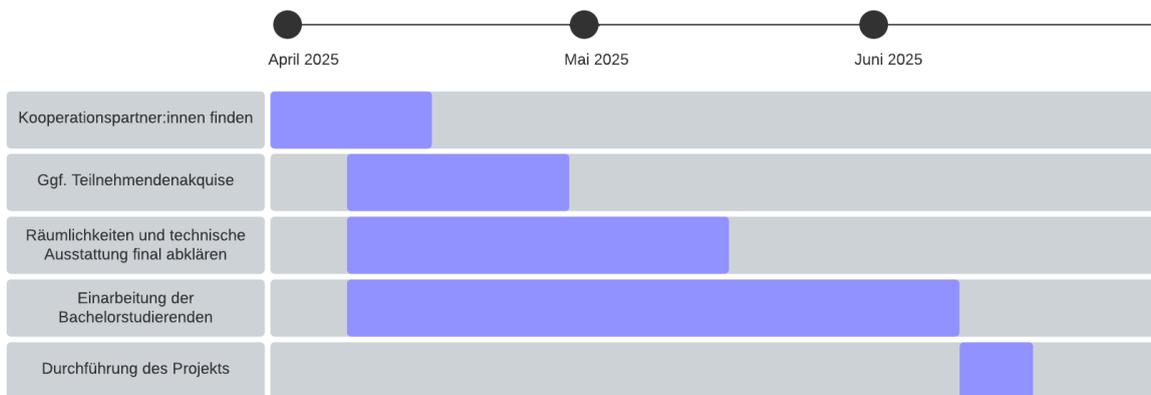


Abb. 3 Gantt-Diagramm zur Roadmap für die Vorbereitung (Eigene Darstellung)

In Abbildung 3 ist der geplante zeitliche Ablauf zur besseren Übersicht in Form eines Gantt-Diagramms grafisch dargestellt.

Durchführung des Workshops

Grundsätzlich gilt nach Ring und Stuckmeyer (vgl. 2012: 45), dass die Zeitplanung bei medienpädagogischen Projekten immer großzügig angesetzt werden sollte. So erscheint eine Durchführung mit mehreren Projekttagen sinnvoll, um die Aufmerksamkeitsspanne der Teilnehmenden auch in Anbetracht ihres Alters nicht überzustrapazieren. Beispielsweise könnte die Umsetzung über drei Tage verteilt erfolgen, wobei der erste Tag dem Kennenlernen und der Einführung sowie der Entwicklung einer Geschichte gewidmet ist. Am zweiten Tag findet eine Einführung in Scratch statt und es wird mit der Umsetzung der Geschichten begonnen. Der letzte Tag dient der Fertigstellung und endet mit einem gemeinsamen Abschluss. Als optionale Zusatzaufgabe könnte eine zusätzliche Vertonung der Geschichte umgesetzt werden. Grobe Tagesziele könnten demnach sein:

Erster Tag:

- Die Teilnehmenden sind vertraut mit der Projektidee und dem weiteren Verlauf, kennen sich untereinander und haben am Ende des Tages ein grobes Skript für eine kurze Geschichte zur späteren Umsetzung.

Zweiter Tag:

- Die Teilnehmenden haben ein grundlegendes Verständnis für den Umgang mit der Software "Scratch" und haben auf dieser Basis begonnen, sich ohne ständige konkrete Anleitung durch die Betreuenden mit dem Programm eigenständig auseinanderzusetzen und ihre Geschichte zu animieren.

Dritter Tag:

- Die Teilnehmenden schließen die Umsetzung ihres Projekts in "Scratch" ab und haben die Möglichkeit, den anderen Teilnehmenden ihr Ergebnis kurz vorzustellen.

Ob der vorgeschlagene Ablaufplan tatsächlich so umsetzbar ist, muss im weiteren Prozess im Rahmen der Detailplanung geprüft werden. Letzten Endes sind die Möglichkeiten und Rahmenbedingungen auch stark von den Kooperationspartner:innen abhängig, da diese eigene Anforderungen, Wünsche und Prämissen haben, die sich auf die Durchführung auswirken.

Literatur

Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Antje von Rein (Hg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bonn (Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung), S. 112–124.

Ganguin, Sonja; Sander, Uwe (2023): Dimensionen von Medienkompetenz. In: Informationen zur politischen Bildung (335). Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/medienkompetenz-355/539925/dimensionen-von-medienkompetenz/>, zuletzt geprüft am 18.11.2024.

Gesellschaft für Informatik (28.01.2021): Datenstrategie der Bundesregierung. Datenkompetenz braucht informatische Bildung für alle. Bonn. Online verfügbar unter <https://gi.de/meldung/datenstrategie-der-bundesregierung-datenkompetenz-braucht-informatische-bildung-fuer-alle>, zuletzt geprüft am 12.01.2025.

Gesellschaft für Informatik (2024): Informatik-Monitor 2024/25. Zur Situation des Informatikunterrichts in Deutschland. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. (GI). Online verfügbar unter <https://informatik-monitor.de/2024-25>, zuletzt geprüft am 12.01.2025.

Iske, Stefan; Barberi, Allesandro (2022): Medienkompetenz. Ein Beipackzettel. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. (50), S. 21–46. Online verfügbar unter <https://www.medienpaed.com/article/download/1524/1205/8188>, zuletzt geprüft am 06.01.2025.

Jäger, Claudia (2017): Bildungsbedarfe. Methoden zur Ermittlung von Bildungsbedarfen. Rostock: KOSMOS Projekt.

Ring, Sebastian; Stuckmeyer, Kati (2012). Projektplanung. In: Rösch, E., Demmler, K., Jäcklein-Kreis, E., & Albers-Heinemann, T. (Hg.). (2012). Medienpädagogik Praxis: Handbuch: Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. kopaed-Verl. (S.44-50).

Schorb, Bernd (2021): Handlungsorientierte Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer.

Scratch Foundation (2024): Scratch Statistics. Online abrufbar unter <https://scratch.mit.edu/statistics/>, zuletzt geprüft 02.11.2024.

Zentrum für Wissenschaftsdidaktik: Verben der äußeren Sichtbarkeit. Bochum. Online verfügbar unter <https://leheladen.rub.de/wp-content/uploads/2022/07/verbliste-sammlung-deutsch.pdf>, zuletzt geprüft am 18.11.2024.