

Inhaltsverzeichnis

1. Geräuscheraten
2. Radiosendung
3. Musik mit Apps
4. Fotogeschichte
5. Fotoanleitung
6. Comic
7. Erklärvideo
8. Trickfilm
9. E-Book
10. Mandala
11. Plakat-Roboter
12. Visuelles Programmieren
13. Bilderrätsel
14. Die Sims – Haus einrichten

1. GERÄUSCHERATEN



Anspruch/Komplexität: niederschwellig

- Zeit: ○
- Raum: ○
- Medien/Technik: ○
- Zielgruppenoffenheit: ○

Gruppengröße:

Drei bis vier Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Aufnahmegeräten und der Betreuungskapazität. Auch als Einzelprojekt möglich.

Dauer: 1–2 Stunden

Raum/Ort:

kein spezifischer Raum notwendig, kann drinnen und draußen stattfinden

Technik:

Aufnahmegerät, alternativ: Smartphone; PC/Tablet; Lautsprecher

Software:

Es ist keine spezielle Software notwendig. Man kann jedoch, z. B. mit *Audacity*, die Geräusche zuschneiden.

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Geräuscherätsels zu einem bestimmten Thema.

Die Fachkraft leitet die Themenfindung und Einführung in die Verwendung der Aufnahmegeräte an und steht bei der Durchführung unterstützend zur Verfügung. Innerhalb der Gruppen benötigt es eine Person, die das Aufnahmegerät bedient, und eine oder mehrere Personen, die Geräusche produzieren.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Ausprobieren der Aufnahmegeräte. Bei Bedarf Installation der Schnittsoftware.

2. Durchführung:

Nach einer Einweisung oder einleitenden Übung zur Aufnahme-technik wird die Gruppe in Kleingruppen aufgeteilt. Die Gruppen erhalten den Auftrag, Geräusche zu finden, zu erzeugen und aufzunehmen. Das Thema kann vorab gemeinsam gefunden werden. Entsprechend können die Aufnahmen drinnen oder draußen stattfinden. Bei der Aufnahme sollte beachtet werden, den verschiedenen Geräuschen genug ‚Zeit‘ zu geben. Hierfür braucht es ein paar Sekunden Stille vor und nach jedem Geräusch. Dadurch wird verhindert, dass das Geräusch abgeschnitten wird und die Ratenden bekommen etwas Zeit über das Geräusch nachzudenken. Zudem ist es wichtig Hintergrundgeräusche so gut es geht zu minimieren, um das jeweilige Geräusch klar erkennen zu können. Jede Gruppe sammelt gleich viele Geräusche.

3. Nachbearbeitung:

Aus den aufgenommenen Geräuschen kann beispielsweise ein Geräuscherätsel entstehen. Hierfür können sich entweder die Kleingruppen gegenseitig die Rätselaufgabe stellen, oder es kann aus den Ergebnissen der Aufnahmen ein gemeinsames Rätsel entstehen. Gegebenenfalls kommt hier eine Nachbearbeitung mit einer Schnittsoftware wie beispielsweise Audacity in Frage.

4. Präsentation:

Die Kleingruppen präsentieren sich gegenseitig ihre Geräuscherätsel oder es findet eine Präsentation innerhalb der Einrichtung statt.

Weitere Informationen:

Die Geräuschaufnahmen können gut für ein weiterführendes Projekt, wie zum Beispiel ein Hörbuch oder einen Audio-Guide, verwendet werden. Dieses Projekt ist auch gut für Menschen mit kurzer Aufmerksamkeitsspanne geeignet, da man es durch die Aufnahme einzelner Geräusche sehr gut in kleine Sequenzen unterteilen kann. Auch für Klient_innen, die keine Bild- oder Tonaufnahmen ihrer Person möchten, ist das Geräuscheräten gut geeignet.

Übungen zum Einstieg:

Eine einführende Übung kann es sein, Gegenstände vorzubereiten, deren Geräusche aufgenommen werden, um den Umgang mit den Gegenständen und dem Aufnahmegerät zu lernen. Probieren Sie am besten selbst vorher aus, wie die Aufnahmen gut klappen. Wenn Sie die Geräusche nachbearbeiten wollen, können Sie sich beispielsweise mit einem [YouTube-Tutorial zu Audacity](#) in das Programm einarbeiten.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Bedienung von Aufnahmegeräten, ggf. Kenntnisse im Schneiden von Audioaufnahmen
- *kognitiv*: auditive Wahrnehmung des persönlichen Umfelds, Vorstellungskraft, (Welche Geräusche wähle ich aus? Wie kann ich sie aufnehmen bzw. erzeugen?)
- *sozial*: Teamwork

2. RADIOSENDUNG



Anspruch/Komplexität: fortgeschritten

- Zeit: **oo**
- Raum: **oo**
- Medien/Technik: **oo**
- Zielgruppenoffenheit: **oo**

Gruppengröße:

Drei bis vier Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den verfügbaren Aufnahmegeräten und der Betreuungskapazität.

Dauer: 8–10 Stunden

Raum/Ort:

kein spezifischer Raum für die Audioaufnahmen notwendig, evtl. Computerraum für den Audioschnitt

Technik:

Aufnahmegeräte, alternativ: Smartphone; PC; Lautsprecher

Software:

Audioschnittprogramm (z. B. „Audacity“ – für Windows, MAC OS X und Linux/GNU verfügbar, kostenloser Download; „Adobe Audition“ – kostenlose Testversion, verschiedene Preisklassen; „trackCaster“ – kostenlose Demoversion, verschiedene Preisklassen)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung einer Radiosendung.

Die Fachkraft leitet die Einführung in die Verwendung der Aufnahmegeräte an und steht bei der Durchführung unterstützend zur Verfügung. Innerhalb der Gruppen benötigt es je eine Person, die das Aufnahmegerät bedient, eine Person, die Interviews durchführt, und eine oder mehrere Personen, die nach Personen für Interviews suchen und diese ansprechen.

Ablauf:**1. Vorbereitung:**

Ausprobieren der Aufnahmegeräte und Installation einer Schnittsoftware (z. B. „Audacity“) auf dem Computer.

2. Durchführung:

Nach einer Einweisung oder einleitenden Übung zur Aufnahmetechnik werden die Teilnehmenden in Kleingruppen aufgeteilt. Anschließend erhalten die Gruppen den Auftrag, je eine kleine Radiosendung mit den Audioaufnahmegeräten aufzunehmen. Die Radiosendung kann z. B. die Elemente Reportage, Umfrage oder Interview umfassen. Je nach Interessen und Kompetenzen der Gruppenteilnehmenden kann nur eines dieser Gestaltungselemente fokussiert oder alle Elemente in die Radiosendung integriert werden. Jede Kleingruppe findet gemeinsam ein Thema und überlegt sich ein grobes Konzept für ihre Radiosendung. Entsprechend der Ideen der Gruppe können die Aufnahmen drinnen oder draußen stattfinden. Das Konzept wird in die Praxis umgesetzt, indem die Kleingruppen ihre Aufnahmen machen. Bei einer Reportage sollen die Zuhörer_innen in eine Situation mitgenommen werden, hierfür können die Gruppenteilnehmenden ihre Handlungen szenisch beschreiben oder zur Situation passende Geräusche machen. Für eine Umfrage sollte mindestens drei Personen eine bestimmte Frage gestellt werden. Bei einem Interview kann ein umfangreicheres Gespräch mit einer Person zu einem speziellen Thema aufgenommen werden.

3. Nachbearbeitung:

Mithilfe eines Schnittprogrammsschneiden die Teilnehmenden die aufgenommenen Materialien.

4. Präsentation:

Die fertig erstellten Beiträge können über einen Lautsprecher vor allen Kleingruppen präsentiert werden.

Weitere Informationen:

Bei Zeit-, Interessen- oder Kompetenzmangel vonseiten der Teilnehmenden kann die Fachkraft das Schneiden der Audiobeiträge am PC übernehmen. Wenn die Teilnehmenden dennoch gerne etwas über Audioschnitt erfahren wollen, kann die Fachkraft eine kurze theoretische Einführung in das Audioschnittprogramm geben und einen Audiobeitrag beispielhaft vor der Gruppe schneiden.

Übungen zum Einstieg:

Eine einführende Übung könnte sein, dass die Teilnehmenden zuerst in ihrer Kleingruppe mit ihren Gruppenmitgliedern kurze Interviews durchführen und aufnehmen. Dadurch können sich die Teilnehmenden mit den Aufnahmegegeräten und der Rolle als Interviewer_in vertraut machen.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Bedienung von Aufnahmegegeräten, ggf. Kenntnisse im Schneiden von Audioaufnahmen
- *sozial*: Teamwork, Herantrauen an Interviewpartner_innen, Einsprechen von Text

3. MUSIK MIT APPS



Anspruch/Komplexität: niederschwellig - fortgeschritten

- Zeit: ○
- Raum: ○
- Medien/Technik: ○○
- Zielgruppenoffenheit: ○○

Gruppengröße:

Am besten als Einzelprojekt. Wenn genug Tablets für jede_n Teilnehmer_in zur Verfügung stehen, können mehrere Personen parallel am Projekt teilnehmen. Alternativ in Kleingruppen von drei bis vier Personen.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort:

Prinzipiell raumunabhängig – optimal ist ein ruhiger Raum, damit sich die Teilnehmenden auf die Geräusche der Apps konzentrieren können.

Technik:

Tablet, Kopfhörer (optimal On-Ear-Kopfhörer), Lautsprecher

Software:

Musik-App (z. B. iOS „Garageband“, kostenlos; iOS „PlayGround“, kostenlos; iOS „Launchpad“, kostenlos; iOS und Android „Music Maker Jam“, kostenlos). Die Apps unterscheiden sich in ihren Gestaltungsmöglichkeiten und dem Komplexitätsgrad ihrer Bedienung. Mit der App Garageband können zum Beispiel auf einem relativ hohen Anspruchsniveau Audioaufnahmen und Musikstücke mit verschiedenen Instrumenten produziert werden. Somit kann Garageband auch für Audiobearbeitungen oder Hörspiele verwendet werden. Die Apps PlayGround und Launchpad erlauben eine Musikproduktion im Rahmen vorgegebener Samples und sind einfacher und intuitiver zu bedienen als Garageband.

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eigener Soundtracks mithilfe von Musik-Apps. Zum Beispiel können Alltagsgeräusche mit Musik kombiniert oder ein Filmausschnitt mit einem eigenen Soundtrack unterlegt werden. In Einzelarbeit sind die Teilnehmenden selbstständig verantwortlich für ein ganzes Musikstück. In einer Kleingruppe können alle Teilnehmenden jeweils die Verantwortung für einen bestimmten Teil des Musikstücks übernehmen, beispielsweise Sequenzen von Drums, Keyboard, Bass oder Gitarre einspielen. Die Fachkraft ist für die Einführung in die verschiedenen Musik-Apps, die Unterstützung beim Erstellen des Soundtracks sowie für Hilfe bei Fragen und Problemen zuständig.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Tablets mit ausreichend freiem Speicherplatz sowie Kopfhörer werden besorgt. Je nach Betriebssystem werden geeignete Musik-Apps installiert (z. B. „Garageband“, „Music Maker Jam“).

2. Durchführung:

Die Fachkraft stellt verschiedene Apps vor, mit denen Musik produziert werden kann. Alle Teilnehmenden wählen jeweils eine Musik-App aus und erstellen einen eigenen Soundtrack damit. Die Fachkraft unterstützt bei Fragen und Problemen. Als Anregung kann eine Filmsequenz oder ein Videoclip dienen, den die Teilnehmenden musikalisch unterlegen sollen. Die Musikproduktion kann auch völlig frei erfolgen, sodass die Teilnehmenden ein Musikstück ganz nach ihrer Wahl gestalten können.

3. Präsentation:

Die Soundtracks können über Lautsprecher präsentiert und von allen Teilnehmenden angehört werden.

Weitere Informationen:

Das Erstellen der eigenen Soundtracks kann gut für ein weiter-führendes Projekt, wie zum Beispiel eine Radiosendung, ein Hörspiel oder die Vertonung eines eigenen Films, verwendet werden.

Übungen zum Einstieg:

Probieren Sie am besten selbst aus, mit welcher App Sie am besten umgehen können, und testen Sie verschiedene Funktionen der Apps. Als Einstieg für die Teilnehmenden bietet sich am besten an, die Apps zunächst frei von einer Aufgabenstellung auszuprobieren. Es können außerdem kleine Rhythmusübungen durchgeführt werden.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Umgang mit Tablets
- *kognitiv*: Auseinandersetzung mit Musik und Rhythmusgefühl, auditive Wahrnehmung, Kreativität

4. FOTOGESCHICHTE



Anspruch/Komplexität: fortgeschritten

- Zeit: **ooo**
- Raum: **oo**
- Medien/Technik: **oo**
- Zielgruppenoffenheit: **o**

Gruppengröße: Acht bis zehn Personen pro Gruppe.

Dauer: 10–12 Stunden

Raum/Ort: geeignete Orte für die Fotos, evtl. Computerraum

Technik: Kamera/Smartphone; PC/Tablet; Drucker/Beamer

Software:

Programm für Computer bzw. Tablet zum Einfügen von Texten, Sprech- und Gedankenblasen, Sondereffekten etc. (z. B. „*Microsoft Powerpoint*“, kostenpflichtig; „*Paint*“, im Windows-Abonnement kostenlos; „*Comic Life*“, kostenloses Probeabonnement, danach kostenpflichtig, für Mac, Windows und iPads)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung einer Fotostory von ca. fünf bis sechs Fotos in Teamarbeit. Die Fachkraft ist für die Einführung ins Projekt, Unterstützung bei Problemen und Fragen sowie für die Vorbereitung der Arbeitsmaterialien verantwortlich.

Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe: Geschichtenentwickler (erstellen ggf. auch das Storyboard), Fotograf(en), Darsteller_innen, Aufbauteam Fotoset, Gestaltungsteam zur Ausgestaltung der Fotogeschichte

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Eine Digitalkamera oder ein Smartphone mit ausreichend freiem Speicherplatz wird organisiert. Die Fachkraft entscheidet sich für ein Programm zur späteren Bearbeitung der Fotos (Texte, Sprech- und Gedankenblasen, Sondereffekte etc. einfügen; z. B. mit „Microsoft Powerpoint“, „Paint“, „Comic Life“) und installiert dieses auf dem Computer bzw. Tablet.

2. Durchführung:

Entwicklung des Konzepts der Fotostory: Die Gruppe sucht ein Thema für ihre Fotostory, das sich gut in Bildern darstellen lässt, und denkt sich dazu eine kurze Geschichte aus. Um die Umsetzung der Geschichte zu planen, wird ein Storyboard erstellt – dabei wird für jedes geplante Foto eine grobe Skizze angelegt, die veranschaulicht, was auf dem Bild zu sehen und welcher Text nachträglich hinzugefügt werden soll. Es werden außerdem Notizen dazu gemacht, die zur konkreten Umsetzung des Shootings wichtig sind, d. h. Ort(e) zum Fotografieren werden festgelegt, Schauspieler_innen ausgewählt, der Bedarf an Requisiten abgeklärt etc.

Vorbereitung des Fotoshootings: Bei Bedarf organisiert die Fachkraft Räumlichkeiten und Requisiten für das Fotoshooting.

Fotoshooting: Die Gruppe setzt ihre Fotos anhand des Storyboards um.

3. Nachbearbeitung:

Gestaltung der Fotostory: Die Fotos werden auf den Computer bzw. das Tablet übertragen. Mit dem ausgewählten Programm zur Bearbeitung der Bilder werden anhand des erstellten Storyboards Texte, Sprech- und Gedankenblasen, Sondereffekte etc. eingefügt.

4. Präsentation:

Die Fotostory kann ausgedruckt oder digital (z. B. als Diashow, PowerPoint-Präsentation oder mit „Comic Life“) präsentiert werden.

Variante:

Die Fotos werden ausgedruckt (mit dem eigenen Drucker oder in einem Fotocenter, z. B. in Drogeriemärkten) und auf ein Plakat geklebt. Anschließend werden per Hand Texte, Sprech- und Gedankenblasen, Sondereffekte etc. dazu geschrieben und gezeichnet.

Weitere Informationen:

Wenn Personen auf den Fotos abgebildet werden, muss an ihre Persönlichkeitsrechte gedacht werden (ggf. muss eine Einverständniserklärung zum Beispiel von Erziehungsberechtigten oder gesetzlichen Betreuer_innen eingeholt werden).

Alternativ zum Fotografieren der Teilnehmenden können z. B. Spielfiguren verwendet oder Masken gebastelt und aufgesetzt werden, die die Gesichter verdecken. So kann man dieses Projekt auch mit Klient_innen durchführen, die nicht fotografiert werden möchten. Zudem kann man dies gut als besonderes Stilmittel einsetzen. Das Gesamtprojekt kann man durch die klar abgegrenzten Arbeitsschritte gut in passende Sequenzen unterteilen.

Übungen zum Einstieg:

Mit Fotos aus Zeitschriften kann man z. B. eine Fotogeschichte erstellen und zudem mithilfe abgedruckter Fotogeschichten auf Ideenfindung gehen. Je nach Ihren eigenen Vorkenntnissen und den Vorkenntnissen Ihrer Teilnehmer_innen sollten einige Probeaufnahmen bei unterschiedlichen Lichtverhältnissen (z. B. drinnen, unter freiem Himmel, unter LED-Lampe, bei Kerzenschein etc.) gemacht werden.

Das wird gefördert:

- *technisch:* fotografische Kenntnisse, Kenntnisse der digitalen Bildbearbeitung (Fotos auswählen und bearbeiten)
- *kognitiv:* Bildgestaltung, Vorstellungskraft beim Erfinden bzw. Nacherzählen einer Geschichte, Kreativität, (Mit-)Planung eines Projektablaufs, Gestalten eines logischen Zusammenhangs einer Geschichte
- *sozial:* Teamwork, sich als Darsteller_in zeigen

5. FOTOANLEITUNG



Anspruch/Komplexität: fortgeschritten

- Zeit: 000
- Raum: 0
- Medien/Technik: 00
- Zielgruppenoffenheit: 0

Gruppengröße:

Acht bis zehn Personen. Auch als Einzelarbeit möglich.

Dauer: 8–10 Stunden

Raum/Ort:

kein spezifischer Raum notwendig, kann drinnen und draußen stattfinden

Technik:

Kamera/Smartphone; PC/Tablet; Drucker/Beamer

Software:

ggf. *PowerPoint*, *Prezi* o. ä. Programm zur Nachbearbeitung bzw. zur Ausgestaltung der Anleitung

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung einer Fotoanleitung (z. B. Koch- oder Bastelanleitung) mit ca. fünf bis sechs Schritten in Teamarbeit. Die Fachkraft ist für die Einführung ins Projekt, Unterstützung bei Problemen und Fragen sowie für die Vorbereitung der Arbeitsmaterialien verantwortlich. Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe: Storyboard erstellen, Ablauf der Anleitung durchführen (z. B. kochen, basteln), fotografieren, Fotoset aufbauen, je nach Anleitung werden gegebenenfalls Darsteller_innen benötigt.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Eine Kamera oder ein Smartphone mit ausreichend freiem Speicherplatz wird organisiert.

2. Durchführung:

Entwicklung des Konzepts der Fotoanleitung:

Es wird ein Vorgang (z. B. Backen, Kochen, Basteln, Sportübung, Arbeitabläufe etc.) für die Fotoanleitung gesucht, der nicht zu komplex ist und aus ca. fünf bis sechs Schritten besteht. Als Ausgangspunkt kann z. B. ein Lieblingsrezept oder eine Bastelanleitung passend zur aktuellen Jahreszeit dienen. Die Gruppe überlegt, welche konkreten Schritte der Prozess beinhaltet und wie diese abgebildet werden sollen. Hierbei hilft ein Storyboard, in dem die einzelnen Schritte chronologisch skizziert oder schriftlich notiert werden. Zusätzlich werden die Eckdaten des Shootings abgeklärt (wo, wann, wer, welche Materialien etc.).

Vorbereitung des Shootings:

Bei Bedarf organisiert die Fachkraft Räumlichkeiten für das Shooting (z. B. Küche) sowie die benötigten Materialien (z. B. Zutaten, Bastel-utensilien, Sportgeräte etc.).

Shooting:

Zuerst wird ein Foto mit einer Übersicht der benötigten Materialien gemacht. Dann wird der Vorgang der Anleitung anhand des Storyboards Schritt für Schritt von ausgewählten Gruppenmitgliedern durchgeführt und dabei fotografiert. Pro Arbeitsschritt sollten mehrere Aufnahmen gemacht werden, z. B. aus unterschiedlichen Perspektiven, um später das beste Bild auswählen zu können. Wichtig ist, dass der durchzuführende Arbeitsschritt verständlich aus dem Bild hervorgeht.

3. Nachbearbeitung:

Aus den Aufnahmen wird für jeden Arbeitsschritt das passende Bild ausgesucht. Anschließend kann die Fotoanleitung z. B. als PowerPoint- oder Prezi-Präsentation noch weiter aufbereitet oder die Bilder ausgedruckt und ein Plakat gestaltet werden.

4. Präsentation:

Die Anleitung kann zum Beispiel als PowerPoint-Präsentation in der Einrichtung gezeigt werden. Eine Möglichkeit ist z. B. auch, die Anleitung anderen Personen zum Erlernen einer Tätigkeit in der Einrichtung zur Verfügung zu stellen. So tragen die Projektteilnehmer_innen zur Gestaltung Ihrer Einrichtung bei.

Varianten:

Der Übergang zur Fotogeschichte ist fließend. Die Anleitung kann beispielsweise in eine Geschichte eingebettet werden, um sie etwas kreativer zu gestalten. Auch denkbar ist die Kombination mit einem Audio-Guide, der das Gezeigte durch gesprochene Anleitungen ergänzt oder der Aufnahme von für die dargestellte Tätigkeit typischen Geräuschen.

Weitere Informationen:

Wenn Personen auf den Fotos abgebildet werden, muss an ihre Persönlichkeitsrechte gedacht werden (ggf. muss eine Einverständniserklärung z. B. von Erziehungsberechtigten oder gesetzlichen Betreuern eingeholt werden). Die Fotoanleitung bietet zudem die Möglichkeit, ein Fotoprojekt auch mit Klient_innen durchzuführen, die selbst nicht auf Fotos abgebildet oder erkannt werden möchten (man kann z. B. die Bildausschnitte so wählen, dass nur Hände zu sehen sind). Durch die Darstellung verschiedener Arbeitsschritte innerhalb der Anleitung, kann man gut eine Sequenzierung des Projekts in kleinere Einheiten vornehmen oder beispielsweise verschiedene Kleingruppen einteilen, die für jeweils einen oder zwei Arbeitsschritte zuständig sind.

Übungen zum Einstieg:

Je nach Vorkenntnissen kann es eine gute Einstiegsübung sein, Gegenstände aus unterschiedlichen Perspektiven, unter verschiedenen Lichtverhältnissen, Anordnungen und Perspektiven (z. B. aus Vogel-, Froschperspektive, gestapelt, nebeneinander, mit auffälligem vs. schlichtem Hintergrund etc.) zu fotografieren.

Das wird gefördert:

- *technisch:* fotografische Kenntnisse, ggf. Kenntnisse der digitalen Bildgestaltung (Fotos auswählen und bearbeiten)
- *kognitiv:* visuelle Wahrnehmung, Bildgestaltung, (Mit-)Planung eines Projektablaufs, vertiefte Kenntnis des dokumentierten Ablaufs, Kreativität
- *sozial:* Teamwork

6. COMIC



Anspruch/Komplexität: niederschwellig - fortgeschritten

- Zeit: oo
- Raum: o
- Medien/Technik: oo
- Zielgruppenoffenheit: o

Gruppengröße: Zwei bis drei Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik: PC/Tablet; Beamer/Drucker

Software:

Programm zum Erstellen von Comics (z. B. „*ComicLife*“ – für Windows/Mac, auch für iPad/iPhone verfügbar, 30 Tage kostenlose Testversion, 32,99€ für Computer, 5,49€ für Tablet im Appstore)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Comics bzw. einer Bildergeschichte. Die Fachkraft führt in die Anwendung des Programms ein und unterstützt bei Problemen und Fragen.

Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe:

Geschichte überlegen, zur Geschichte passende Templates aussuchen, Bilder auswählen, Geschichte mithilfe des Programms kreativ gestalten

Ablauf:

1. Vorbereitung:

PCs oder Tablets werden besorgt und ein Programm zum Erstellen von Comics installiert (z. B. „*ComicLife*“).

2. Durchführung:

Die Fachkraft führt in die Anwendung des Programms ein. Die Teilnehmenden machen sich Gedanken über ihre eigene Geschichte und suchen ein Template bzw. ein Grundlayout im Programm aus. Um die Geschichte zu entwickeln, können die Teilnehmenden ein Storyboard erstellen und als Orientierungshilfe nutzen. Anschließend füllen sie das Template mit passenden Bildern aus und fügen einfache Texte mit verschiedenen Textfeldern und Sprechblasen hinzu.

3. Präsentation:

Die Comics oder Bildergeschichte können entweder digital (z. B. über den Beamer) präsentiert oder ausgedruckt werden.

Weitere Informationen:

Dieses Projekt überschneidet sich stark mit der Fotogeschichte. Der Fokus des Comics liegt jedoch weniger auf den Fotos als bei einer Fotogeschichte, da hier auch lizenzfreie Bilder aus dem Internet oder aus dem Programm genutzt werden können. Beim Comic geht es vor allem darum, ein zur Geschichte passendes Layout zu gestalten und typische Comicelemente wie z. B. Sprechblasen oder Textfelder einzubauen.

Übungen zum Einstieg:

Bevor man seine eigenen Comics gestaltet, wäre es hilfreich, sich von einem Comic-Buch inspirieren zu lassen. Dadurch können die Teilnehmenden lernen, wie die Bildeinstellungen in einem Comic aussehen und wie eine Geschichte im Comic dargestellt wird.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Umgang mit Computer oder Tablet
- *kognitiv*: ästhetisches Denken, Fähigkeit im Geschichtenerzählen, fototheoretische Aspekte, Kreativität

7. ERKLÄRVIDEO



Anspruch/Komplexität: niederschwellig - fortgeschritten

- Zeit: oo
- Raum: o
- Medien/Technik: oo
- Zielgruppenoffenheit: o

Gruppengröße:

Drei bis vier Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität. Auch als Einzelprojekt möglich.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik:

Tablet/PC mit Internetverbindung oder mit installierten Apps, Beamer

Software:

App zum Erstellen von Erklärvideos (z. B. „*Explain Everything*“ – für iOS und Android verfügbar, keine Internetverbindung notwendig, 30 Tage kostenlose Testversion, Education-Version kostet 24,95€ pro Jahr für 5 Nutzer_innen) oder Webseite (z. B. „*Mysimpleshow*“ – Internetverbindung notwendig, Version mit Basisfunktionen kostenlos, Registrierung erforderlich)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Erklärvideos zu einem bestimmten Thema. Die Fachkraft ist für die Einführung in die Verwendung der App oder des Programms zuständig. Sie steht beim Verfassen eines Drehbuchs für das Erklärvideo sowie bei Fragen und Problemen unterstützend zur Verfügung.

Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe: Bilder für das Erklärvideo auswählen, ein Drehbuch schreiben, Texte in das Video einpflegen

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Tablet/PC besorgen. Installation einer geeigneten App für die Erklärvideos (z. B. „*Explain Everything*“). Alternativ ist eine stabile Internetverbindung Voraussetzung, wenn die Erklärvideos über eine Webseite erstellt werden (z. B. „*Mysimpleshow*“).

2. Durchführung:

Die Fachkraft gibt eine kurze Einführung in die App oder die Webseite. Bei mehreren Teilnehmenden werden diese in Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe entscheidet sich für ein Thema für ihr Erklärvideo und schreibt gemeinsam ein kleines Drehbuch, zum Beispiel im Stil eines Storyboards, über die Inhalte oder die Geschichte, die sie mit ihrem Video vermitteln wollen. Die Teilnehmenden wählen in der App oder auf der Webseite eine Vorlage und (vorhandene oder selbst gemalte) Bilder aus, die zum Thema passen, und fügen die Texte ihres Drehbuchs hinzu. Die meisten Programme stellen das Video abschließend automatisch fertig.

3. Präsentation:

Die erstellten Videos können am Ende über den Beamer vor allen Teilnehmenden präsentiert werden. Rückmeldungen, Meinungen und Schwierigkeiten können nach der Präsentation ausgetauscht werden.

Weitere Informationen:

Erklärvideos stellen ein einfaches Videoprojekt dar, weil die Videos schnell und ohne große Voraussetzungen erstellt werden können. Inhalte werden visualisiert und die Verbalsprache wird durch präsentativ-symbolische Ausdrucksformen unterstützt.

Übungen zum Einstieg:

Das Erlernen des Geschichtenerzählens mithilfe von Bildern wäre eine geeignete einführende Übung. Dazu bekommt jede Arbeitsgruppe aus circa drei bis vier Personen kleine Bilder ausgeteilt (z. B. Bilder von einem Ball, einem Strichmännchen, einer Tasse). Jede Gruppe soll daraus eine kleine Erklärgeschichte erzählen, indem die Bilder zurecht gelegt und durch mündliche Aussagen ergänzt werden. Die Erklärgeschichte kann mit dem eigenen Handy oder einer Kamera gefilmt und live eingesprochen werden.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Umgang mit digitalen Techniken
- *kognitiv*: Fähigkeit im Geschichtenerzählen, Kreativität
- *sozial*: Teamwork

8. TRICKFILM



Anspruch/Komplexität: anspruchsvoll

- Zeit: **ooo**
- Raum: **o**
- Medien/Technik: **ooo**
- Zielgruppenoffenheit: **o**

Gruppengröße:

Vier bis sechs Personen je Kleingruppe – Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität. Die Trickfilmerstellung ist aufwendig. Daher kann alternativ eine große Gruppe gemeinsam einen Trickfilm erstellen und je nach anstehenden Aufgaben/Arbeitsschritten in weitere Kleingruppen unterteilt werden.

Dauer: 10–12 Stunden

Raum/Ort: geeignete Orte für die Fotoaufnahmen

Technik: Kamera/Tablet, Beamer

Software:

App zum Erstellen von Trickfilmen (z. B. „*Stop Motion Studio*“ – Basis-version kostenlos verfügbar; geeignet für Apple, Android und Windows; Internetverbindung nicht notwendig; lokale Datenspeicherung)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Trickfilms. Die Fachkraft leitet die Themenfindung und die Einführung in die Verwendung der Aufnahmegeräte und der App an und steht bei der Durchführung unterstützend zur Verfügung.

Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe:

Storyboard entwickeln, Filmobjekte finden, Fotos machen, Filmobjekte bewegen, einen Film erstellen, ggf. Film vertonen und nachbearbeiten.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Kameras bzw. Tablets werden besorgt. Eine geeignete App für das Erstellen eines Trickfilms wird installiert (z. B. „*Stop Motion Studio*“).

2. Durchführung:

Nach einer Einführung in die App machen sich die Teilnehmenden mit dieser vertraut. Mit der Unterstützung der Fachkraft machen sie sich in der Gruppe gemeinsam erste Gedanken über ihre Vorstellungen und Ziele bezüglich des Trickfilms. Die Teilnehmenden wählen ein Thema aus, entwickeln ein Konzept für die Inhalte ihres Trickfilms und erstellen ein Storyboard für den chronologischen Ablauf des Trickfilms. Außerdem legen sie die benötigten Filmobjekte fest. Diese können bei Interesse selbst gestaltet werden, indem zum Beispiel Knetfiguren gebastelt oder Objekte gemalt werden. Danach können die Teilnehmenden die Filmobjekte mit der Kamera oder direkt in der App mit dem Tablet fotografieren. Sie machen zuerst ein Foto von den Filmobjekten, bewegen die Objekte ein kleines Stück und machen im Anschluss ein weiteres Foto.

Durch diese kleinen Bewegungen und die vielen Fotoaufnahmen dazwischen entsteht der Eindruck, als würden sich die Objekte bewegen. Nachdem ausreichend viele Fotos gemacht wurden, können die Teilnehmenden alle Materialien zusammentragen und daraus einen Film erstellen. Gegebenenfalls können sie zusätzlich den Film vertonen oder nachbearbeiten.

3. Präsentation:

Der fertige Trickfilm kann über den Beamer präsentiert werden. Feedbacks, Meinungen und Schwierigkeiten können nach der Präsentation ausgetauscht werden.

Weitere Informationen:

Ein Trickfilm kann in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden erstellt werden. Ein kurzer Film mit größeren Bewegungen zwischen den Fotoaufnahmen lässt sich einfach und schnell erstellen. Es kann aber auch ein aufwendiger Trickfilm mit detailliert ausgestalteten Filmobjekten und -kulissen und mit sehr feinen Bewegungsänderungen gestaltet werden. Für den Anfang empfiehlt es sich, die eigenen Ansprüche nicht zu hoch zu setzen und mit einer einfachen, kurzen Geschichte mit größerem Bewegungsverlauf zu beginnen.

Übungen zum Einstieg:

- **Fotografieübung:** Als Einstieg in die Fotografie können die Teilnehmenden die Filmobjekte aus verschiedenen Perspektiven fotografieren.
- **Übung zum Erstellen eines Storyboards:** Es ist sinnvoll, ein Storyboard für den Trickfilm zu zeichnen, da durch diese Vorarbeit klar wird, wie der Film später aussehen soll, wodurch die Dreharbeiten erleichtert werden. In diesem Prozess werden einzelne Schlüsselszenen skizziert, die als roter Faden beim Dreh dienen. Es geht darum, die Anfangsidee auszuarbeiten, Gedanken zu visualisieren und Einfälle festzuhalten.

Das wird gefördert:

- *technisch:* fotografische Kenntnisse, Umgang mit digitalen Techniken
- *kognitiv:* Kreativität
- *sozial:* Teamwork

9. E-BOOK



Anspruch/Komplexität: niederschwellig - fortgeschritten

- Zeit: oo
- Raum: o
- Medien/Technik: oo
- Zielgruppenoffenheit: o

Gruppengröße: Am besten als Einzelprojekt. Wenn genug Tablets bzw. PCs für jede_n Teilnehmer_in zur Verfügung stehen, können mehrere Personen parallel am Projekt teilnehmen. Alternativ in Kleingruppen von drei bis vier Personen.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik: PC/Tablet; Beamer

Software:

E-Book-App (z. B. iOS „*Book Creator*“, kostenpflichtig; Android „*Book Traps – Book Creator for Children*“, kostenlos) oder Online-Programm „*Book Creator*“ für Chrome (kostenloser Einstieg, verschiedene Preis- und Angebotsklassen)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines multimedialen E-Books. Die Fachkraft ist verantwortlich für die Einführung in die E-Book-App und steht beim Erstellen des E-Books unterstützend zur Seite.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Auf einem Tablet mit ausreichend freiem Speicherplatz wird eine geeignete E-Book-App installiert (z. B. iOS „Book Creator“, Android „BookTraps – Book Creator for Children“). Alternativ kann das Programm „Book Creator“ im Chrome-Browser genutzt werden.

2. Durchführung:

In einer Einführung in die E-Book-App oder das E-Book-Online-Programm stellt die Fachkraft verschiedene Gestaltungselemente zum Erstellen eines E-Books vor, beispielsweise Textelemente, Fotos, Zeichnungen oder Sprachaufnahmen. Anschließend finden die Teilnehmenden in Einzel- oder Gruppenarbeit einen Einstieg in die App oder das Programm und probieren die multimedialen Funktionen aus. Die Teilnehmenden finden ein Thema für ihr E-Book und legen fest, welche Gestaltungselemente sie einbeziehen wollen. Je nach Interessen und Kompetenzen der Teilnehmenden können unterschiedlich lange E-Books entstehen. Bei größeren Vorhaben und bei der Arbeit in Kleingruppen kann es sinnvoll sein, dass die Teilnehmenden zunächst ein Storyboard entwickeln, anhand dessen beispielsweise Foto- oder Audioaufnahmen für das E-Book umgesetzt und zusammengebracht werden.

3. Präsentation:

Die E-Books können über einen Beamer präsentiert werden.

Weitere Informationen:

Beispiele für E-Book-Projekte sind Tagebücher, Biografien, Sammel-alben oder Dokumentationen von Projektarbeiten oder Ausflügen. Das Projekt kann unter einem festgelegten Thema stattfinden oder aber frei nach den Vorstellungen und Interesse der Teilnehmenden. Die verschiedenen Apps und das Online-Programm bieten Gestaltungsmöglichkeiten mit verschiedenen Medienformaten, wodurch das Projekt individuell an das Kompetenzniveau und an die Interessen der Teilnehmenden angepasst werden kann. Das Projekt eignet sich außerdem gut für Klient_innen mit Schwierigkeiten im Umgang mit Text und Sprache, da ein E-Book mithilfe der Apps/des Programms auch rein visuell mit Fotos, Videos oder selbst gezeichneten Illustrationen gestaltet werden kann.

Übungen zum Einstieg:

Als Einstieg können die Teilnehmenden ein kurzes Selbstporträt in einem E-Book umsetzen, indem sie zum Beispiel ein Foto von sich machen, ihren Namen aufschreiben, ihre Hobbys zeichnen oder sich in einer Sprachaufnahme kurz beschreiben. Diese Übung ist für alle Personen gleichermaßen zugänglich, da jede_r etwas über sich selbst sagen kann (und oftmals gerne macht). Durch den niederschweligen Inhalt können sich die Teilnehmenden ganz auf das Ausprobieren der verschiedenen Medienformate konzentrieren. Bei mehreren Teilnehmenden kann ein E-Book erstellt werden, in dem sich jedes Gruppenmitglied auf einer Seite vorstellt.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Umgang mit Computer/Tablet sowie verschiedenen Medienformaten
- *kognitiv*: Kreativität

10. MANDALA



Anspruch/Komplexität: niederschwellig

- Zeit: ○
- Raum: ○
- Medien/Technik: ○
- Zielgruppenoffenheit: ○

Gruppengröße:

Einzelprojekt. Wenn ausreichend Tablets für jede_n Teilnehmer_in zur Verfügung stehen, können mehrere Personen parallel am Projekt teilnehmen.

Dauer: 1–2 Stunden

Raum/Ort: raum- und ortunabhängig

Technik:

Tablet; optional Tablet-Stift (z. B. „*Apple Pencil*“) – Zeichnen auf dem Tablet funktioniert jedoch auch problemlos mit den Fingern; Drucker/ Beamer

Software:

Mandala-Maker-App (z. B. iOS „*Amaziograph*“, kostenpflichtig; Android „*Mandala Maker Free*“, kostenlos)

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Ein Tablet mit ausreichend freiem Speicherplatz wird organisiert und je nach Betriebssystem eine geeignete Mandala-Maker-App installiert (z. B. iOS „Amaziograph“, Android „Mandala Maker Free“).

2. Durchführung:

Gestaltung des digitalen Mandalas: Der/die Klient_in gestaltet sein/ihr digitales Mandala mit der Mandala-Maker-App. Die Fachkraft kann hierbei auf die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten (z. B. Art und Zahl der symmetrischen Spiegelungen, Stiftstärke, Farbe etc.) verweisen und zum Ausprobieren und Entdecken ermutigen.

3. Präsentation:

Das Mandala kann nach dem Exportieren als JPEG- oder PNG-Datei ausgedruckt oder digital präsentiert werden.

Varianten:

- Das Mandala wird bereits in der Mandala Maker App bunt ausgemalt. Es kann als Motiv für den Druck von z. B. Postkarten, Postern, Stofftaschen, T-Shirts etc. verwendet werden (Internetanbieter z. B. www.myposter.de, www.pixum.de, www.printplanet.de).
- Das Projekt kann auch mit einer Gruppe bis zu 10–15 Personen durchgeführt werden. Dafür müssen mehrere Tablets organisiert werden. Jedes Gruppenmitglied gestaltet ein persönliches Mandala. Die Fachkraft erstellt aus allen fertigen Mandalas schließlich ein Mandalabuch, indem z. B. die Mandalas ausgedruckt und in einem Schnellhefter bzw. Ordner abgeheftet werden oder über einen Internetanbieter (z. B. www.mybuchdruck.de) in Heft- oder Buchform gedruckt werden.

Übungen zum Einstieg:

- verschiedene Arten von Mandalas ausmalen (z. B. ohne Spiegelung, mit einfacher oder mehrfacher Spiegelung; Vorlagen gibt es oft kostenlos im Internet, z. B. auf www.mandala-bilder.de, www.mandala-4free.de)
- symmetrische Formen zeichnen (z. B. Kreise, Blumen, Sterne, Herzen etc.)

Das wird gefördert:

- *technisch:* Umgang mit Touchscreen-Technologie
- *kognitiv:* Kreativität
- *motorisch:* Feinmotorik

11. PLAKAT-ROBOTER



Anspruch/Komplexität: niederschwellig

- Zeit: ○
- Raum: ○
- Medien/Technik: ○
- Zielgruppenoffenheit: ○

Gruppengröße:

Vier bis sechs Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität.

Dauer: 2–3 Stunden

Raum/Ort: Ort zum gemeinsamen Basteln

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Plakats zum Thema Programmieren in Teamarbeit

Vorschlag zur Aufgabenverteilung: Roboter basteln, „Daten“ basteln, „Ergebnisse“ basteln

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Bastelmaterialien (großes Tonpapier/Plakate, bunte Stifte etc.) werden organisiert. Die Fachkraft arbeitet sich in die Grundlagen der Informatik auf einfachstem Niveau ein (z. B. mit dem Buch „*Einfach Programmieren für Kinder*“).

2. Durchführung:

Basteln des Roboters:

Die Gruppe bastelt einen Roboter (z. B. DIN A2- oder Plakatgröße), der künstlerischen Gestaltung sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Fachkraft erklärt spielerisch, dass Roboter und Computer nicht so denken können wie wir Menschen, sondern nur Befehle von Menschen befolgen. Der Roboter bekommt von uns Informationen („Daten“) und einen Befehl („Programm“), wie diese Informationen verarbeitet werden sollen. Schließlich kommt ein Ergebnis heraus („Ausgabe“). Der Lernstoff wird in der Gruppe anschaulich umgesetzt. Die Gruppe bastelt Daten (z. B. Eier, Butter, Mehl, Zucker) und das Ergebnis (einen Kuchen) und überlegt, welchen Befehl der Roboter wohl bekommen muss („Backen“), um aus den Daten das Ergebnis zu machen. Der Befehl wird auf eine Karte geschrieben.

3. Durchspielen der Programmierung:

Mit dem fertigen Plakat-Roboter und den weiteren Karten/Plakaten für Daten, Befehl und Ergebnis wird der Vorgang einer Programmierung durchgespielt – z. B. wird der Roboter dazu an ein Whiteboard geheftet oder auf den Boden gelegt und die Gruppenmitglieder heften chronologisch die Daten, den Befehl und schließlich das Ergebnis dazu.

4. Präsentation:

Der Plakat-Roboter kann analog präsentiert werden.

Varianten:

- Es werden mehrere „Programme“ gebastelt, d. h. mehrere zusammengehörige Daten, Befehle und Ergebnisse (z. B. Daten: fleckiges T-Shirt, Waschmaschine, Waschmittel; Befehl: „Waschen“; Ergebnis: helles/„sauberes“ T-Shirt; Daten: 2+2; Befehl: „Rechnen“; Ergebnis: 4 / etc.). In mehreren Durchgängen werden die verschiedenen Kombinationen durchgespielt. Beispielsweise können hier auch einmal Daten und Befehl nicht zusammenpassen und es kommt kein Ergebnis heraus – über den Roboter kann dann ein gebasteltes Fragezeichen geheftet werden.
- Kombination mit „Stop Motion Video“: Das Durchspielen eines oder mehrerer „Programmier“-Durchgänge wird mit einer Stop-Motion-Video-App (z. B. mit „iMovie“ am Tablet) aufgenommen. Auf den einzelnen Bildern sind z. B. chronologisch erst der Roboter, dann zusätzlich die Kuchenzutaten, der Befehl und der fertige Kuchen zu sehen. Im Falle einer falschen Zuordnung (z. B. Kuchenzutaten und Befehl „Waschen“) ist z. B. chronologisch der Roboter, die Kuchenzutaten, der Befehl und ein Fragezeichen über dem Roboter zu sehen.

Weitere Informationen:

Die Einführung in die Programmierung durch die Fachkraft kann individuell umfangreicher sein, z. B. mit Hilfe von Erklärvideos oder weiteren Fallbeispielen.

Übungen zum Einstieg:

- Video-Tutorials zu den Grundlagen der Programmierung ansehen
- Szenario eines eigenen Haushaltsroboters ausmalen und Befehle und Befehlsketten für diesen überlegen (z. B. Kochen: Gemüse schneiden. Öl erhitzen. Gemüse dünsten. Nudel kochen. Gemüse und Nudeln servieren.)

Das wird gefördert:

kognitiv: Grundverständnis der Informatik, schlussfolgerndes Denken, Kreativität

12. VISUELLES PROGRAMMIEREN



Anspruch/Komplexität: anspruchsvoll

- Zeit: **oo**
- Raum: **o**
- Medien/Technik: **ooo**
- Zielgruppenoffenheit: **ooo**

Gruppengröße:

Drei bis vier Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität. Auch als Einzelprojekt möglich.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik: PC mit Internetzugang, Beamer

Software:

Programmier-Programm (z. B. „Scratch“ <https://scratch.mit.edu> – kostenlos und werbefrei, keine Installation notwendig).

Aufgaben und Rollenverteilung:

Programmieren von Geschichten oder Animationen. Die Fachkraft führt in die Benutzung des Programmier-Programms ein und steht im Programmierprozess unterstützend zur Verfügung.

Ablauf:**1. Vorbereitung:**

Zugang zu einem Computer mit Internetzugang wird organisiert.

2. Durchführung:

Die Fachkraft stellt ein geeignetes Programm mit einer visuellen Programmiersprache vor (z. B. „Scratch“) und führt an einem Beispiel in das Programmieren ein. Im Anschluss finden die Teilnehmenden in Kleingruppen einen Einstieg in das Programm, indem sie Schritt für Schritt das Beispiel nachmachen. Eine oder mehrere Figuren für eine kleine Geschichte oder Animation werden ausgewählt. Danach probieren die Teilnehmenden verschiedene Befehle aus unterschiedlichen Kategorien aus, um die Figuren zum Beispiel zu bewegen oder Geräusche hinzuzufügen. Die vorgegebenen Befehle werden in das Programmierfeld platziert und miteinander verbunden. Gegebenenfalls kann Schrifttext hinzugefügt oder eigener Ton aufgenommen werden. Nach und nach können die Teilnehmenden so ihre eigene Geschichte oder Animation mit ihren Figuren produzieren.

3. Präsentation:

Die Projekte können z. B. über einen Beamer präsentiert werden.

Weitere Informationen:

Das Thema Programmieren stößt anfangs oft auf Zweifel, da es sehr komplex wirkt. Auch ein Programmier-Programm wie z. B. „Scratch“ kann zu Beginn kompliziert aussehen. Unsicherheiten können am besten überwunden werden, wenn die visuellen Codes einfach ausprobiert werden. Auch wenn die Teilnehmenden die vorgegebenen Befehle nicht verstehen sollten, können sie schnell durch Versuch und Irrtum lernen und eine eigene kleine Animation oder Geschichte erstellen.

Übungen zum Einstieg:

Als Einstieg in das Programmieren kann die Fachkraft verschiedene kleine Animationen über den Beamer zeigen. Gemeinsam überlegen die Teilnehmenden, welche Bewegungen die Figuren oder Objekte dabei ausführen und formulieren passende mündliche Befehle (z. B. „Dreh dich“, „Lauf nach rechts“). Zusätzlich kann eine analoge Übung durchgeführt werden, bei der die Teilnehmenden einen Stuhlkreis bilden und abwechselnd ein_e Teilnehmer_in in der Mitte sitzt oder steht. Die Teilnehmenden im Stuhlkreis dürfen der Person in der Mitte nun reihum Befehle geben, wie sie sich bewegen oder was für Geräusche sie machen soll (z. B. „Klatsch einmal in die Hände“, „Sag deinen Namen“, „Nick mit deinem Kopf“). Durch diese Übungen bekommen die Teilnehmenden einen Einblick in die Grundlagen des Programmierens mittels Befehlen. Im Anschluss fällt somit das Geben von Befehlen im digitalen Kontext leichter.

Das wird gefördert:

- *technisch*: Grundlagen des Programmierens
- *kognitiv*: Kreativität, schlussfolgerndes Denken

13. BILDERRÄTSEL



Anspruch/Komplexität: fortgeschritten

- Zeit: oo
- Raum: o
- Medien/Technik: oo
- Zielgruppenoffenheit: o

Gruppengröße:

Vier bis sechs Personen pro Kleingruppe – die Gesamtzahl ist abhängig von den zur Verfügung stehenden Geräten und der Betreuungskapazität.

Dauer: 4–6 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik: Computer/Tablet mit Internetzugang; Drucker/ Beamer

Software:

- Websites mit lizenzfreien Bildern (z. B. www.pixabay.com, www.pexels.com)
- Programm zum Zusammenstellen der Fotos und Einfügen von Text (z. B. „*Open Office*“, kostenlos; „*Microsoft Word*“, kostenpflichtig; „*Microsoft PowerPoint*“, kostenpflichtig)

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung eines Bilderrätsels mit ca. 3 – 4 Aufgaben.

Vorschlag zur Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe: Lösungswörter aussuchen, Bilder recherchieren, Bilder und Text anordnen

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Zugang zu Computer bzw. Tablet mit Internetzugang wird organisiert und ein Programm zum Zusammenstellen der Bilder und Einfügen von Text (z. B. „Microsoft Word“, „Microsoft PowerPoint“) installiert.

2. Durchführung:

Entwicklung des Konzepts des Bilderrätsels: Die Gruppe überlegt sich mehrere einfache Themen, die in ihrem Rätsel behandelt werden sollen und sich gut in Bildern darstellen lassen (z. B. Tiere, Natur, Berufe, Länder etc.). Für jede Aufgabe des Rätsels wird eine Skizze angelegt, in der vier Bilder und das entsprechende Lösungswort, das sich aus der Gemeinsamkeit der vier Bilder ergibt und das Thema aller vier Bilder widerspiegelt (wie in der App „*4 Bilder, 1 Wort*“), notiert werden. Am besten wird dabei vom Lösungswort ausgegangen und geplant, welche Bilder zu diesem Wort passen können.

Recherche der Bilder: Die Gruppe sucht auf Websites mit lizenzfreien Bildern (z. B. „Pixabay“, „Pexels“) nach passenden Fotos für ihre Lösungswörter. Als Suchbegriffe können die Lösungswörter selbst sowie thematisch verwandte Wörter benutzt werden. Für jede Aufgabe werden vier Bilder ausgesucht und heruntergeladen.

Erstellen des Bilderrätsels: In dem ausgewählten Bild- und Text-programm werden für jede Aufgabe die vier ausgewählten Bilder schön angeordnet und ein Textfeld für das Lösungswort erstellt (z. B. mit Hinweis darauf, wie viele Buchstaben das Wort hat).

3. Präsentation:

Das fertige Bilderrätsel kann ausgedruckt oder digital (z. B. als bearbeitbare PowerPoint- oder Word-Datei; Lösungswörter sind über Bearbeiten des Dokuments eintragbar) präsentiert werden.

Varianten:

- Die ausgewählten Bilder werden ausgedruckt (eigener Drucker oder Fotocenter, z. B. in Drogeriemärkten) und schön angeordnet z. B. auf ein Plakat, auf Karten, in ein Heft etc. geklebt. Per Hand wird ein Feld für das Lösungswort und evtl. Hinweise (z. B. Anzahl der Buchstaben, Buchstabensalat mit vorkommenden Buchstaben) dazugeschrieben.
- Pro Aufgabe des Rätsels werden mehrere Bilder (ca. 4 – 6), die zu einem übergeordneten Thema passen, angeordnet. Es wird ein Bild, das thematisch nicht dazu passt, darunter gemischt. Dieses muss gefunden werden. Bei dieser Variante wird statt eines Textfelds für das Lösungswort die Aufgabenstellung als kleiner Text eingefügt.

Weitere Informationen:

Die Durchführungsschritte können bei Bedarf im Rhythmus der Rätselaufgaben sequenziert werden. Z. B. wird nach der Planung einer Aufgabe eine Pause gemacht oder es wird die Verantwortung für je ein bis zwei Aufgaben an unterschiedliche Kleingruppen abgegeben (vgl. auch bei Bildrecherche und Anordnung der Bilder je Aufgabe).

Übungen zum Einstieg:

- Bildrecherche im Internet mit vorgegeben Schlagworten üben
- Bilder in einem Bild- und Textprogramm bearbeiten (z. B. Größe verändern, einfügen, verschieben etc.)
- zu verschiedenen Schlagworten (mündlich und/oder schriftlich) gemeinsam Unterkategorien überlegen

Das wird gefördert:

- *technisch:* Kenntnisse der Internetrecherche und der digitalen Bildbearbeitung
- *kognitiv:* Einfallsreichtum, Sprach-Bild-Verknüpfung
- *sozial:* Teamwork

14. DIE SIMS – HAUS EINRICHTEN



Anspruch/Komplexität: anspruchsvoll

- Zeit: **oo**
- Raum: **o**
- Medien/Technik: **ooo**
- Zielgruppenoffenheit: **ooo**

Gruppengröße: Einzelprojekt

Dauer: 2–3 Stunden

Raum/Ort: evtl. Computerraum

Technik: Computer; Beamer

Software:

PC-Spiel „*Die Sims*“ (unterschiedliche Versionen verfügbar), kostenpflichtig

Aufgaben und Rollenverteilung:

Gestaltung der Inneneinrichtung eines Hauses im PC-Spiel „Die Sims“. Die Fachkraft gibt eine Einführung in die Bedienung des Spiels und unterstützt bei Fragen und Problemen.

Ablauf:

1. Vorbereitung:

Auf einem Computer wird das Spiel „Die Sims“ installiert. Die Fachkraft arbeitet sich gut in das Erstellen und Einrichten von Wohnräumen des Spiels ein und erstellt ein kleines, einfaches Haus mit 1 – 2 Zimmern. Alternativ wird ein entsprechendes bereits bestehendes Haus in der Spielwelt leer geräumt.

2. Durchführung:

Entwicklung des Konzepts der Inneneinrichtung: Der/die Klient_in überlegt sich mit Unterstützung der Fachkraft, wie er/sie die leeren Räume gestalten möchte. Dazu kann es helfen, eine grobe Skizze anzufertigen, die mit einfachen Symbolen (z. B. Kreis für Stuhl) die Inneneinrichtung der Räume abbildet.

Einführung in das Spiel: Die Fachkraft führt den/die Klient_in in das Spiel ein.

Einrichtung der Räume: Das Haus wird in der Spielwelt eingerichtet. Zu Beginn wirkt die große Auswahl der Möglichkeiten (z. B. Möbel in verschiedenen Farben und Formen) evtl. unübersichtlich – hier ist es hilfreich, sich an der Skizze zu orientieren und auf die Basics zu konzentrieren (z. B. am Boden platzierbare Möbel wie Bett, Tisch, Stuhl etc.). Danach können immer noch weitere Details hinzugefügt werden (z. B. Wandgemälde, Lampen etc.).

3. Präsentation:

Das fertig eingerichtete Haus kann direkt im Spiel aus verschiedenen Perspektiven angeschaut werden (z. B. Zoomen, Dach des Hauses ausblenden etc.). Im Spiel können außerdem Screenshots gemacht werden (Taste „C“ drücken). Diese können in einem Ordner auf dem Computer abgespeichert und ausgedruckt oder digital (z. B. als Diashow oder PowerPoint-Präsentation) präsentiert werden.

Variante:

Die Fachkraft richtet die Räume in ihren Grundzügen bereits ein (z. B. Wandfarbe, Fenster, Lampen etc.) und platziert verschiedene Möbel unsortiert in den Räumen. Bei den gestalterischen Entscheidungen (z. B. Farbe, Art des Möbelstücks etc.) kann der/die Klient_in nach Wunsch als Zuschauer_in mitentscheiden. Der/die Klient_in verschiebt schließlich die Möbel anhand seiner/ihrer Skizze und gestaltet so den Spielraum mit.

Weitere Informationen:

Für dieses Projekt wird lediglich das Bauen und Einrichten von (Wohn-)Räumen im Spiel „Die Sims“ fokussiert. Die weiteren Spielaspekte wie zum Beispiel die Charaktererstellung oder das Spielen der Charaktere werden ausgeklammert.

Übungen zum Einstieg:

- Skizze von einem vertrauten Raum (z. B. eigenes Schlafzimmer, Arbeitszimmer, Gemeinschaftsraum etc.) anfertigen
- bereits bestehende, voll eingerichtete Häuser in „Die Sims“ aus verschiedenen Perspektiven begutachten
- räumliches Vorstellungsvermögen trainieren (z. B. ein Puppenhaus aus verschiedenen Perspektiven begutachten und einen groben Umriss davon zeichnen)
- Video-Tutorials auf YouTube zur Einrichtung von Räumen in „Die Sims“ ansehen

Das wird gefördert:

- *technisch*: Umgang mit PC
- *kognitiv*: räumliches Denken, Kreativität, Auge-Hand-Koordination