

# Übersicht Workshop *Scratch Options!*

**Zielgruppe:**

Schulklassen der 5. Schulstufe

**Anzahl der Teilnehmer\*innen:**

Je nach Klassengröße ca. 18 bis 24 Schüler\*innen (an zwei Tagen wird in Kleigruppen zu je 6-8 Schüler\*innen gearbeitet)

**Ziel:**

Förderung sozial-emotionaler Kompetenzen und Förderung von Computational Thinking durch Erarbeiten von Lösungsstrategien für mögliche sozial-emotional herausfordernde Situationen in einem Workshop und Darstellung der Lösungen in interaktiven Geschichten mit der Programmiersprache Scratch

**Dauer:**

3 Vormittage zu je 4 Stunden (Pausen einberechnet)

**Zeitraum der Durchführung:**

Februar, März und April möglich

## Informationen zum Workshop *Scratch Options!*

Sozial-emotionale Kompetenzentwicklung sowie digitale Medien, und alle damit einhergehenden geforderten Fähigkeiten, spielen in der Lebenswelt von Kindern eine große Rolle. Das Projekt *Scratch Options!* setzt im Klassenzimmer an und vereint genau diese beiden Welten miteinander.

Durch ein gemeinsames Sammeln von möglichen sozial-emotional herausfordernden Situationen in der Klasse sowie durch gemeinsames Erarbeiten von Lösungsstrategien, die später als interaktive Geschichten mit der visuellen Programmiersprache für Kinder „Scratch“ programmiert werden, sollen Computing und Computational Thinking Fähigkeiten sowie sozial-emotionale Kompetenzen gefördert werden. Zur Optimierung des Workshops *Scratch Options!* auf Basis der Rückmeldungen der Kinder wird er wissenschaftlich begleitet (nicht-teilnehmende Beobachtungen, Screencast-Aufnahmen der erstellten Projekte der Kinder, Interviews, Feedbackrunden). Hierzu werden Einverständniserklärungen an die Eltern geschickt und im Einklang mit der DSGVO vorgegangen.

## Detailinformationen zu den einzelnen Workshop-Tagen:

<b>Tag 1</b>	gemeinsames Sammeln von sozial-emotionalen herausfordernden Situationen sowie Erarbeitung von Coping-Strategien in der Großgruppe Einteilung in Kleingruppen zu je acht Personen mit jeweils einer Workshop-Leitung, Kennenlernen des Programms Scratch
<b>Tag 2</b>	Wiederholung des Vortages, erste kleine Arbeitsaufträge im Programm, Festigung des Gelernten paarweises Arbeiten, Besprechung der Aufgabenstellung, Sammeln von Lösungsansätzen
<b>Tag 3</b>	Wiederholung des Vortages, weiter Arbeiten an der Aufgabenstellung, Vorstellung der erarbeiteten Projekte in der Gruppe, Feedback- & Abschlussrunde