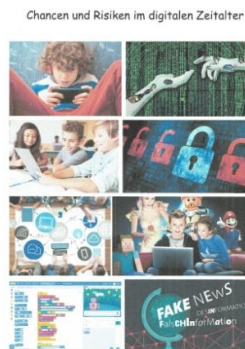




## Projekttag der Klasse 6a (01.-03. Juli 2024): Chancen und Risiken des digitalen Zeitalters (UNESCO – Säule: V)

Am **Montag, den 01. Juli 2024**, kamen die 23 SchülerInnen der Klasse 6a in ihrem Klassenraum zusammen, um ihren ersten von drei Projekttagen zu begehen. Zum Auftakt sollten sich die SuS über ihre eigene Nutzung digitaler Medien Gedanken machen. In einem zweiten Schritt ging es darum, verschiedene Abbildungen als Anregung zu betrachten, um die Chancen sowie Risiken digitaler Medien zu erörtern. Insbesondere die aktuellen Entwicklungen im Bereich der KI und die Gefahr der „fake news“ wurden von den SuS kritisch diskutiert.



Anschließend wurde der Klasse ihr Projektthema „Begegnung interaktiv“ vorgestellt, an dessen Ende die Gestaltung einer interaktiven Geschichte in Scratch stehen sollte. In Vorbereitung darauf entwarfen die SuS zunächst analoge Bewegungsalgorithmen entsprechend der sechs Würfelfelder, die dann in der Praxis an sieben Stationen auf dem Sportplatz ausgeführt wurden. Dabei gab es teilweise akrobatische wie schweißtreibende Vorgaben für Bewegungsabläufe (etwa: Mit der linken Hand am rechten Knöchel und der rechten Hand am linken Knöchel zu Station 1 gehen!), aber auch sehr unterhaltsame (etwa: Schweben „völlig losgelöst“ – Mayor Tom singend zur Station 5!).





Wieder zurück im Klassenraum lernten die SuS anhand einer interaktiven Geschichte spielerisch das Prinzip komplexer interaktiver Geschichten besser verstehen. Über Entscheidungskarten „bewegten“ sie sich in Kleingruppen durch die „Rätsel um Mitternacht“ und mussten den Ausgang aus dem Buch, in dem sie gefangen waren, finden.

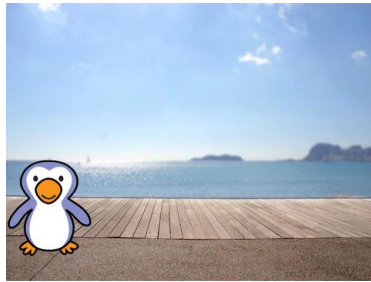


In einem letzten Schritt entwarfen die SuS ihre persönlichen Storyboards für ihre scratch-Geschichten und erstellten dazu Szenen-Skizzen.

Am zweiten Projekttag (**Dienstag, den 02. Juli 2024**) fuhr die Klasse 6a in Begleitung ihrer Klassenlehrer Herr Morek und Frau Bielert mit dem Zug zur „ZOOM-Erlebniswelt“ nach Gelsenkirchen. Trotz des permanenten Regens ließen sich die Kinder ihren Spaß nicht nehmen, die Tier- und Pflanzenwelt Asiens, Alaskas und Afrikas zu erkunden und vieles über bedrohte Lebensräume sowie Arterhaltungsprogramme zu erfahren. Die rasante Fahrt im Simulator auf einer Eisscholle, verursacht durch die Klimaerwärmung, war zwar unterhaltsam, verdeutlichte den SuS aber auch, welche weltweiten Katastrophen für ihre Zukunft von Belang sein werden.



Der dritte Projekttag (**Mittwoch, der 03. Juli 2024**) stand dann ganz im Zeichen der Gestaltung einer digitalen Geschichte mit Scratch und wurde unter fachkundiger Begleitung von Frau Kremer im Computerraum der Schule absolviert. Mit Eifer und viel Fantasie wurden die Storyboard-Vorlagen umgesetzt und es entstanden so Geschichten rund um fliegende Hippos, Magier und Zauberschlösser, Unterwasserwelten, Fitnessprogramm mit Pinguin-Trainer.



Diese Ergebnisse wurden digital auf Moodle und in der Scratch-Galerie gespeichert und am Donnerstag (04. Juli 2024) in der 2. und 3. Stunde den anderen 6er-Klassen und interessierten 5.-KlässlerInnen präsentiert. Unter diesem Link finden Sie die Scratch-Geschichten: [klick!](#)

[Verfasst von Dunja Bielert, StD'. und Klassenlehrerin der 6a]