



# AI4Kids Scratch

Konzept 2025  
Christian, Thomas und Neo



# Agenda

- I. Unsere Ziele
- II. Unser Zeitplan
- III. 1. Veranstaltung
- IV. 2. - 3. Veranstaltung
- V. 4. - 6. Veranstaltung
- VI. Handlungsschritte bis zum Start

# Unsere Ziele

- Den Kindern mit Spaß und Faszination die Informatik und Scratch näher bringen
- Anhand verschiedener Projekte, Erfolgserlebnisse und Selbstvertrauen erzeugen
- Umgang und Vertrautheit mit Computern schaffen
- Positives Bild von Studieren schaffen, "Ein Hauch von Studium"
- Möchte ich das mal Studieren?

# Unser Zeitplan

## 1. Veranstaltung

- Kennenlernen und Interesse schaffen
- Scratch Demo und Ausblick

## 2. - 3. Veranstaltung

- Die Basics herstellen anhand kleiner Beispiele
- Fokus auf Bausteine: Bewegung, Aussehen, Steuerung, Ereignisse, Variablen

## 4. - 6. Veranstaltung

- Eigene Projekte (die wir bereitstellen) verwirklichen
- Experimentieren und Versuchen

# 1. Veranstaltung - Ziele

- Kennenlernen & Vertrauensaufbau
- Studienatmosphäre schaffen, Augenhöhe herstellen
- Scratch als einfach vermitteln → Die Angst nehmen
- Einschätzung: Vorkenntnisse & Umgang mit Computern
- Informationen: Gruppengröße, Alter, Vorerfahrung

Vorbereitung für nächste Veranstaltungen:

- Planung: Inhalte für Sitzung 2-3
- Kinder in „Personas“ einteilen (Fähigkeitslevel) → Optimal auf Ihre Bedürfnisse reagieren

# 1. Veranstaltung - Zeitplan

- Campus Rally (15 Min)
  - Rundgang in O-Form
  - Stopps: Bibliothek, Mensa, Cafeteria, Audimax
- Audimax (15-20 Min)
  - Vorstellungsrunde / Kennenlernspiel
  - Einführung: Was ist Scratch?
  - Beispiel: TikTok-Game mit Kopf- oder Tastensteuerung
- Wechsel zum PC-Pool (5 Min)
- Scratch-Prototyp bauen (ca. 50 Min)
  - Vorgefertigter Spielstand zum Zusammenpuzzeln
  - Cooles Mini-Game vorbereiten
  - Anleitung durch eine Person, Hilfe durch andere
  - Ziel: erstes Erfolgserlebnis

## 2. - 3. Veranstaltung

- Flexibel auf Kenntnisstand der Kinder eingehen
- Scratch individuell vermitteln
- Ziele:
  - GUI verstehen
  - Fokus-Bausteine: Bewegung, Aussehen, Steuerung, Ereignisse, Variablen
  - Die anderen Bausteine aufgrund der Komplexität je nach Bedarf erklären.

## 4. - 6. Veranstaltung

- Die Kids selbst arbeiten lassen und als Helfer bei ihren Projekten unterstützen.
- Als Hilfe bekommen Sie 3 Beispielprojekte, die Sie stationmäßig abarbeiten können.
- Dafür stellen wir Ihnen eine Art "AI4Kids Wiki" bereit
- <https://neogruber.github.io/ai4kids-scratch-doku/>



# Handlungsschritte bis zum Start

- Einführungspräsentation vorbereiten
- Spiel Vorbereiten:
  - Für Einstiegspräsentation "TikTok Game Style"
  - Für 50min-Prototyp mit Pfeiltasten
- Campus Rally planen
- Alles rudimentär durchproben

How to make a

# Catch Game

