

Fokus Deutsch

Beispiel

Einstieg ins Making mit Fokus Deutsch

Die Rätsel in *Puzzle Palooza* sind stets in eine Geschichte eingebettet. Die Idee dahinter ist, dass die Schülerinnen und Schüler sich intensiver mit den Rätseln, der Gestaltung und der Szenografie auseinandersetzen und so ein ganzheitliches Erlebnis entsteht.

Beim TG53-2 ist dies zum Beispiel ein verrückt gewordener Traumgenerator, welcher nur noch Albträume für die Menschheit produziert und nun in der Traumwelt deaktiviert werden muss.

Die ganze Geschichte kannst Du hier lesen: Einstiegsgeschichte TG53-

2

Die Geschichte, in die das Projekt eingebettet ist, beeinflusst nicht nur die Einstiegsgeschichte, sondern auch verschiedene andere Aspekte des Projekts, bei denen der Fokus auf Deutsch liegt. Dazu gehören unter anderem:

- Das Verfassen und Festhalten der Einstiegsgeschichte
- Die Präsentation oder der Vortrag der Einstiegsgeschichte in geeigneter Form
- Die Erstellung einer Anleitung, die auf die Einstiegsgeschichte abgestimmt ist und erklärt, wie ein Modul gelöst werden kann
- Die Anpassung der Modullogik an die Einstiegsgeschichte
- Die Dokumentation des Projekts
- Die Organisation des Events (Erstellung von Werbematerialien, Schreiben von Einladungen usw.)

Diese Aufgaben würden auf Projektgruppen aufgeteilt, die aus 3-5 Lernenden bestehen. Die Zusammenarbeit innerhalb und zwischen den verschiedenen Projektgruppen ist ein wichtiger Bestandteil des kooperativen Makings.

Die Rätselbox wird in diesem Beispiel nicht von den Schülerinnen und Schülern erschaffen. Eine bereits vorgefertigte Rohvariante wird bereitgestellt. Die Oberflächen der Module wie auch gewisse Inhalte im Code können der Geschichte angepasst werden. Das Programmieren und Making wird auf einer sehr einfachen Stufe aufgegriffen.