



Animation Code – Projektinfos für interessierte Schulen

Bei der neuen Projektreihe „Animation Code“ entwickeln Schüler*innen mit Unterstützung von Medienreferent*innen Ideen für eigene, kreative Medienkunstwerke (etwa ein animiertes Bild, ein kleines Spiel oder Ähnliches) und setzen diese mit der Programmiersprache „Scratch“ um. Dabei steht die Verknüpfung von Medienkompetenz und künstlerischem Gestalten im Vordergrund. So werden die Grundlagen des Programmierens und kreatives Arbeiten miteinander verbunden. Dabei werden Geschichten, Spiele und Animationen erschaffen.

Das Projekt wird von der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e.V. durchgeführt und von der Initiative Kindermedienland Baden-Württemberg unterstützt. Der Schule und den Schüler*innen entstehen dank dieser Förderung keine Kosten für das Projekt.

Hinweise zur Projektdurchführung

Wir freuen uns, dass Sie Interesse am Projekt haben. Die folgenden Hinweise sind bei einer Projektdurchführung an Ihrer Schule zu beachten:

- Bitte schicken Sie das Anmeldeformular ausgefüllt an uns zurück. Die Projektbewerbung muss von der Schulleitung genehmigt und unterschrieben sein.
- Das Projekt wird an insgesamt vier Tagen durchgeführt, zwischen jeweils zwei Projekttagen liegt etwa eine Woche. Das Projekt wird von zwei Referent*innen durchgeführt. Die Schüler*innen müssen für die gesamte Laufzeit des Projektes vom Unterricht befreit sein. Die Projekttag beginnen gegen 8 Uhr und enden gegen 14.30 Uhr.
- Die Begleitung von Klassenlehrer*in oder Bereuungslehrer*in ist ausdrücklich erwünscht, sie werden aktiv eingebunden, sodass auch sie die Programmiersprache und seine Möglichkeiten kennenlernen.
- Bitte klären Sie bei Interesse folgende räumliche und technische Voraussetzungen frühzeitig mit den zuständigen Personen an der Schule ab, um ggf. rechtzeitig Updates durchzuführen oder Software herunterzuladen.
 - Um eine effektive Arbeit zu gewährleisten, wird ein Computerraum benötigt, der idealerweise über einen Computer pro teilnehmende*n Schüler*in verfügt. Ausreichend wäre eine Besetzung mit zweier Teams pro Rechner. Die Computer müssen mit einem aktuellen Betriebssystem ausgestattet sein. Es werden aktuelle Web-Browser benötigt. Adobe Flash muss auf jedem Arbeitsplatz verfügbar sein, ebenso Gimp. Die Internetverbindung sollte ausreichend stark sein, damit alle gleichzeitig online arbeiten können. Alternativ besteht die Möglichkeit, Scratch lokal und offline zu benutzen. Das erfordert aber vorab eine Installation und Einrichtung auf den Rechnern.
 - Zudem wird ein Beamer mit geeigneter Präsentationsfläche benötigt. Hierzu wird die zusätzliche Information benötigt, ob die Referent*innen ihre Geräte anschließen und nutzen können. Wenn ein Flipchart-Ständer, eine Pinnwand oder/und eine Tafel vorhanden sind, erleichtert das die Interaktionen mit den Schüler*innen.
 - Ein weiterer, möglichst großer Raum mit Tischen wird benötigt, in dem die Schüler*innen kreativ arbeiten können. Wenn möglich sollte die Schule farbiges und dickes Tonpapier in A2/ A4 bereitstellen.
- Während des Projektes werden Fotos zur Dokumentation gemacht und evtl. entstehen Videoaufnahmen von den Teilnehmer*innen. Dafür wird eine Einverständniserklärung eingeholt.

Eine kurze Zusammenfassung des Projekts wird nach Projektende auf dem Blog der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung veröffentlicht: www.lkjbw.de/blog

Informationen zur Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg sowie zum Projekt finden Sie unter www.lkjbw.de (Schule, Kultur & Medien).

Sollten Sie weitere Fragen zum Projekt haben, wenden Sie sich gerne an Ellen Klassen in der Geschäftsstelle: klassen@lkjbw.de, Tel.: 0711 95 80 28 14