



INFORMATIKTHEATER

SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER ENTWICKELN THEATERSZENEN UND PROGRAMMIEREN DABEI IHRE DIGITAL GESTEUERTEN REQUISITEN.

FÜR 5. /6. KLASSE + OBERSTUFE IN ZUG

Verein Informatiktheater

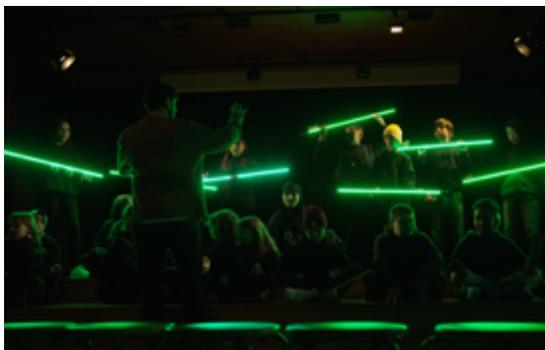
CHRISTIAN RENGGLI | UETIKON AM SEE | 076 461 09 38



INFO@INFORMATIKTHEATER.CH | INFORMATIKTHEATER.CH



Projekttag Informatiktheater



VIDEO

Informatiktheater in drei Minuten

Hatten Sie auch schon den Wunsch, mit der eigenen Klasse ein Theater von Grund auf neu zu erfinden und dann vorzuführen? Oder möchten Sie eher ein kreatives Projekt im technischen Bereich durchführen? Informatiktheater ist beides in einem!

Was

In einem Informatiktheaterprojekt werden mit einer Klasse Theaterszenen zu einem selbst gewählten Thema entwickelt. Die Theaterarbeit wird dabei in einmaliger Weise mit Informatikunterricht verknüpft. Grundlage für die Szenen bilden digital gesteuerte Requisiten, die die Kinder selbst programmieren. Ein Projekt wird von zwei Fachpersonen geleitet, eine:r Theaterpädagog:in und eine:m Informatikdidaktiker:in. Die Klassenlehrperson übernimmt die Klassenführung, kann sich aber auch bei den Informatik- und/oder Theaterinhalten einbringen.





Wie

Die Projektstage starten mit dem theatralen Erforschen und Experimentieren mit den Requisiten. Danach werden die Kinder in die Programmierung eingeführt. Mit diesen Erfahrungen entwickeln sie eigene Szenen und programmieren dazu die Requisiten nach ihren eigenen Wünschen. Bei 5-tägigen Projekten wird auch an Szenen mit der ganzen Klasse gearbeitet. Den Abschluss bildet, je nach Bedürfnis und Projektlänge, die gegenseitige Präsentation der Szenen innerhalb der Klasse oder eine Werkschau vor anderen Klassen.



Einbettung in den Unterricht

Eine zentrale Rolle spielen die digitalen Requisiten. Die leuchtenden Stäbe, tragbaren Displays oder kleinen Servomotoren sind für die Kinder die Grundlage um kreative, verrückte und eindruckliche Theaterszenen zu entwickeln.

Die Requisiten werden mit einer Blockprogrammiersprache (ähnlich Scratch) programmiert. Im M+I Unterricht können vorgängig mit Scratch programmiert werden. Die Theaterszenen können mit einem aktuellen Unterrichtsthema verknüpft werden.



Angebot

Zielgruppe: Eine Klasse. Zyklus 2 (ab 5. Klasse) oder Zyklus 3

Ort: im Schulhaus. Arbeit im Schulzimmer. Für die Gruppenarbeit und Präsentation sollten zusätzliche Räumlichkeiten vorhanden sein. Ein verdunkelbarer Singsaal o.ä. ist von Vorteil.

Form: 5- oder 2-tägiges Projekt. Bei 5-tägigen Projekten können die Projektstage auf mehrere Wochen verteilt werden.

Spezielles: Die Schule stellt Laptops mit Chrome-Browser und USB A-Stecker oder Tablets (Windows oder iPads) mit installierter App micro:bit zur Verfügung.

Workshop: Die beteiligten Lehrpersonen nehmen einmalig an einem 3.5-stündigen Einführungsworkshop in Zug teil. Dort werden sie mit der Arbeitsweise und mit der Programmierung vertraut gemacht. Bei 5-tägigen Projekten kommt die Theaterpädagogin nach Bedarf zur Vorabklärung für ca. 1.5h ins Schulhaus.

Kontakt

Christian Renggli

Kleindorfstrasse 44

8707 Uetikon am See

076 461 09 38

christian@informatiktheater.ch

www.informatiktheater.ch



Lehrplanbezug

Informatiktheater ist als projektartige, interdisziplinäre Lernform konzipiert. Der neue Ansatz Informatik mit Theaterprojekten zu verbinden ist zukunftsorientierte Bildung und ermöglicht ein neues Erlebnis von Technologien und Kunst. Informatik wird dabei als Teil des kreativ-künstlerischen Prozesses wahrgenommen und bleibt nicht nur eine trockene Materie. Lernziele des theaterpädagogischen Teils werden in einmaliger Weise mit Lernzielen der Informatik verknüpft.

E.200.3 Überfachliche Kompetenzen

Mu.3.B.1 Die Schülerinnen und Schüler können ihren Körper als Ausdrucksmittel einsetzen und in Verbindung mit Materialien und Objekten (zu Musik) in Übereinstimmung bringen und in der Gruppe interagieren.

MI.2.2 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

Im informatischen Teil programmieren die Schülerinnen und Schüler den Mikrocontroller Micro:bit. Dadurch wird eine strukturell-formale Denkweise gefördert und mit den überfachlichen Kompetenzen verknüpft.

Ziele

Die Verbindung von Informatik und Theater erfolgt auf drei Ebenen:

1. **Während dem Entstehungsprozess des Theaters gestalten und programmieren Schülerinnen und Schüler in einem «Requisitenlabor» eigene interaktive digitale Requisiten**, die während dem Theaterstück mit den Schauspielenden interagieren können. Ein Requisit kann z. B. ein leuchtendes Schwert sein, das die Farbe ändert, wenn es aus dem Schaft gezogen wird. Im Schwert ist ein Mikroprozessor mit diversen Sensoren eingebaut. Dieser kann durch die Schülerinnen und Schüler programmiert



und verändert werden. Sie bestimmen mit ihrem Programmiercode das Verhalten ihres Schwertes auf der Bühne.

2. **Durch das Theaterspiel formulieren die Kinder ihr Bedürfnis an die Objekte selbständig.** Die Technologie dient hier der künstlerischen Aussage auf der Bühne. Die Anforderungen ergeben sich aus der Spielhandlung. Das Ziel der Programmierung erscheint ihnen dadurch logisch. Ein interaktiver Torbogen soll z. B. magisch zu leuchten beginnen, sobald der Schauspieler einen Zauberspruch ruft. Die Requisiten sollen von den Kindern auch noch weiter ausgestaltet werden können. Auch interaktive Kostüme sind möglich.
3. **Im Theaterstück setzen sich die Kinder thematisch mit ihrer digitalisierten Umwelt auseinander.** Ihr Theaterstück kann z. B. teilweise «in» einem Computer spielen und die technischen Abläufe theatralisch darstellen. Themen wie der Umgang von Menschen mit Robotern oder ein Blick in die reale Zukunft von künstlicher Intelligenz sind Schwerpunkte der inhaltlichen Auseinandersetzung im Entstehungsprozess.
4. **Im ganzheitlichen Ansatz erleben und spielen die Kinder so ihre digitale Umwelt** sowohl im Technischen wie auch von der kreativ-künstlerischen Seite her.

Er findet fächerübergreifend statt und fördert überfachliche Kompetenzen und Kreativität an der Schnittstelle von personalen, sozialen und methodischen Kompetenzen.

Durch die ergebnisoffene Arbeitsweise werden Selbstreflexion, Selbstständigkeit und Selbstwirksamkeit gestärkt. Soziale Kompetenzen wie Empathie und Kooperation sowie Dialog- und Konfliktfähigkeit können durch die Projekte als Teil einer einmaligen Erfahrung erlernt werden, die sich tief einprägen kann. Schüler:innen erhalten in beiden Bereichen methodische Kompetenzen wie Problemlösungsfähigkeit, Innovationskraft und digitale Kompetenzen.



Projektverantwortliche

Projektleitung Christian Renggli



1967

- Primarlehrer
- 2023 Master in Fachdidaktiker Medien + Informatik
- 2018 – 2023 Kursleiter Nachqualifikationen M+I an der PH Zug
- erfahrener Theaterpädagoge

Geschäftsleitung Nina Knecht



1979

- Theaterpädagogin ZhdK, Abschluss 2007
- 2014 Gründerin des Verein PRIMA mit dem Ziel Teilhabe von Kindern unter 4 Jahren an Bühnenkunst.
- Erfolgreiche Durchführung diverser Schultheaterprojekte mit allen Altersstufen seit 2007
- Fachlehrperson Theater Terra Nova Bilingual School Küsnacht

Der Verein Informatiktheater arbeitet bereits mit folgenden Partnern zusammen:

**WISSENSCHAFT.
BEWEGEN**
GEBERT RUF STIFTUNG

mint & pepper

Schule + Kultur ZH



Stadt Zürich
Schulkultur