

# Workshop-Rahmen

## Idee des Workshop-Rahmens

Im Sinne unserer *Pädagogik des Kennenlernens* und dem Wunsch, neben fachlichen Inhalten auch unsere Ziele und Werte zu vermitteln sowie die Teilnehmenden auf den hinterfragenden, kreativen und aktiven Umgang mit Technik neugierig zu machen, wollen wir unseren Workshops einen Rahmen geben, durch den sie sich in die Grundidee der Teckids-Gemeinschaft einfügen.

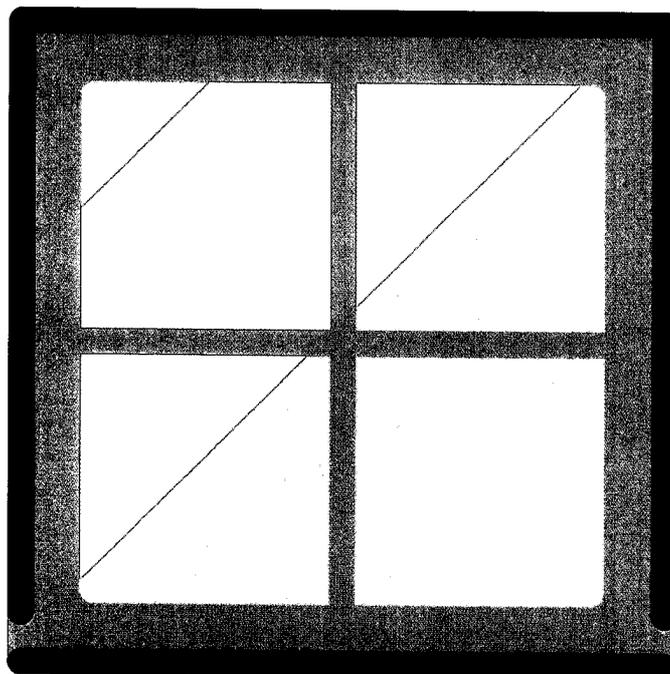
Der Workshop-Rahmen ist **keine Detail-Planung des Workshop-Inhalts**.

## Begriff des Rahmens

Der Begriff *Rahmen* bezieht sich sowohl auf die Gestaltung des Workshops als Teil der Teckids-Gemeinschaft, die ihm einen Rahmen gibt, als auch auf die konkrete Gestaltung des Workshops. In der konkreten Gestaltung wird der Workshop-Rahmen durch die Grundstruktur des Workshops deutlich:

1. Begrüßung und erstes Kennenlernen mit **Begleiter\*innen**
2. Workshop-Durchführung und fachliche Vermittlung mit **Expert\*innen**
3. Abschluss und Verabschiedung mit **Begleiter\*innen**

Die Begleiter\*innen haben damit zu Beginn und zum Ende des Workshop die Verantwortung, den Workshop in die Grundideen der Teckids-Gemeinschaft einerseits sowie in die Lebensrealität, die Vorerfahrungen und Motivationen der Teilnehmenden andererseits „einzurahmen“.



## Eine Übersicht über den Workshop bekommen

Zunächst wollen wir eine Übersicht über den Workshop bekommen und zusammenfassen, um was es im Workshop geht.

Workshop-Titel:

Programmiergrundlagen mit Scratch

Ort:

Große Saal JZP

Veranstaltender Lernort:

Hack'n'Son 2024

## Verantwortliche im Workshop

Im Workshop gibt es verschiedene Personen, die jeweils für einen bestimmten Teil Verantwortung übernehmen. Sie sollten sich während des Workshops auf diese Verantwortung fokussieren können und insgesamt zum Workshop-Rahmen beitragen.

### **Begleiter\*innen**

Die Begleiter\*innen sind insbesondere **pädagogisch** tätig und sind für den Workshop-Rahmen, die persönliche Begleitung der Teilnehmenden und das Kennenlernen verantwortlich. Sie sollten sich individuell auf die Teilnehmenden einlassen. Sie sind nicht für die Vermittlung fachlicher Inhalte verantwortlich, dürfen und sollen aber mit den Teilnehmenden lernen.

Die Begleiter\*innen begrüßen und verabschieden die Teilnehmenden und repräsentieren den Rahmen damit im Workshop. Ihre durchgehende Anwesenheit ist nicht erforderlich und kann ggf. sogar störend sein.

Hierfür sind im Workshop verantwortlich:

Hack'n'Son - Orga

### **Expert\*innen**

Die Expert\*innen sind insbesondere **didaktisch** tätig und sind für die Workshop-Inhalte und ihre fachliche Vermittlung verantwortlich. Sie bereiten die Inhalte und den Ablauf vor und begleiten die Teilnehmenden bei fachlichen Fragen und Problemen.

Die Expert\*innen sind während des Workshops durchgehend anwesend.

Hierfür sind im Workshop verantwortlich:

Keno, Pingu, Marina, Emil, Lion, Amra

## Die Teilnehmenden und einander kennenlernen

Der wichtigste Teil des Workshop-Rahmens ist es, die Teilnehmenden kennenzulernen. So kann der Workshopablauf an ihre Bedürfnisse, Vorerfahrungen und Wünsche angepasst werden.

### Annahmen über die Teilnehmenden

Bevor wir die Teilnehmenden zum ersten Mal treffen, müssen wir Annahmen machen. Dafür schauen wir uns die Anmeldungen an oder ziehen Erfahrungen aus vorhergehenden Workshops heran.

#### Demographie

Anzahl: \_\_\_\_\_ bis 20

Altersbereich: 7 bis 15 Jahre

Klassenstufen: 2 bis 9

Schulformen: \_\_\_\_\_

Außerdem wissen wir über die Teilnehmenden, dass...

nehmen freiwillig teil, haben teilw. schon mal mit Scratch programmiert

#### Motivation

Die Teilnehmenden haben Lust, am Workshop teilzunehmen, weil...

Interesse am Thema, schon mal Scratch programmiert

Die Teilnehmenden haben wahrscheinlich keine Lust auf...

evtl. zu einfach, langes Zuhören

#### Vorerfahrungen

Die Teilnehmenden können wahrscheinlich...

...ihre Ziele und Wünsche artikulieren:     nicht so gut     recht gut     sehr gut

...ihre Vorerfahrungen einschätzen:     nicht so gut     recht gut     sehr gut

...kreativ eigene Ideen entwickeln:     nicht so gut     recht gut     sehr gut

...Fragen formulieren und stellen:     nicht so gut     recht gut     sehr gut

**Aktives Kennenlernen vor, während und nach dem Workshop**

*Die Verantwortung hierfür haben die Begleiter\*innen.*

Wir wollen die Teilnehmenden zu Beginn des Workshops kennenlernen, indem...

---

---

---

Während des Workshops setzen wir das Kennenlernen fort, indem...

---

---

---

Am Ende des Workshops tauschen wir unsere Erfahrungen aus, indem...

---

---

---

## Grundideen der Teckids-Gemeinschaft vermitteln

Die Verantwortung hierfür haben die Begleiter\*innen und Expert\*innen

Neben den fachlichen Workshopinhalten wollen wir auch die Grundideen, Ziele und Werte der Teckids-Gemeinschaft vermitteln:

### **Eine verstehbare (digitale) Welt – gemeinsam, für Alle.**

#### **Fokus im Workshop**

Jeder Workshop bietet unterschiedliche Möglichkeiten, die Grundideen der Teckids-Gemeinschaft zu vermitteln. Außerdem sollten die Rahmenbedingungen des Workshops, also die Wünsche und Vorerfahrungen der Teilnehmenden, berücksichtigt werden.

Die Grundideen der Teckids-Gemeinschaft sollten vor allem durch aktives Handeln im Workshop vermittelt werden, bspw. durch den selbstverständlichen Einsatz offener Plattformen. Eine direkte Ansprache zu den Grundideen und Zielen sollte bedacht und kontextbezogen stattfinden.

Der Workshop ist besonders geeignet um zu zeigen, dass...

man Tech mit mitgestalten kann. Man kann eigene Ideen umsetzen

Die Teilnehmenden haben unter Umständen schon Vorerfahrung mit Dingen im Bezug auf dem Workshop, die nicht mit den Grundideen der Teckids-Gemeinschaft kompatibel sind, und zwar...

Benutzung der Scratch-Cloud.

Wir wollen bestimmte Grundideen und Ziele der Teckids-Gemeinschaft direkt ansprechen, indem wir...

#### **Abschluss und Vernetzung**

Die Verantwortung hierfür haben die Begleiter\*innen.

Nach Abschluss des Workshops sollen die Teilnehmenden einen Ausblick erhalten, wie sie weiterhin Teil der Teckids-Gemeinschaft sein können. Dabei müssen die individuellen Möglichkeiten berücksichtigt werden und sensibel auf den Workshop-Rahmen geachtet werden.

#### **Möglichkeiten der Teilnehmenden**

Die Teilnehmenden haben einen Teckids-Account:  Ja  Nein

Die Teilnehmenden haben ein Smartphone o.ä.:  Ja  Nein

Die Teilnehmenden haben Erfahrung mit Chats:  Ja  Nein



## Den Workshop fachlich eingliedern

Die Verantwortung hierfür haben die Expert\*innen.

### Anknüpfung an andere Angebote

Damit die Workshopinhalte ebenfalls in den Rahmen eingegliedert werden, sollen Anknüpfungspunkte an andere fachliche Angebote gefunden werden. Das soll ggf. in Abstimmung mit den Expert\*innen aus anderen Workshops passieren oder andere Angebote des veranstaltenden Lernorts berücksichtigen.

An diesen Angeboten haben die Teilnehmenden sicher vorher teilgenommen:

---

---

An diesen Angeboten haben die Teilnehmenden vorher eventuell teilgenommen:

✓ vorherige Hack'n'Sun, andere Coding-Workshops

---

An diesen Angeboten werden die Teilnehmenden nachher eventuell teilnehmen:

PyGame-, Minetest-Workshop

---

### Fachliche Notwendigkeiten

Um die Anknüpfung zu vereinfachen und um eine gleichwürdige Teilnahme aller im Workshop zu ermöglichen, sind bestimmte fachliche Aspekte notwendig. Dies sollen Aspekte sein, auf die im Workshop nicht verzichtet werden kann.

Um am Workshop gleichwürdig teilnehmen zu können, müssen die Teilnehmenden...

---

---

---

Nach dem Workshop sollen die Teilnehmenden unbedingt die folgenden Konzepte und Begriffe kennen:

Programm, Schleife, Kollision, Scratch

---

Nach dem Workshop sollten die Teilnehmenden unbedingt die folgenden Fertigkeiten haben:

Einfache Programmlogik mit Scratch aufbauen

---

---

## Anforderungen und Voraussetzungen schaffen

*Die Verantwortung hierfür haben die Begleiter\*innen und Expert\*innen.*

Um den Workshop-Rahmen und die Durchführung zu ermöglichen, sind einige Voraussetzungen zu schaffen.

### Weitere Verantwortungen in der Vorbereitung

**Organisatorisch** muss dafür gesorgt sein, dass...

---

---

---

Hierfür sind im Workshop verantwortlich: \_\_\_\_\_

**Technisch** muss dafür gesorgt sein, dass...

---

---

Hierfür sind im Workshop verantwortlich: \_\_\_\_\_

### Information und Kommunikation vor dem Workshop

Mit den Teilnehmenden soll vorab darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Mit den Erziehungsberechtigten soll vorab darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Mit den Partner\*innen des Lernorts soll vorab darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Hierfür sind im Workshop verantwortlich: \_\_\_\_\_

## Den Workshop reflektieren

Nach dem Ende des Workshops wird reflektiert, wie gut der geplante Rahmen funktioniert hat und welche Erfahrungen wir damit gemacht haben.

Hierbei soll der Gesamtrahmen des Workshops reflektiert werden. Beobachtungen über einzelne Teilnehmende sind wertvoll, sollen hier aber nicht aufgeführt werden.

### Reflektion der Begleiter\*innen

*Die Verantwortung hierfür haben die Begleiter\*innen.*

Die Teilnehmenden konnten positive Erfahrungen dadurch machen, dass...

---

---

---

Die Teilnehmenden haben negative Erfahrungen dadurch gemacht, dass...

---

---

---

Die Grundideen der Teckids-Gemeinschaft konnten wir dadurch vermitteln, dass...

---

---

---

Einige Teilnehmende werden dadurch weiterhin Teil der Teckids-Gemeinschaft sein, dass...

---

---

### Reflektion der Expert\*innen

*Die Verantwortung hierfür haben die Expert\*innen.*

Fachlich konnten wir erfolgreich vermitteln, wie...

---

---

---

Einige geplante Inhalte konnten wir nicht vermitteln, und zwar...

---

---

---

## Information und Kommunikation nach dem Workshop

Mit den Teilnehmenden soll nachträglich darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Mit den Erziehungsberechtigten soll nachträglich darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Mit den Partner\*innen des Lernorts soll nachträglich darüber kommuniziert werden, dass...

---

---

---

Hierfür sind im Workshop verantwortlich: \_\_\_\_\_