

# MUSTER- SITZUNGSPLAN

**Thema: Interaktive Erzählung  
von historischen Ereignissen**

**Fach: Geschichte**

**Alter der Schüler: 11-16 Jahre**

**Dauer der Sitzung: 60-70 Min.**

## Ziele

Verbessern Sie Ihre Fähigkeiten im Programmieren und Geschichtenerzählen mit Scratch.  
Verstehen Sie ein historisches Ereignis und identifizieren Sie die wichtigsten Fakten und Motivationen.



## Material/Ressourcen

Computer oder Tablets,  
Stifte, Papier, Notizbücher,  
Geschichtslehrbücher



## Beschreibung der Unterricht

### Einführung (10 Minuten)

- Überprüfung des Ziels: Erklären Sie den Zweck der Unterricht: das Verständnis historischer Ereignisse durch interaktives Erzählen.
- Scratch Überblick: Kurze Einführung in die Verwendung von Scratch, um historische Ereignisse zum Leben zu erwecken. Die SchülerInnen sollten über Vorkenntnisse in Scratch verfügen.

### Auswahl eines historischen Ereignisses (5 Minuten)

- Wahl des Ereignisses: Wählen Sie gemeinsam mit den Schülern ein historisches Ereignis aus, das sie interessant finden oder das sie vor kurzem in ihren Studien behandelt haben, z. B. eine bedeutende Schlacht, ein politisches Ereignis oder eine soziale Bewegung. Erklären Sie, warum das Verständnis der Beweggründe, des Kontextes und der Figuren, die an diesem Ereignis beteiligt waren, ihr historisches Verständnis vertiefen kann.

### Brainstorming und Planung (15 Minuten)

- Den Schauplatz festlegen: Helfen Sie den Schülern, sich das Ereignis vorzustellen. Ermutigen Sie sie, sich vorzustellen, wo und wann das Ereignis stattgefunden hat, wer die Hauptfiguren waren und welche Rolle sie spielten bzw. was ihre Beweggründe waren. Sie sollten sich Notizen über den Schauplatz und die Hauptpersonen machen.
- Erstellung eines Dialogs: Leiten Sie die Schüler an, einen kurzen Dialog für Schlüsselmomente zu schreiben. Der Dialog sollte die historische Bedeutung und die Beweggründe der beteiligten Personen widerspiegeln. Handelt es sich bei dem Ereignis beispielsweise um eine Schlacht, könnten sie ein Gespräch zwischen Generälen, die eine Strategie planen, oder Soldaten, die über die Auswirkungen der Schlacht diskutieren, verfassen.



## Beschreibung der Unterricht

### Einführung (10 Minuten)

- Scratch-Demonstration: Demonstrieren Sie wichtige Scratch-Funktionen wie das Hinzufügen von Figuren, das Animieren von Bewegungen, das Ändern von Hintergründen und das Hinzufügen von Sounds. Zeigen Sie ihnen, wie diese Elemente kombiniert werden können, um eine ansprechende, interaktive Szene zu erstellen.

### Interaktive Erzählung erstellen (20 Minuten)

Programmieren der Szene: Helfen Sie den Schülern bei der Programmierung der gewählten Szene mit Scratch.

- Fügen Sie Charaktere hinzu, die historische Figuren darstellen.
- Implementieren Sie den Dialog basierend auf ihrem Skript.
- Animieren Sie die Figuren so, dass sie im Verlauf der Szene interagieren oder sich bewegen.
- Wählen oder erstellen Sie eine Kulisse, die die historische Umgebung darstellt.
- Optional können sie Soundeffekte oder Musik hinzufügen, um die Szene lebendiger zu gestalten.

### Präsentation und Reflexion (10 Minuten)

- Präsentieren: Lassen Sie die Schüler ihre fertige interaktive Szene präsentieren und dabei das historische Ereignis, die beteiligten Personen und die Gründe für die Bedeutung dieses Moments beschreiben.
- Reflexion: Schließen Sie mit einer Diskussion darüber ab, was sie über das historische Ereignis gelernt haben. Fördern Sie sie, mitzuteilen, welcher Teil am fesselndsten oder herausforderndsten war und welche Kodierungs- oder Erzähltechniken sie gerne weiter erforschen würden.

