

SCRATCH-PROJEKT: LEHRENDES MÄRCHEN-GESCHICHTE AUF BASIS VON DEUTSCHEN ADJEKTIVEN FÜR DIE BEZEICHNUNG DER EMOTIONEN "ZAUBERWELT DER ADJEKTIVE ODER WIE KANN MAN SEIN GLÜCK AUFWECKEN"



Gruzin Diana, Schülerin der 9. Klasse der Kommunaleinrichtung "Bildend-erziehender Verein, das naturwissenschaftlich-ökonomisch-rechtswissenschaftliche Lyzeum - spezialisierte Schule des I-III Grades Nr.8 - außerschulisches Zentrum des Kirowograder Stadtrates des Kirowograder Gebiets.

Wissenschaftliche Leiterinnen:

Stepanenko Alla Viacheslavivna, Kandidat der pädagogischen Wissenschaften, Hauptlektor des Lehrstuhls für Deutsch und Methodik des Unterrichts der deutschen Sprachen in der Mittelukrainischen staatlichen pädagogischen Universität Namens Wolodymyr Wynnytschenko;

Berezhko Oksana Yuriiivna, Deutschlehrerin des höchsten Grades, in der Kommunaleinrichtung "Bildend-erziehender Verein, das naturwissenschaftlich-ökonomisch-rechtswissenschaftliche Lyzeum - spezialisierte Schule des I-III Grades Nr.8 - außerschulisches Zentrum des Kirowograder Stadtrates des Kirowograder Gebiets.

Das Ziel der Arbeit ist die Schaffung der lehrend-entwickelnden Märchengeschichte in Deutsch mit Hilfe vom Scratch-Programmieren. Die Besonderheit der Geschichte besteht darin, dass hier die Methode von pädagogischem Storytelling für die Erlernung von Deutsch benutzt wurde. Zu den **Aufgaben der Arbeit** gehören: optimale Version des Programms "Scratch", Sprites für entsprechenden Funktionen und Redemittel zu den Themen "Adjektive", "Emotionen" finden.



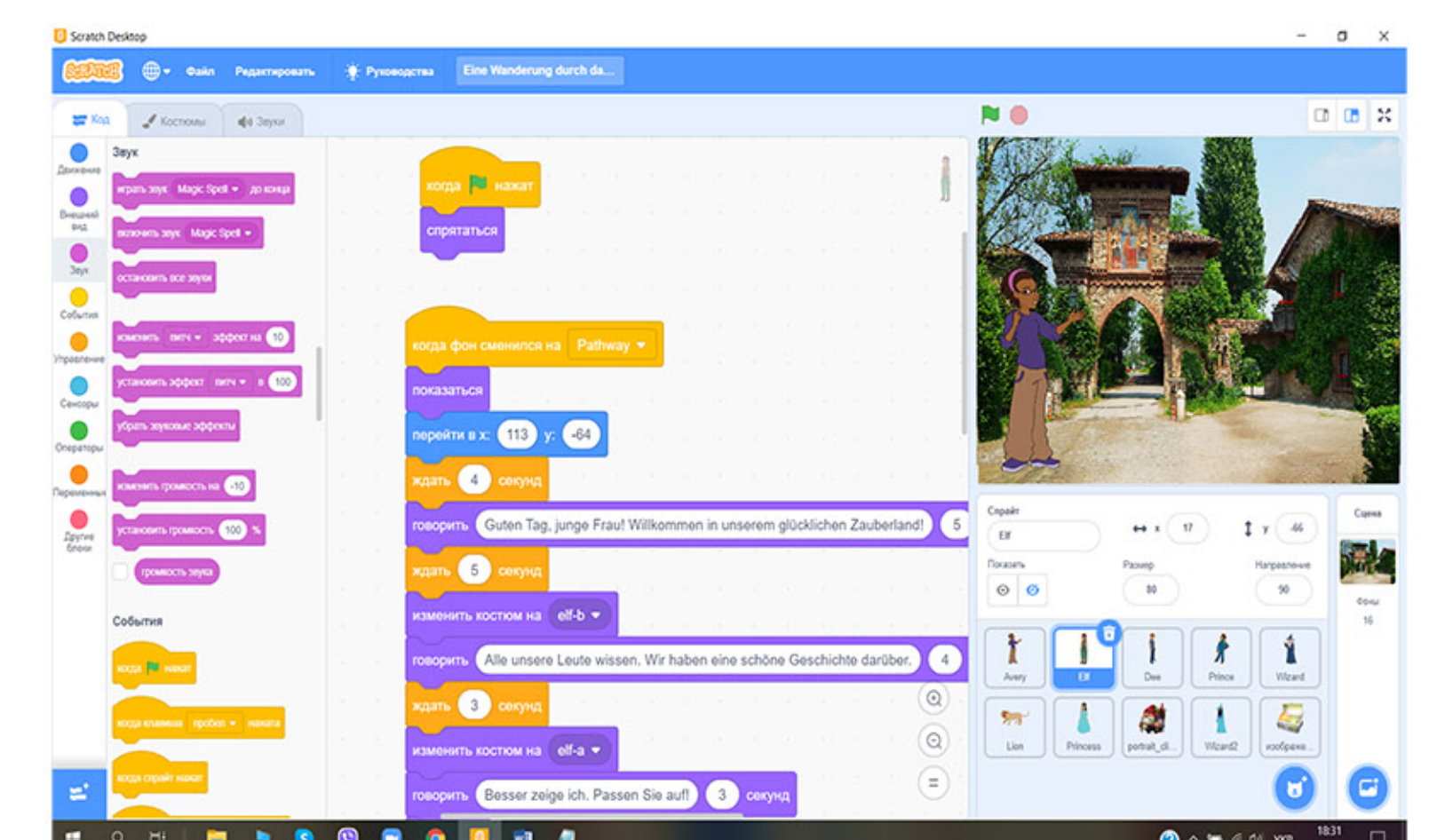
Hauptheldin des Märchens



Das Objekt des Projekts ist das Programm "Scratch" und die Fertigkeiten für die Schaffung der Geschichte mit seiner Hilfe.

Der Gegenstand ist die wissenschaftliche Recherche der neusten und interessantesten Arten der Erlernung der Adjektive der deutschen Sprache zum Thema "Emotionen".

Die praktische Methode der Schaffung des Projekts: Programmieren.



Aufschreibung der Skripts von Sprite

Variante der Bearbeitung von Sprite

Die Materialien für die Schaffung des Projekts: Bühnenbilder (Fotos *.jpeg oder *.png), Figuren (Sprites) (Bilder *.png), der Text des Märchens für die Sprechblasen der Helden. Und auch theoretische Information aus den digitalen und Bücherressourcen.

Der Arbeitsverlauf: 1. Recherche der deutschen Märchen über Glück. 2. Recherche der theoretischen Informationen fürs Projekt. 3. Die Wahl der Figuren und Bühnenbilder. 4. Das Aufschreiben der Skripts und Aufstellen der Zeitangaben darin. 5. Die Prüfung aller Funktionen des Projekts. 6. Die Erstellung der wissenschaftlichen Arbeit und des Posters.



Beginn des Märchens. Erste Szene: Erzählung des Jungen

Die Ergebnisse der wissenschaftlich-forscherischen Arbeit: Die lehrende Geschichte auf Basis von deutschen Märchen über die Wanderung des Mädchens, Avery, durch das Zauberland der Adjektive. Die Zuschauer wandern mit. Sie lernen die deutsche Adjektive, lesen und hören das Märchen über das richtige Glück und, gleichzeitig, ruhen sich aus. Dank dem Storytelling beeinflusst die Geschichte die Emotionssphäre der Kinder und sie lernen die Adjektive schnell und behalten die Kenntnisse lang im Gedächtnis.



Besuch bei der Prinzessin
Muster der Szene des Märchens