

Komm programmier´ mit mir!

Sachbericht

Projektverlauf

Das Projekt "Komm programmier´ mit mir" beinhaltete die Gestaltung interaktiver Grafiken für ein selbstinszeniertes Stück der Theatergruppe des Gymnasiums Othmarschen.

Die Zusammenarbeit zwischen Caroline Zimmermann (Digitalgeladen) und den Schüler*innen der Oberstufe des Gymnasium Othmarschen sowie Ina Steen (damals Lehrerin an der Schule) verlief eng an den Inhalten des Theaterkurses. Caroline Zimmermann und die Schüler*innen haben sich teils analog teils digital mindestens einmal in der Woche über einen längeren Zeitraum getroffen. Dabei wurden interaktive Grafiken passend zur Entwicklung der Neuinszenierung des Stücks Antigone entwickelt und programmiert.

Die Verzahnung des Projekts mit dem Unterricht hat sehr gut funktioniert. Es konnte durch die regelmäßige Zusammenarbeit der Kooperationspartner genau die Inhalte des Theaterunterrichts aufgegriffen werden, die aktuell waren.

Die Bewerbung erfolgte durch eine spielerische Programmierereinführung im Rahmen des Theaterkurses. Die Schüler*innen, die ein weiteres Interesse an der Entwicklung der interaktiven Grafiken hatten, konnten während des Projektzeitraums am Angebot teilnehmen. Es war auch möglich, zu einem andern Zeitpunkt als dem Projektauftritt einzusteigen, da die Grafiken für jede einzelne Szene neuentwickelt wurden.

Das Projekt fand während des Corona-Lockdowns statt, sodass die ursprünglich geplanten Präsenzveranstaltungen online durchgeführt wurden. Auch die Präsentation des Theaterstücks erfolgte als partizipative Website, statt wie ursprünglich geplant als Präsenztheater. Jede einzelne Szene wurde über Zoom gefilmt und einzeln anklickbar auf die Website eingepflegt. Auch die Grafiken, die ursprünglich im Zuschauerraum sowie auf der Theaterbühne gezeigt werden sollten, konnten die Besucher*innen der Website-Version des Stückes eigenständig ansteuern.

Resonanz

Das Theaterstück wurde von 12 Schüler*innen entwickelt. Am Projekt "Komm programmier´ mit mir" haben alle mindestens einmal teilgenommen, 6 Schüler*innen waren regelmäßig dabei. Fotos, Eindrücke und einen großen Ablauf sind auf Seite 2 abgebildet.

Das fertige Theaterstück, besser die Website, mit den implementierten Grafiken hat den Schülertheater der Länder Beitrag für Hamburg gewonnen. Somit konnte das Stück erfreulicherweise von einer breiten Öffentlichkeit während der Veranstaltungswoche online besucht werden. Auch beim flex-Festival auf Kampnagel wurde das Stück zugänglich gemacht und alle Besucher*innen hatten die Chance, sich durch das Stück zu navigieren. Das Stück ist hier zu finden: <https://antigone.sdl2021.de/antigone/antigone.html>

Reflexion

Die meisten der Schüler*innen hatten bis zu Beginn des Projektes noch nie eine Zeile Code geschrieben. Der Einstieg, das spielerische Herangehen ans Programmieren hat daher für viele Aha-Effekte gesorgt. Die große Bereitschaft, flexibel und weiterhin in hohem Maße kreativ auf die Gegebenheiten von Online-Unterricht und Umstrukturierung der Präsentation umzugehen, spricht für die hohe künstlerische und inhaltliche Qualität.

Das Projekt kann auf andere Theaterstücke oder Performances mit interaktiven Elementen angewandt werden. Die bei "Komm programmier´ mit mir" erlernte Programmierung mit Processing ist ein kostenloses Werkzeug, das viel Spielraum für Kreativität und künstlerische Umsetzungen bietet. Somit ist ein Transfer in andere Unterrichtsfächer, um analoge Inhalte in eine neue Form zu bringen.

Das Programmier-Projekt beginnt mit einer spannenden Einführung in die Open-Source-Software Processing. Die Teilnehmenden werden schnell mit vielen praktischen Beispielen die Struktur der Programmiersprache erlernen.



Im zweiten Schritt wird es darum gehen, eine konkrete Idee mit dem gelernten Code umzusetzen.

Nach einer Experimentier-Phase werden die Teilnehmenden bei der Finalisierung unterstützt.

Das Ergebnis wird entweder online auf einer Website oder als eine für Publikum zugängliche Präsentation aufbereitet.

