



WAS IST EIN BLUE-BOT?

Der Blue-Bot ist ein Bodenroboter, der mithilfe von vier Richtungstasten auf der Oberseite programmiert werden kann. Aufgrund seiner freundlichen Optik soll er Kindern spielerisch das Programmieren näher bringen.

WIE IST DER BLUE-BOT AUFGEBAUT UND AUSGESTATTET?

Durch seine durchsichtige Außenhülle ermöglicht er einen Einblick in seine technischen Bestandteile, wobei die Technik und das Programmieren im Vordergrund stehen.

Der Blue-Bot besitzt vier Richtungstasten, eine Pause-Taste, eine Go-Taste für das Starten der Befehlsfolge und eine Taste zum Löschen des Speichers. Insgesamt können bis zu 40 Befehle hintereinander eingegeben und gespeichert werden.

Es gibt die Möglichkeit den Roboter manuell durch das Drücken der Tasten auf der Oberseite zu programmieren. Eine weitere Möglichkeit ist die Programmierung per Tablet. Dies empfiehlt sich vor allem für ältere Kinder ab der 3. Klasse. Der Blue-Bot kann per Bluetooth mithilfe der Blue-Bot-App auf dem Tablet gesteuert werden.

WARUM SOLLTEN BLUE-BOTS IN DER BIBLIOTHEK EINGESETZT WERDEN?

- Bibliotheken sind ein Ort des Ausprobierens, Lernens und Entdeckens
- Bibliotheken ermöglichen Zugang zu neuen Technologien
- Sie vermitteln durch Angebote digitale Grundkenntnisse
- Zur Erweiterung des Bibliotheksspektrums im Bereich Coding, Makerspace, Technik und Förderung und Ergänzung von MINT-Fächern
- Zur Unterstützung der Bildungsgerechtigkeit

1. VERANSTALTUNGSKONZEPT „IM FARBEN- UND FORMENLAND“

Zielgruppe: Kinder im Alter zwischen 5 und 6 Jahren
Dauer: 60-90 Minuten
Ablauf: Einführung
 Analoges Spiel
 Interaktion mit Blue-Bot
 Abschlusspiel

Ziele:

- Die Kinder lernen unterschiedliche Farben und Formen kennen.
- Die Kinder machen erste Erfahrungen im Programmieren.
- Die Kinder handeln in einem sozialen Prozess gemeinsam aus, wie weiter vorgegangen wird.
- Die Kinder werden in ihrer Kommunikations- und Sprachfähigkeit sowie Medienkompetenz gefördert.

Für dieses Spiel wird in die durchsichtige Bodenmatte das Bildkartenset „Farben und Formen“ eingelegt. Die Kinder erhalten die Aufgabe, den Blue-Bot zu einer bestimmten Form oder Farbe auf der Matte zu führen.

Der Schwierigkeitsgrad kann je nach Wissensstand der Kinder angepasst werden.

2. VERANSTALTUNGSKONZEPT „ENTDECKUNGSREISE AUF DER PIRATENINSEL“

Zielgruppe: Kinder im Alter zwischen 5 und 6 Jahren
Dauer: 60-90 Minuten
Ablauf: Einführung
 Analoges Spiel
 Interaktion mit Blue-Bot
 Abschlusspiel

Ziele:

- Die Kinder setzen sich mit dem Thema „Piraten“ auseinander.
- Die Kinder machen erste Erfahrungen im Programmieren.
- Die Kinder handeln in einem sozialen Prozess gemeinsam aus, wie weiter vorgegangen wird.
- Die Kinder werden in ihrer Kommunikations- und Sprachfähigkeit sowie in ihrer Medienkompetenz gefördert.

Bei diesem Konzept kommt die Themenmatte „Piraten“ zum Einsatz. Die Kinder müssen den Roboter zu unterschiedlichen Bereichen auf der Matte führen. Damit die Kinder sehen, welche Orte auf der Karte bereits erreicht wurden, werden kleine Piratenschiffe auf die Ziele gestellt. Somit „erobern“ die Kinder die verschiedenen Punkte auf der Matte.

Der Schwierigkeitsgrad kann je nach Wissensstand der Kinder angepasst werden.



3. VERANSTALTUNGSKONZEPT „WIR ENTDECKEN DIE JAHRESZEITEN“

Zielgruppe: Kinder im Alter zwischen 5 und 6 Jahren
Dauer: 60-90 Minuten
Ablauf: Einführung
Analoges Spiel
Interaktion mit Blue-Bot
Abschlusspiel

Ziele:

- Die Kinder setzen sich thematisch mit den Jahreszeiten auseinander.
- Die Kinder machen erste Erfahrungen im Programmieren.
- Die Kinder handeln in einem sozialen Prozess gemeinsam aus, wie weiter vorgegangen wird.
- Die Kinder werden in ihrer Kommunikations- und Sprachfähigkeit sowie in ihrer Medienkompetenz gefördert.

Die durchsichtige Bodenmatte wird bei diesem Konzept mit verschiedenen Bildkartensets ausgestattet. Es kann zwischen den Jahreszeiten Frühling, Sommer, Herbst, Winter und einem gemischten Set gewählt werden. Die Kinder erhalten die Aufgabe, den Blue-Bot auf ein bestimmtes Feld zu führen und anschließend sollen sie kurz erzählen, woher sie diesen Gegenstand kennen oder welche Erlebnisse sie damit assoziieren.

Der Schwierigkeitsgrad kann je nach Wissensstand der Kinder angepasst werden.

AUSLEIHMÖGLICHKEITEN

Über die Fachstelle Stuttgart können die Materialien der einzelnen Konzepte als „Themenbox“ ausgeliehen werden. Diese beinhalten die jeweiligen Konzepte mit einem Vorschlag zur Durchführung sowie alle notwendigen Materialien. Es werden maximal weiterführende Materialien wie Papier und Stifte benötigt – dies ist in der Materialübersicht gekennzeichnet. Die Themenbox kann für 2 Wochen ausgeliehen werden. Über die Fachstelle kann ebenfalls auch ein Blue-Bot-Set ausgeliehen werden. Dieses beinhaltet 6 Blue-Bots sowie eine Ladestation.

Bei inhaltlichen Fragen wenden Sie sich bitte an:

Daniela Jantos-Lange

✉ Mail: Daniela.Jantos-Lange@rps.bwl.de
☎ Tel.: 0711/904-12337

Für Buchungen wenden Sie sich bitte an:

Herta Schenker

✉ Mail: Herta.Schenker@rps.bwl.de
☎ Tel.: 0711/904-12331

IHR WEG ZU UNS

Regierungspräsidium Stuttgart
Ref. 23 - Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen
Ruppmannstr. 21
70565 Stuttgart-Vaihingen

✉ E-Mail: fst@rps.bwl.de
☎ Telefon: 0711 904-12331

www.s.fachstelle.bib-bw.de
www.facebook.com/FachstelleStuttgart/

Sie erreichen uns mit den S-Bahn-Linien S1, S2, S3,
den U-Bahn-Linien U1, U3, U8, U12,
den Bus-Linien 81,82, 84,751, 826.

Die Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen befindet sich im Regierungspräsidium in Stuttgart-Vaihingen im Erdgeschoss des Gebäudeteils B.

Fotos: Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen Stuttgart
Stand: Juni 2022

MEDIENKOMPETENZ FÖRDERN
Blue-Bots in der Bibliothek



Ein Angebot der
Fachstelle für das öffentliche
Bibliothekswesen Stuttgart



Baden-Württemberg

REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART
FACHSTELLE FÜR DAS ÖFFENTLICHE BIBLIOTHEKSWESSEN