

## Ihre Bibliothek...

- bietet einen anregenden außerschulischen Lernort.
- ist ein kompetenter Partner in der Medienbildung.
- lädt Sie ein zu einer spannenden Unterrichtseinheit mit BlueBots zum ersten Programmieren.



- Sie können Spielkonzepte zu folgenden Themen wählen:
  - „Im Reich der Farben“
  - „Im Land der Buchstaben“
  - „Ab ins Weltall“
- 
- Dauer der Veranstaltung:  
90 Minuten
  - Durch verschiedene Spielelevels geeignet von der Vorschule bis zur 6. Klasse

Bibliothekstempel:

Ansprechpartner/in:

Tel:

Mail:

© 2019 Regierungspräsidium Tübingen  
Fachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen  
© Titelfoto: Kreismedienzentrum Ludwigsburg  
© Fotos BlueBots: tts-international



**Baden-Württemberg**  
REGIERUNGSPRÄSIDIUM TÜBINGEN

## Medienkompetenz fördern

### BlueBots in der Bibliothek



### Spielkonzepte für erstes Programmieren

Ein Angebot der Fachstelle  
für das öffentliche Bibliothekswesen  
Regierungspräsidium Tübingen



**Baden-Württemberg**  
REGIERUNGSPRÄSIDIUM TÜBINGEN

## Was ist ein BlueBot?

- Der BlueBot ist ein kleiner, sich am Boden bewegender Roboter, der sich mit Hilfe von Knöpfen oder mittels Tablet programmieren lässt.
- Durch seine transparente Hülle kann direkt in sein Inneres geschaut werden kann. So stehen Technik und Programmierung im Vordergrund.
- Der BlueBot verfügt über die Richtungstasten Vorwärts, Rückwärts, Links- und Rechts-Drehung. Die Kinder können damit eine Abfolge von Bewegungen speichern.
- Diese einfache Planung der Bewegungsabläufe entspricht bereits der algorithmischen Logik des Programmierens.



## BlueBots ...

- bieten einen einfachen Zugang zu den Themen Robotik, Programmieren und digitaler Technik.
- vermitteln MINT-Grundlagen.
- erlauben einen breiten Einsatz durch aufsteigende Levels der Spielideen.



- lassen sich als anspruchsvollere Variante mittels Bluetooth auch mit dem Tablet steuern und erreichen dadurch eine höhere Abstraktionsebene.



## Einsatzmöglichkeiten:

- Im Unterricht, Ganztagsangebot, Ferienprogramm oder in Arbeitsgemeinschaften.
- Das Konzept verbindet die Vermittlung von Sachwissen mit der Förderung der Lesefreude.
- Es lassen sich zahlreiche Bezüge zum Bildungsplan herstellen. Grundlegend ist der Bezug zum Thema „Raum und Mobilität - Orientierung im Raum“.
- Abhängig von der Spielidee können viele verschiedene Aspekte des Bildungsplans wie Buchstaben, Schreiben, Farben und Weltall behandelt werden.
- Die Spiele werden in Teams mit 3 – 5 Kindern durchgeführt.

