



Praxiskonzepte zum Themenpaket

Mit Blue-Bot die Welt

entdecken



Ein Themenpaket zur „Kinder-Kultur-Kiste Grundschule“ –

„Mit Blue-Bot die Welt entdecken“

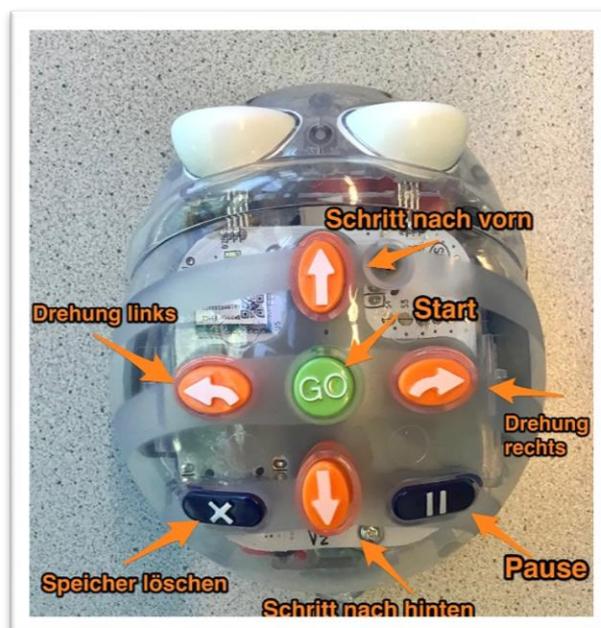
Mit den Büchern der „Kinder-Kultur-Kiste Grundschule“ soll das Interesse von Kindern an anderen Kulturen und Sprachen geweckt und die Grundlage für ein offenes Miteinander geschaffen werden. Neben der analogen und kreativen Auseinandersetzung mit interkulturellen Themen lassen sich auch digitale Elemente bzw. Ansätze der Programmierung sehr gut für die Beschäftigung mit der Kinder-Kultur-Kiste bzw. im Bereich der interkulturellen Bildung einsetzen. Dadurch kann auch das Interesse der Kinder, die eher buchfern aufwachsen bzw. ungern lesen und der kreativen Auseinandersetzung mit Texten skeptisch gegenüberstehen, geweckt werden.

Der Blue-Bot, ein kleiner Roboter, der sich über Tasten auf dem Rücken programmieren lässt, ist dafür sehr gut geeignet. Alternativ lässt sich der Blue-Bot auch über eine App steuern. Dazu wird der Blue-Bot per Bluetooth mit einem Tablet verbunden. Die Blue-Bot App ist kostenlos im App-Store bzw. Playstore erhältlich. Neben der Auseinandersetzung mit interkulturellen Themen wird so auch das logische Denken geschult und Grundlagen der Programmierung werden vermittelt.

Programmierung

Durch die einfache Art der Programmierung lässt sich Kindern spielerisch verständlich machen, dass Roboter und Computer keine selbständig denkenden Wesen sind, sondern vielmehr durch Menschenhand gesteuert werden müssen. Es verlangt sehr genaue Anweisungen, damit ein Roboter das macht, was wir von ihm möchten. Viele kleine Schritte sind nötig, um einen vorab definierten Auftrag zu erfüllen.

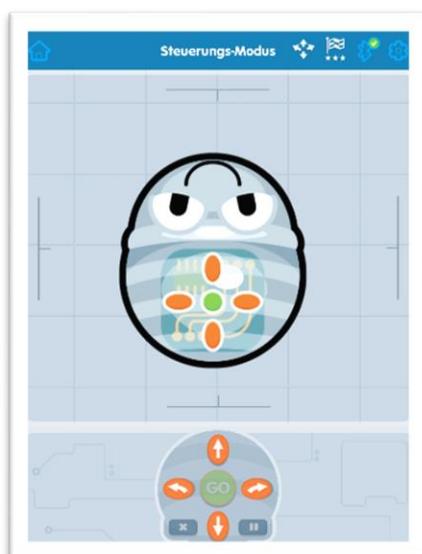
Der Blue-Bot lässt sich über die Tasten auf dem Rücken programmieren. Er fährt geradeaus und rückwärts in 15 cm-Schritten. Je öfter eine Taste gedrückt wird, desto weiter fährt er in die angegebene Richtung. Er kann keine Kurven fahren,



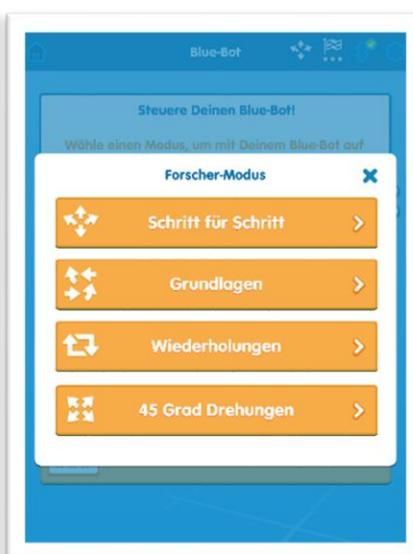
Tasten zur Blue-Bot-Programmierung

sondern dreht sich auf der Stelle um 90 Grad nach links bzw. rechts. Ist der Roboter fertig programmiert, wird er mit der „Go“-Taste gestartet. Durch Drücken der „Clear“-Taste (X) wird das „Gedächtnis“ des Blue-Bots gelöscht und er kann neu programmiert werden. Beim Blue-Bot lassen sich bis zu 200 Einzelbefehle zu Befehlsketten programmieren. In unserem YouTube-Kanal finden Sie einen kleinen Erklärfilm zur Programmierung von Bee-Bots, dem kleinen Bruder des Blue-Bots. Die Tastenbelegung ist identisch, so dass die Erklärungen sich auch für den Blue-Bot eignen. Sie finden den Film über diesen Link: <https://youtu.be/VYvhZK5Bm-c>

Die Programmierung per App funktioniert genauso: Auch hier sind die Befehlstasten so zu sehen und zu bedienen, wie sie sich auf dem Rücken des Roboters befinden. Sie können in der App aus verschiedenen Modi wählen. Im Steuerungsmodus werden die in der App ausgewählten Befehle sofort ausgeführt – der Blue-Bot wird quasi wie mit einer Fernbedienung gesteuert. Über den Forscher-Modus gelangen Sie zur Schritt-für-Schritt-Steuerung. Hier geben Sie ganze Befehlsketten ein, die Sie über die Symbole in der linken Zeile nachverfolgen können. Erst wenn die Befehlskette vollständig programmiert ist, wird der Blue-Bot über die „Go“-Taste gestartet.



Screenshot Blue-Bot App
Steuerungs-Modus



Screenshot Blue-Bot App
Forscher-Modus

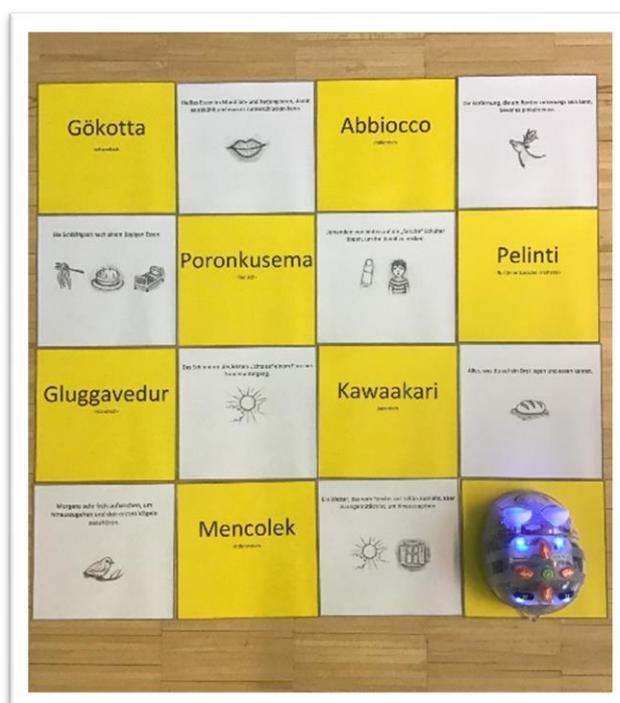


Screenshot Blue-Bot App Schritt
für Schritt

Im Forscher-Modus können Sie eigene Spielpläne in der App verwenden, in dem Sie diese fotografieren und hochladen. Das Raster, auf dem sich der Blue-Bot bewegt, ist dann sowohl digital in der App als auch physisch vor dem Spieler vorhanden. Im Beispiel haben wir die Bildkarten zum Praxiskonzept „Total verrückte Wörter“ verwendet.



Screenshot Blue-Bot App Schritt für Schritt mit eigenem Raster



Kartenraster und Blue-Bot

Bitte beachten Sie: Solange ein Blue-Bot per Bluetooth mit einem Tablet verbunden ist, ist die Tastatur auf dem Rücken gesperrt und der Roboter lässt sich nur per App steuern.

Die Blue-Bot App ist sowohl im Google Play Store als auch im App Store kostenlos erhältlich.

Google Play Store



App Store



Wie anfangen?

Bevor die Kinder einen Auftrag für die Programmierung des Blue-Bots erhalten, sollten sie mit der Bedienung des Blue-Bots vertraut gemacht werden. Zunächst können einfache Aufgaben verteilt werden. Beispielsweise eine bestimmte Anzahl Schritte nach vorne gehen, Drehungen einbauen und zum Ausgangspunkt zurückkehren. Es ist hilfreich, wenn die Kinder die Abfolge der Befehle zunächst „aufschreiben“, also die zu betätigenden Tasten anhand von Pfeilsymbolen nacheinander notieren und dann durch Programmierung des Blue-Bots überprüfen, ob der Plan stimmt und der Blue-Bot am Ziel ankommt. Im Anhang dieser Handreichung finden Sie eine Kopiervorlage für einen „Programmierplan“. Hier können die Kinder mit Pfeilsymbolen Befehlsketten eintragen.

Eine weitere Möglichkeit ist die Nutzung der im Paket enthaltenen Befehlskarten. Diese werden in der Reihenfolge, in der die Tasten des Blue-Bots gedrückt werden sollen, ausgelegt und geben so visuell eine Hilfestellung dabei, Befehlsketten nachzuvollziehen

Die Befehlskarten wurden vom Medienkindergarten Wien erstellt und zur freien Nachnutzung veröffentlicht. Sie stehen zum Download bereit, falls Sie weitere Befehlskarten benötigen:

https://medienkindergarten.wien/fileadmin/user_files/redakteure/MEKI_ALT/PDFs/Roboter/befehlskartenBeebot.pdf

Ideen und Konzepte für die Beschäftigung mit dem Blue-Bot

Dieses Themenpaket enthält sechs Blue-Bots. Mehrere Kinder können gemeinsam mit einem Blue-Bot in Kleingruppen arbeiten. Die folgenden Konzepte beschäftigen sich im weitesten Sinne mit der interkulturellen Sensibilisierung und dem Inhalt der Kinder-Kultur-Kiste.

Weitere Ideen für die Beschäftigung mit dem Blue-Bot finden Sie in unserer Handreichung zur „Machmal-Box Bee-Bot“ auf unserer Homepage:

<https://www.bz-niedersachsen.de/bee-bot-563.html>

Zahlreiche Ideen, Konzepte und Materialien sind auch auf den Internetseiten des Wiener Bildungsservers zu finden.

<https://medienkindergarten.wien/medientipps-extras/downloads/>

Amira - Praxiskonzepte mit dem Blue-Bot

Amira ist ein Leseprogramm für Kinder. Auf der Seite www.amira-pisakids.de sind kleine Bücher in drei Lesestufen zu finden. Diese können entweder heruntergeladen oder online durchgeblättert und gelesen werden. Jedes Buch ist in neun Sprache auf der Plattform zu finden. Es kann selbst gelesen werden, oder man lässt es sich in einer (Fremd-) Sprache vorlesen. Auch Spiele zu den einzelnen Geschichten sind vorhanden.

Dieses Paket enthält die Büchlein „Schimpfwörter“, „Albatrosse“ und „Das Rentier“ in deutscher Sprache. Zu allen drei Geschichten liegen außerdem die Materialien für zwei Aktionen mit dem Blue-Bot bei. Lesen Sie zunächst die Geschichte vor bzw. lassen Sie jeweils eine Kleingruppe zunächst die Geschichte lesen.



Diese drei Amira-Geschichten sind im Themenpaket enthalten

Übrigens: Die Büchereizentrale Niedersachsen hat auch ein Themenpaket zum Amira-Leseprogramm mit weitestgehend allen Geschichten und vielen Spielmaterialien und Kopiervorlagen zusammengestellt, welches sie den öffentlichen Bibliotheken in Niedersachsen zur kostenfreien Ausleihe zur Verfügung stellt.

Praxiskonzept 1: Amira-Variante: Bild-Text-Zuordnung

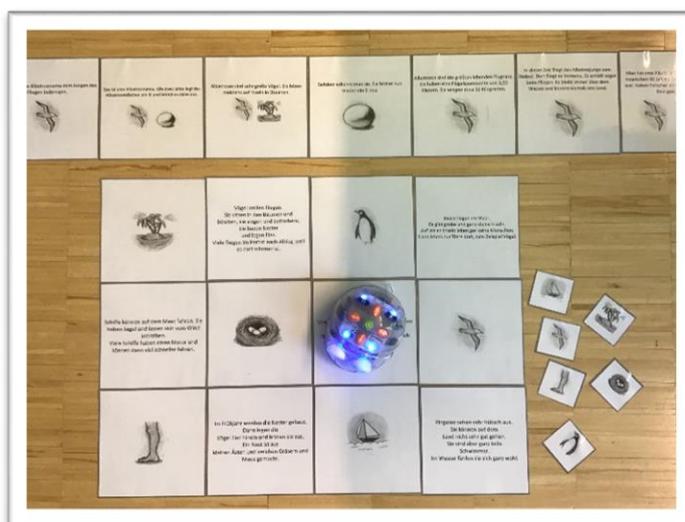
Legen Sie in die Rasterfolie die Karten mit den Abbildungen aus der jeweiligen Geschichte. Auch die Karten mit den dazu gehörigen Textdefinitionen werden in die Rasterfolie verteilt. Lassen Sie die unteren Fächer der Folie frei, so dass Sie unten links ein Start-Feld unterbringen können und unten rechts ein Ziel-Feld.

Die Kärtchen mit den kleinen Bildern werden passend zur jeweiligen Geschichte verdeckt neben die Fächermatte (Rasterfolie) gelegt. Jedes Kind nimmt ein verdecktes Bild und schaut es sich an. Wo befindet sich das Bild auf dem Spielplan? Welcher Text gehört zu diesem Bild? Nun wird überlegt, wie der Blue-Bot programmiert werden muss, damit er vom Startfeld zunächst zum Bild fährt, hier eine Pause macht, dann weiter zum richtigen Textfeld fährt, wieder eine kleine Pause einlegt und schließlich zum Ziel fährt. Lassen Sie die Kinder die Befehlsketten zunächst mit Hilfe der Programmierpläne vorplanen. Nacheinander programmiert jedes Kind den Blue-Bot anhand seines Programmierplans. Alle Kinder kontrollieren, ob der Blue-Bot auf dem gewünschten Bild und dem passenden Text eine Pause macht und am Ziel ankommt. Falls dies nicht der Fall ist, überlegen die Kinder gemeinsam, wo in der Befehlskette nachgebessert werden muss.

Praxiskonzept 2: Amira-Variante: Geschichte mit dem Blue-Bot nacherzählen

Lassen Sie zunächst wieder die Geschichte in der Kleingruppe vorlesen. Kurze Texte der drei Amira-Geschichten sind auf einzelnen laminierten Karten aufgedruckt. Diese werden in beliebiger Reihenfolge untereinander oder nebeneinander mit Klebefilm aneinander befestigt und auf dem Boden fixiert. Die Bilder sollten sich nicht in der richtigen Reihenfolge der Geschichte befinden. Die Kinder haben nun die Aufgabe, den Blue-Bot so zu programmieren, dass er die Texte in richtiger Reihenfolge entlangfährt. Dabei soll er jeweils eine Pause bei der Karte einlegen, die gerade an der Reihe ist. Die Programmierung wird zunächst in einem Programmierplan aufgezeichnet. Nacheinander programmiert dann jedes Kind den Blue-Bot anhand seines Programmierplans. Die anderen Kinder helfen mit zu überprüfen, ob der Blue-Bot die Bilder in der richtigen Reihenfolge abfährt.

Tipp: Fixieren Sie die Karten mit ein wenig Klebefilm miteinander bzw. am Tisch. Der Blue-Bot schiebt sie ansonsten gerne weg.



Beide Spielvarianten zur Amira-Geschichte „Albatrosse“

Fremden Sprachen und Schriften

Beschäftigt man sich mit anderen Ländern, beschäftigt man sich zwangsläufig auch mit anderen Sprachen. Oft versteht man so gut wie nichts, wenn in anderen Sprachen gesprochen wird. Und sobald eine andere Schrift verwendet wird, ist auch das Lesen nicht mehr möglich. Fremde Schriftzeichen sind wie eine Geheimschrift. Es wird ein Entschlüsselungscode benötigt, um Texte zu dechiffrieren. Das folgende Konzept beschäftigt sich mit dem Morsealphabet.

Praxiskonzept 3: Aktion mit dem Morsealphabet

Wählen Sie aus dem Kartenset zur Morseaktion 12 Karten mit einer Abbildung und einem Wort aus und verteilen Sie sie in der Fächermappe (Rasterfolie). In die übrigen 12 Fächer werden die Kärtchen mit den entsprechenden Begriffen - geschrieben im Morsealphabet - gelegt. Neben das Spielfeld wird eine laminierte Übersicht der Buchstaben im Morsealphabet gelegt. Auch die in der Rasterfolie eingelegten Bilder im Kleinformat werden (verdeckt) neben die Matte gelegt. Jedes Kind zieht eine kleine Bildkarte und hat nun die Aufgabe, das richtige Wort in Morsezeichen auf dem Spielfeld zu finden. Dazu müssen die Wörter mit Hilfe des Morsealphabets „übersetzt“ werden. Wurde das passende Wort gefunden, wird der Weg vom Bild zum passenden Wort zunächst als Programmierplan für den Blue-Bot vorgeplant. Haben alle das passende Wort gefunden und den Programmierplan erstellt, programmieren die Kinder den Blue-Bot nacheinander und jedes Kind verbindet „sein“ Bild mit dem passenden Begriff. Bevor das nächste Kind an der Reihe ist, wird der Befehlsspeicher des Blue-Bots gelöscht.

Es ist gar nicht so leicht, zu lesen, wenn andere Buchstaben oder Zeichen und Codes verwendet werden.

Praxiskonzept 4: Aktion zum Buch „Total verrückte Wörter“

In der Kinder-Kultur-Kiste befindet sich das Buch „Total verrückte Wörter“ von Nicola Edwards und Luisa Uribe. Es enthält eine Sammlung unübersetzbarer Wörter aus der ganzen Welt. Die Begriffe sind häufig eng mit der Lebensweise im jeweiligen Ursprungsland des Wortes verbunden. Andererseits beschreiben die Wörter manchmal Gefühle, Dinge oder Situationen, die einem



Buchcover „Total verrückte Wörter“

360 Grad Verlag GmbH

Gefördert durch:

sehr vertraut vorkommen, wenn man die Erklärung liest. Das Buch beinhaltet wunderbare Beispiele dafür, wie schön Sprache ist und wie kreativ man sie einsetzen kann.

Für eine Blue-Bot-Aktion mit den Wörtern des Buches gehen Sie wie folgt vor:

Es sind acht Karten mit einem Begriff und dem Ursprungsland dieses Begriffes und acht Karten mit Definitionen / Erklärungen dieser Begriffe vorhanden. Legen Sie die Karten in ein 4x4 Raster (fixiert mit Klebefilm) bzw. legen Sie sie in die Rasterfolie ein. Ein zusätzliches Startfeld und Zielfeld kann eingesetzt werden. Je ein Kind übernimmt die Patenschaft für ein Wort und überlegt, welche Definition zu diesem Begriff gehören könnte. Falls vorhanden, kann im Buch nachgeschlagen werden. Ansonsten beraten die Kinder sich untereinander. Sind beide Karten auf dem Spielfeld gefunden, wird ein Plan zur Programmierung des Blue-Bots erstellt. Welche Befehlsfolge muss eingegeben werden, damit der Blue-Bot vom Startfeld zum Begriff fährt, dort eine kleine Pause einlegt, dann zur richtigen Erläuterung fährt, wieder eine Pause einlegt und zuletzt zum Ziel fährt? Danach darf jeder nacheinander ausprobieren, ob der Plan korrekt ist. Bevor das nächste Kind den Blue-Bot programmiert, muss der Befehlsspeicher des Blue-Bots gelöscht werden. Haben die Kinder auch die richtigen Definitionen der Wörter zugeordnet? Eine Auflösung zur Überprüfung sollten Sie mitteilen, nachdem alle Kinder den Blue-Bot entsprechend des eigenen Programmierplans programmiert haben.

Lösungen:

Gökotta – Morgens sehr früh aufwachen, um Vögeln zu lauschen...

Gluggavedur – Ein Wetter, das vom Fenster aus schön aussieht...

Poronkusema – Entfernung, die ein Rentier unterwegs sein kann...

Mencolek – Jemandem von hinten auf die „falsche“ Schulter tippen...

Abbiocco – Die Schläfrigkeit nach einem üppigen Essen

Kawaakari – Das Schimmern des letzten Lichts auf einem Fluss...

Pelinti – Heißes Essen im Mund abkühlen....

Pålegg – Alles, was du auf ein Brot legen und essen kannst

Andere Länder, andere Flaggen

Alle Länder dieser Welt haben eine eigene Landesflagge. Wenn man sich mit den Büchern „Alle Länder dieser Erde“, „So isst die Welt“ oder dem Brain-Box-Spiel „Rund um die Welt“ aus der Kinder-Kultur-Kiste beschäftigt hat, ist die nächste Blue-Bot-Aktion ganz einfach.

Praxiskonzept 5: Zuordnungsspiel Flaggen und Länder der Erde

Wählen Sie zehn Landesflaggen und die dazugehörigen Länderbezeichnungen aus und verteilen Sie sie in den Fächern der transparenten Rasterfolie. Lassen Sie die untere Reihe der Rasterfolie frei und bestücken Sie eine der unteren Fächer mit dem „Start“-Symbol und ggf. auch mit dem „Ziel“-Symbol. Legen Sie die kleinen Flaggenkärtchen verdeckt neben die Spielmatte, achten Sie darauf die gleichen Flaggen zu verwenden, die auch auf dem Spielraster zu sehen sind.

Ein Kind darf nun eine kleine Karte umdrehen. Um die Flagge welchen Landes handelt es sich? Wo befindet sich die Flagge auf der Spielmatte und wo die Länderbezeichnung? Gefunden? Dann darf der Blue-Bot nun so programmiert werden, dass er vom Startfeld zur Landesflagge fährt, hier eine kleine Pause macht und dann weiter zur entsprechenden Länderbezeichnung fährt. Falls eingesetzt, kann der Blue-Bot nach einer Pause noch zum Zielfeld fahren. Danach wird der Speicher gelöscht und das nächste Kind wählt eine Flagge aus und darf den Blue-Bot programmieren.

Praxiskonzept 6: Zuordnungsspiel Flaggen, Länder und Kontinente der Erde

Verwenden Sie lediglich acht verschiedene Flaggen und Ländernamen und legen Sie sie in die Rasterfolie ein. Legen Sie zusätzlich noch die Namen der Kontinente ein. Nachdem Flagge und Land miteinander verbunden wurden, muss nun auch noch der passende Kontinent in den Programmierplan aufgenommen werden. Eine Weltkarte, ein Globus oder die Bücher aus der Kinder-Kultur-Kiste können hilfreich sein.

Lösungen:



Türkei



Australien



Belgien



Deutschland



Dänemark



Frankreich



Griechenland



Italien



Kanada



Kroatien



Mexiko





Niederlande



Schweden



Spanien



USA

Geschichten mit dem Blue-Bot nacherzählen

Der Blue-Bot kann dabei unterstützen, anhand von Bildern oder Textfragmenten Geschichten nachzuerzählen bzw. in die richtige Reihenfolge zu bringen. Exemplarisch haben wir auch hier eine Geschichte aus der Kinder-Kultur-Kiste ausgewählt. Das Buch ist in der Kinder-Kultur-Kiste enthalten, nicht aber in diesem Paket. Um die Geschichte nacherzählen zu können, ist eine vorangehende Beschäftigung mit dem Buch erforderlich.

Selbstverständlich können Sie auch eigenen Bildkarten mit Textfragmenten erstellen zu in der Klasse /Schulbibliothek vorhandenen Büchern, um Ihre Schüler damit arbeiten zu lassen.

Praxiskonzept 7: Blue-Bot-Aktion zu „King kommt noch“

Der Kinder-Kultur-Kiste liegt das Buch „King kommt noch“ von Andrea Karimé bei. Darin geht es um Folgendes: Ein Junge ist mit seinen Eltern und dem kleinen Baby in ein fremdes Land geflohen. Nur sein Hund King ist nicht da. Die Mutter verspricht: „King kommt noch“. Der Junge ist froh, und während er wartet, versucht er das neue Land zu verstehen.

Tipp: Bibliotheken können dieses Buch auch als Klassensatz bei der Büchereizentrale entleihen.

Die einzelnen Kapitel der Geschichte sind in Zusammenfassung auf Karten gedruckt. Diese werden entweder durcheinander in die Fächer der Rasterfolie eingelegt oder in beliebiger Reihenfolge nebeneinander oder untereinander auf einem Tisch oder dem Boden befestigt (mit Klebefilm). Nach dem Lesen oder Hören der Geschichte haben die Kinder nun die Aufgabe, die Texte in die richtige



Reihenfolge zu bringen, um die Geschichte korrekt nacherzählen zu können. Einen vollständigen Programmierplan für die Nacherzählung der kompletten Geschichte zu erstellen ist recht unübersichtlich. Lassen Sie die Geschichte daher lieber schrittweise nacherzählen: ein Schüler fängt an, wählt die Karte mit dem Anfang der Geschichte aus und stellt den Blue-Bot darauf. Was erlebt der Junge als nächstes? Ein Kind programmiert den Blue-Bot jeweils bis zum nächsten Teil der Geschichte und erzählt, was passiert. Achtung: Bevor es weitergeht, muss der Speicher gelöscht werden!

Essen in anderen Ländern

So wie fast jedes Land eine eigene Sprache hat, gibt es auch in jedem Land typische Speisen und Gerichte. Auch das wird in der Kinder-Kultur-Kiste thematisiert, z. B. in dem Buch „So isst die Welt“.

Praxiskonzept 8: Zuordnungsaktion landestypische Speisen

In den USA kommt an Thanksgiving ein Truthahn auf den Tisch, Ahornsirup kommt aus Kanada und schwedische Köttbullar hat der eine oder andere in einem bekannten schwedischen Möbelhaus sicher schon gegessen.

Auch bei dieser Aktion geht es darum, jeweils zwei Karten zu Paaren zusammenzubringen. In diesem Fall gibt es jeweils eine Karte mit einer landestypischen Spezialität und eine Karte mit dem Land, in dem diese Speise gerne gegessen wird. Lassen sie die Kinder in Kleingruppen zunächst beraten, welche Speise zu welchem Land gehört und wie der Blue-Bot jeweils programmiert werden müsste, um Land und Speise zu verbinden. Diese Aktion eignet sich gut dazu, mit den Kindern über eigene Lieblings Speisen, Speisen aus der Heimat oder traditionelle Speisen der Familie zu erzählen und eigene Karten für eine Blue-Bot Aktion zu gestalten.

Speise	Land
Ahornsirup	Kanada
Truthahn	USA
Tacos	Mexiko
Fish & Chips	England
Köttbullar	Schweden
Appeltaart	Niederlande
Schwarzwälder Kirschtorte	Deutschland
Pizza	Italien
Tzatziki	Griechenland
Sushi	Japan
Pierogi	Polen
Camembert	Frankreich

Weihnachten

Der Kinder-Kultur-Kiste liegt ein Buch zum Thema „Weihnachten in aller Welt“ bei. Auch in den Büchern zu den Weltreligionen spielt Weihnachten eine Rolle. Diesem Themenpaket liegt ebenfalls ein Blue-Bot-Konzept zum Thema Weihnachten bei.

Praxiskonzept 10: Weihnachtsgeschichte „Bald ist Weihnachten“

Verteilen Sie die Bildkarten mit den Weihnachtsmotiven in der transparenten Rasterfolie oder legen Sie sie in einem Raster auf einem Tisch oder auf dem Boden aus. Verbinden Sie die Kärtchen mit Klebefilm, damit sie nicht auseinandergeschoben werden. Ergänzen Sie um ein Startfeld, auf das der Blue-Bot gestellt wird.

Setzen Sie sich mit den Kindern um die Bildkarten und lesen Sie nun die Weihnachtsgeschichte „Bald ist Weihnachten“ abschnittsweise vor. Im Laufe der Geschichte sind Programmieraufträge für den Blue-Bot eingebaut. Reihum programmieren die Schüler den Blue-Bot zum jeweils genannten Bild. Ist der Blue-Bot auf der richtigen Bildkarte angelangt? Wenn nicht, löscht der Schüler den Programmierspeicher und versucht es erneut. Ansonsten wird der Speicher ebenfalls gelöscht, die Geschichte wird weiter vorgelesen bis zum nächsten Auftrag und der nächste Spieler darf den Blue-Bot programmieren.



Spielraster zur Geschichte „Bald ist Weihnachten“

Natürlich können die Schüler auch in Zweier- oder Kleingruppen die Geschichte abschnittsweise lesen und den Blue-Bot programmieren.

Eigene Konzepte entwickeln und Einsatz in verschiedenen Unterrichtsfächern

Die in diesem Paket enthaltenen Materialien und Konzepte ermöglichen einen sofortigen Einsatz der Blue-Bots in Bibliothek und Schule. Selbstverständlich ist es auch möglich, eigene Konzepte zu entwickeln und diese Handreichung als Beispielsammlung zu verwenden. In der Weihnachtsaktion wird eine Geschichte erzählt. Innerhalb der Geschichte tauchen immer wieder Befehle für den Blue-Bot auf, die ihn zu bestimmten Bildern führen soll. Solche Geschichten lassen sich zu jedem (Sach-)Thema schreiben: Zu den einzelnen Weltreligionen, zur Beschreibung von Abfolgen (Wie flicke ich einen Reifen? oder Wie backe ich einen Kuchen?), Tiere im Winter, etc. In Kleingruppen können die Kinder Geschichten schreiben und Bilder dazu malen. Im Klassenverband werden die Konzepte der anderen Gruppen gespielt.

Materialien für eine Geschichte über eine Biene und die für das Konzept benötigten Bildkarten hat der Wiener Bildungsserver erstellt.

<https://medienkindergarten.wien/medientipps-extras/downloads/>

Auch im mathematischen Bereich können die Blue-Bots eingesetzt werden. Sie können bspw. Zahlenkarten von 3-18 ausdrucken und in die Fächermatte einlegen. Dann wird mit drei Würfeln gewürfelt, die Augen werden zusammengezählt und der Blue-Bot fährt vom Startfeld zur entsprechenden Zahl auf der Matte.

Auch Karten zum Erlernen und Anwenden des 1x1 können genutzt werden: Aufgaben werden auf Karten verdeckt neben das Spielfeld gelegt, die Lösungen sind auf der Rastermatte zu finden. Eine verdeckte Karte wird umgedreht, die Aufgabe gerechnet. Welche Zahl ist die richtige Lösung und wie muss der Blue-Bot programmiert werden, damit er zur richtigen Zahl gelangt?

Auch hierzu sind Zahlenkarten über den Wiener Bildungsserver erhältlich.

Gerne können Sie uns Ihre Ideen und Konzepte zusenden, damit wir sie auch anderen Bibliotheken zugänglich machen können. Senden Sie Ihre Konzepte und Druckvorlagen gerne an:

schuermann@bz-niedersachsen.de .

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Einsatz der Blue-Bots aus unserem Themenpaket „Mit Blue-Bot die Welt entdecken“!

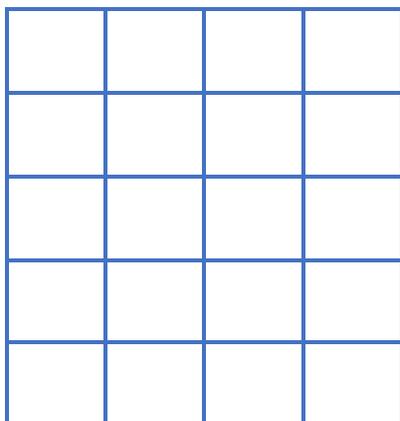
Ihre Büchereizentrale Niedersachsen

Stand: August 2022

Anlage: Blue-Bot-Programmierplan

Blue-Bot-Programmierplan

Zeichne hier den Start- und den Zielpunkt ein und den Weg, den der Blue-Bot gehen soll.



Zeichne hier die Pfeile und Befehle in der richtigen Reihenfolge ein.

1	10
2	11
3	12
4	13
5	14
6	15
7	16
8	17
9	18

