

Meine Stimme für Ihr Projekt.

Name des Projektträgers:
Förderverein der Grundschule
Oetinghausen e.V.

Sitz des Projektträgers:
Hiddenhausen

Antragssumme: 3.900

Nummer: 19

Robotik for Kids

Ausführliche Beschreibung:

Ein spielerischer Einstieg in die Welt der Robotik und Assistenzsysteme mit dem Sphero BOLT Roboterball im offenen Ganztage der Paul-Maar-Grundschule Oetinghausen



Der offene Ganztage an unserer Grundschule möchte den Kindern interessante Projekte bieten, die Spaß machen und die individuellen Interessen der Kinder fördern. Die bisherigen Angebote aus dem Kreativ-, Sport- und Spielbereich sollen um sinnvolle digitale Angebote ergänzt werden. Da die Nutzung von iPads im Schul-Alltag mittlerweile etabliert ist und den Kindern diese Geräte bereits von der Gemeinde Hiddenhausen zur Verfügung gestellt werden, möchten wir diese auch nutzen um im offenen Ganztage App-fähige Roboterbälle zu programmieren. Damit werden die Kinder spielerisch animiert, sich mit den Grundlagen der Robotik auseinander zu setzen und eine Programmiersprache kennenzulernen. Der Sphero BOLT Roboter ist geeignet für Kinder ab 8 Jahren und wir möchten daher Kindern der Klassen 3 und 4 im Rahmen einer Robotik-AG die Nutzung ermöglichen. Eine Mitarbeiterin der OGS hat dieses System im Rahmen eines Seminars der Universität Paderborn kennengelernt und möchte diese AG gerne ab dem Schuljahr 2024/2025 anbieten. Dazu benötigen wir ein Sphero BOLT Power Pack Lernset mit 15 Robotern.

Bedeutung/Nutzen für die Bürgerinnen und Bürger im Kreis Herford:

Lernen und Spielen in einer digitalen Welt für alle Kinder unabhängig von den individuellen Möglichkeiten und Leistungsfähigkeiten des Elternhauses. Eltern haben oftmals weder das Wissen noch die finanziellen Möglichkeiten, ihren Kindern derartige Systeme, die in der Welt der Kinder auch im späteren Bildungs- und Berufsweg immer wichtiger werden, gezielt näher zu bringen.

UN-Nachhaltigkeitsziel: 4 Ziele des Projektes allgemein:

Förderung der Kinder des offenen Ganztags bezüglich der sinnvollen Anwendung digitaler Systeme. Digitales Lernen zur Vorbereitung auf einen zunehmend digitaler werdenden Alltag in Verbindung mit einer zielgerichteter Medienerziehung gestellt werden. Die Kinder sollen dabei durch den Einsatz von Robotern direkt erleben können, was sie in der dazugehörigen App selbst programmiert haben.