

ob die Stationen "in Schuss" waren oder ob bereitgestelltes Material aufgefüllt werden muss.

Unsere Kinder und Familien hatten während der Bibelwoche Zeit, alle Kreuze abzugehen und zu besuchen sowie ggf. in unserer schönen Kirche St. Martinus eine Kerze anzuzünden. Als Abschluss boten wir allen Familien an, ein Kreuz als Bastelset aus Streichholzschachteln mitzunehmen und selbst zu gestalten. Die Reihenfolge der Stationen und auch die Zeitpunkte der Besuche an den Stationen waren für die Familien frei planbar. Um das Angebot Corona-konform durchführen zu können, hatten wir ja auch zu bedenken, dass sich nicht alle Besucher gleichzeitig an einer Etappe treffen.

Begeistert waren wir darüber, dass wir nicht nur zahlreiche Fotos von unseren Kitafamilien, sondern auch von einrichtungsfremden Personen erhalten haben, die sich zudem für die von uns geplante Aktion und die bereitgestellten Informationen bedankten.

Für uns war die Bibelwoche somit ein voller Erfolg!

Herz - Gebet

Gott öffnet sein Herz für uns!  
Es freut ihn, wenn auch wir  
unsere Herzen öffnen!



Schutzengel - Gebet

Mein Schutzengel geht neben mir  
Den langen Weg von Tür zu Tür.  
Und wenn ich hüpfе,  
wenn ich lache,  
beim Bäcker eine Pause mache,  
dann fühl ich mich mit ihm geborgen.  
An jedem Tag, an jedem Morgen.



aus: Regina Schwarz: *Dein kleiner Begleiter. Die schönsten Schutzengel-Gebete.*  
Gabriel Verlag 2018

MARGRET KREY

(Leitung) und das gesamte Team  
der Kita St. Martinus, Neuss

# Coding – Kinder programmieren (mit und ohne) Roboter

## Ein Projektbericht aus der Caritas-Kita Sonnenblume in Burscheid

Wir als Caritas Kindertagesstätte Sonnenblume haben es uns zum Auftrag gemacht, in puncto Digitalisierung Vorreiter zu sein. Seit 2016 wird das Thema bei uns ganz großgeschrieben. Wir nahmen am Projekt „Let’s do it“ des Diözesan-Caritasverbandes für das Erzbistum Köln teil und haben zwei zertifizierte Fachkräfte für digitale Medienbildung im Team. In der Einrichtung sind täglich 16 Tablets sowie selbstverständlich weitere Laptops und Computer in regelmäßigem Einsatz. Informationen an die Eltern werden per App versandt und im Eingangsbereich ha-

ben wir ein multimediales barrierefreies Informationssystem namens CABito, das über Text, Bild und Sprache Informationen darstellt und abrufbar macht.

Vor diesem Hintergrund waren wir sehr dankbar und erfreut, dass unser Fachberater des DiCV mit der Idee auf uns zu kam, ein Projekt zum (analogen) Coding mit Kindern durchzuführen.

Dazu wurden uns freundlicherweise von der Firma Dusyma drei Materialpakete zur Verfügung gestellt, um den Kindern

unserer Einrichtung erste Erfahrungen im Programmieren zu ermöglichen.

### Ziele und Verlauf des Projektes

Das Projekt, bei dem wir zusammen mit den Kindern die Materialien zum Thema Coding ausprobierten, fand von November 2020 bis Februar 2021 statt.

Um den Kindern das komplexe Feld der Programmierung möglichst einfach und trotzdem wertvoll zu vermitteln, wurde in Kleingruppen mit bis zu maximal vier

## Coding

Coding ist der englische Begriff für Programmieren und bedeutet, einem Computer oder Roboter durch Codes Befehle zu geben und so zu steuern. [...] Die Auseinandersetzung mit den Grundprinzipien des Programmierens fördert das logische Denken und die planerische Kompetenz von Kindern und regt die Auseinandersetzung mit Ordnungsprinzipien und Reihenfolgen an. Kinder setzen sich aktiv, kreativ und produktiv mit Computern und Robotern auseinander und entwickeln ein Verständnis dafür, wie die digitale Welt konstruiert ist, dass Computer und Roboter von Menschen gesteuert werden. <https://www.rananmausundtablet.de/115-0-Coding-mit-Kindern.html>

Kindern gearbeitet. So hatten die teilnehmenden Kinder Ruhe und Zeit zum Erkunden und Begreifen. Bei diesem Projekt war es unser Hauptziel, die Kinder „machen zu lassen“. Wir wollten ihnen auf einfache Art und Weise die Prinzipien der Programmierung vermitteln und sie selbst erleben lassen, wie z. B. ein Roboter auf bestimmte Anweisungen reagiert. Das Gefühl „Ich habe selbst etwas programmiert“ und somit das Erfolgserlebnis standen dabei im Vordergrund.

Zum Abschluss des Projektes erwarben die beteiligten Kinder den Codi-Führerschein. Perspektivisch könn(t)en die Kinder mit einem Codi-Führerschein im nächsten Projekt die Mitarbeitenden unterstützen und das vorhandene Wissen, ihre Ideen und Erfahrungen an andere Kinder weitergeben.



### Fazit

Wir beobachteten, dass das analoge Brettspiel „Codieren mit Pixeln“ nicht ganz so attraktiv war und eher im Rahmen des Freispiels genutzt werden wollte. Hier bietet es sich an, doch eher ältere Kinder auszuwählen. Die beiden Bodenroboter kamen hervorragend an, wobei das Highlight definitiv der Blue Bot war. Allein seine durchsichtige Hülle und der Blick auf die Technik macht den Roboter sehr

## Coding-Projekt

### Säule 1 Analoges Coding mit Pixeln



Coding mit Pixeln ist ein analoges Brettspiel, welches auf dem Prinzip des Binärcodes basiert. Der Binärcode weist jedem Zeichen ein Muster von Binärziffern zu. Dadurch entstehen witzige Pixelbilder.

### Säule 2 Cubetto Roboter



Cubetto ist ein Roboter mit zwei Rädern, die jeweils von einem Motor gesteuert werden. Um ihn zu programmieren, nutzt man sein „Brett“. Dieses besteht aus einer schlangenförmig angelegten „Warteschlange“ für eingegebene Befehle, einem Los-Knopf und einer „Funktionslinie“.

Zum Programmieren steckt man die farbigen Plastikblöcke in die Warteschlange. Jede Farbe steht für einen anderen Befehl. Betätigt man den Los-Knopf, führt Cubetto die Befehle nach der eingesteckten Reihenfolge aus.

### Säule 3 BlueBot Roboter



Der Blue Bot hat sieben Steuerungstasten auf dem Rücken. Damit können bis zu 200 Steuerbefehle eingegeben und gespeichert werden.

Blue Bot kann manuell über die Knöpfe programmiert werden oder aber digital über eine App, welche es für iOS und Android im jeweiligen Shop kostenlos gibt.

spannend. Zudem bewegt er sich deutlich schneller als der Bodenroboter Cubetto aus Holz (wodurch sich dieser jedoch hochwertiger und haptisch angenehmer anfühlt).

Wir werden das Projekt mit den Bodenrobotern zukünftig in verschiedenen Gruppen und Varianten fortgesetzt und mit Freude durchführen, denn:

„Fortschritt besteht nicht in der Verbesserung dessen, was war, sondern in der Ausrichtung auf das, was sein wird.“

*Khalil Gibran*

JULIAN MIHM (Stv. Leitung)  
für das Projektteam der Caritas-Kindertagesstätte Sonnenblume Burscheid

MARTIN GURK  
Fachberater

Den umfangreichen Projektbericht mit ausführlicher Beschreibung der Materialien und Methoden der Durchführung haben wir in Kitaltern hinterlegt: [https://www.intranet.katholische-kindergaerten.de/system/files/dokumente/2021-02-25\\_Projektzusammenfassung%20Analoges%20Coding%20%2B%20Roboter.pdf](https://www.intranet.katholische-kindergaerten.de/system/files/dokumente/2021-02-25_Projektzusammenfassung%20Analoges%20Coding%20%2B%20Roboter.pdf)

Auf der Homepage des Fördervereins Sonnenblume Hilgen e.V. finden Sie eine kurze Zusammenfassung sowie einen selbst erstellten Film: [https://burscheid-sonnenblume.de/?page\\_id=5033](https://burscheid-sonnenblume.de/?page_id=5033)



## Präsenzseminare in Web-Seminare umwandeln, geht das?

Im Frühjahr 2020 habe ich es nicht für möglich gehalten, dass ich meine Fortbildungen, die bisher immer Präsenzseminare waren, online anbiete.

Herr Weinz vom Diözesan-Caritasverband ermutigte mich im zweiten Lockdown: „Können Sie, das Seminar ‚Das Kamishibai, das kleine Theater, das von Gott und der Welt erzählt‘ nicht online, als Web-Seminar anbieten?“ Anfangs schien mir dies unmöglich. Es war doch ein Praxisseminar, in dem die Teilnehmenden selbst kreativ werden sollten.

Doch ich wollte die Herausforderung annehmen und sagte zu. Ich überlegte mir kreative Möglichkeiten, das Seminar spannend zu gestalten, sprach Kolleginnen

und Freunde an, die schon Erfahrung mit Online-Seminaren gemacht hatten und gestaltete mir ein Konzept.

So begann ich kleine Videos zu drehen und PowerPoint-Präsentationen einzubauen.

### Eine Wunderkerze sorgt für gute Stimmung

Dann konnte es losgehen. Zwischendurch im Seminar mal eine Wunderkerze abbrennen – das sorgte für eine gute Stimmung. Und mit einem selbstgebastelten Zauberstab sowie einem Spruch öffneten die Teilnehmenden vor ihrem Bildschirm die Türe des Kamishibai. Auch sonst haben die Teilnehmenden nicht die ganze Zeit vor dem Bildschirm verbracht. Eine Aktivität

war, ins Freie zu gehen und die Natur zu beobachten. „Was entdecke ich heute, wofür bin ich dankbar?“ Alle Teilnehmerinnen brachten dazu etwas von draußen mit und stellte es im Plenum vor. Zum siebten Tag der Schöpfung wurde in Einzelarbeit, in Stille ein Ruhe-Bild gemalt. Farben, For-

