

## Medien-Info

06.12.2018

### Spielerisch Programmieren lernen in der Stadtbibliothek

In einer Zeit, in der Digitalisierung von Tag zu Tag voranschreitet, freut sich die Stadtbibliothek über neue Technik für Ihre Besucher. Dank einer Zuwendung der S Bürgerstiftung der Sparkasse Langenfeld, können Technik-Fans jetzt spielerisch Programmieren lernen und das mitten im Herzen von Langenfeld.



Tobias Jatzen (v.r.), Fachangestellter für Medieninformationsdienste, präsentiert stolz die Spielertechnik, die dank der S Bürgerstiftung der Stadt-Sparkasse Langenfeld angeschafft wurde.

Cozmo dreht sich im Kreis, schafft es nicht, zwei Würfel aufeinander zu stapeln und ärgert sich. „Cozmo wurde so programmiert, dass er mit den Menschen interagiert und Gefühle zeigen kann. Jetzt ärgert er sich, dass er die Aufgabe nicht geschafft hat“, beschreibt Tobias Jatzen, der in der Stadtbibliothek als Fachangestellter für Medieninformationsdienste tätig ist, die Laute des kleinen Spielzeugroboters. Dieser ist dank einer Zuwendung aus dem Topf der S Bürgerstiftung der Stadt-Sparkasse Langenfeld gekauft worden. Er hat etwa die Größe eines Hamsters und wird über ein Programm gesteuert, das auf einem Smartphone oder Tablet installiert werden kann. Insgesamt kaufte die Bibliothek von dem Geld der S Bürgerstiftung zwei seiner Art. „Insbesondere Schulen haben oft ein Problem, den sogenannten Medienkompetenzrahmen zu erfüllen“, berichtet Martina Seuser, Referatsleiterin der Stadtbibliothek. Genau dabei sollen die Roboter nun helfen. Die beiden Cozmo-Roboter werden daher auch direkt in den Schulen getestet. Dafür starten demnächst zwei Projekte. In der Prismaschule entwickelt eine Gruppe von Schülern mithilfe der Roboter einen Escaperoom. Am Konrad-Adenauer-Gymnasium pilotiert ein Projekt mit Lehrern, die sich damit beschäftigen, inwieweit diese spielerische Technik im Unterricht eingesetzt werden kann. Während Cozmo eher für ältere Kinder geeignet ist, gibt es für Jüngere die sogenannten Ozobots, die speziell bei der Vermittlung von Grundlagen der Programmier-Sprache helfen sollen. Davon besitzt die Stadtbibliothek nun vier Exemplare. „Bei den Ozobots werden Aufgaben mitgeliefert, anhand derer die Kinder spielerisch das Programmieren lernen können“, so Jatzen. Beide Roboterarten fesseln auch sofort Sparkassen-Vorstandsmitglied Stefan Noack und Bürgermeister Frank Schneider, die gebannt auf die Reaktionen der Mini-Roboter schauen. „Eine solche Technik ist wirklich faszinierend und wenn diese spielerisch übermittelt wird, beteiligt sich die Sparkasse sehr gerne an den Kosten“, so Noack. Dass die Bibliothek mit dieser Anschaffung den Nerv der Zeit trifft, beweist der Grundschüler Jonas, der mit seinem Vater zufällig während der Übergabe die Bibliothek besucht und prompt neugierig stehen bleibt. Natürlich darf er den Cozmo gleich testen und fragt, wie die Technik funktioniert. Schnell hat er den Dreh raus und schafft es sogar, dass Cozmo nicht mehr traurig ist. Denn ihm gelingt es auf Anhieb, den Roboter so zu steuern, dass dieser es schafft, die Würfel zu stapeln.