



## Medienkompetenz in der Kita – Ein Service für Kitas in Nordrhein-Westfalen

### THEMA IM BLICK

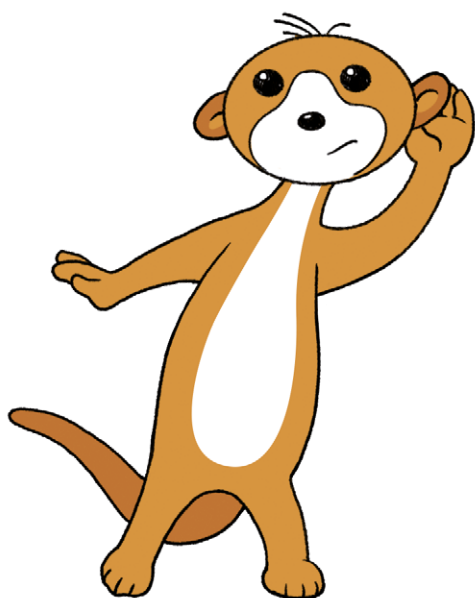


#### Thema im Blick: Erste Schritte zum Programmieren

##### In eigener Sache:

Wenn es in dieser Ausgabe des MekoKitaService um die ersten Schritte zum Programmieren geht, dann sind es für unseren Newsletter leider die letzten. **Denn mit dieser Ausgabe endet auch der MekoKitaService NRW.** Es bleibt zu hoffen, dass wir Ihnen in den vergangenen mehr als vier Jahren viele Anregungen liefern und deutlich machen konnten, dass Aspekte der Medienerziehung integraler Bestandteil aller Bildungsbereiche in der KiTa sein können.

Das, was sich an wertvollen Materialien, schönen Tipps und weiterführenden Links in dieser Zeit angesammelt hat, versuchen wir Ihnen über die Website [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de), dann aber unter einem anderen Namen, weiterhin verfügbar zu machen.



Mit einem herzlichen Dank für Ihr Interesse und guten Wünschen für Ihre Arbeit,

Ihre Landesanstalt für Medien NRW und Ihr  
GMK-Redaktions-Team



## Unser „programmierter“ Kita-Parcours



Programmieren ist ein komplexes Thema mit vielen Facetten.

Um Kindern einen Einstieg in das Thema zu ermöglichen, sollte daher mit sehr einfachen Übungen und Aufgaben begonnen werden. Eine Möglichkeit ist z.B. das Erstellen eines kleinen Parcours, den die Kinder durchlaufen. Nutzen Sie hierfür unsere Materialien „**Wir bauen einen Parcours**“ und „**Stationskarten**“ und gestalten sie gemeinsam einen Parcours durch Ihren Gruppenraum. Die Stationskarten zeigen, welche Aufgaben absolviert werden müssen und die Pfeile geben die Reihenfolge/ den Ablauf an.

Durch das Verschieben der Pfeile kann der Ablauf jederzeit geändert werden. Dabei können die Kinder z.B. lernen, dass Programmieren mit einzelnen Aufgaben und Befehlen zusammenhängt, die erfüllt werden müssen.

### Wir bauen einen Parcours

**Wir brauchen:**

**Vorbereitungen**

- Legt mit den Stationskarten einen eigenen Parcours.
- Die Stationskarten zeigen die einzelnen Stationen.
- Die Pfeile geben die Richtung an.
- Die Zahlen geben an, wie oft eine Station gemacht werden muss.

Überlegt gemeinsam Aufgaben/Stationen, die ihr für den Parcours aufbauen wollt.

**Durchführung**

Die Kinder folgen den Pfeilen und absolvieren den Parcours.

**Tip:** Nach der ersten Runde werden die Pfeile neu gelegt. So können die anderen Kinder den Parcours in einer neuen Reihenfolge durchlaufen.

**Abschluss**

Zum Schluss gibt es als Belohnung einen kleinen Preis.

### Stationskarten

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

## MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



### Ein eigener Parcours für die Hexbugs

Eine weitere Einstiegsmöglichkeit bieten die Hexbugs. Die kleinen Mini-Krabbel-Roboter gibt es bereits ab ca. 6 Euro und werden durch einen An- / Ausknopf in Bewegung gesetzt. So laufen sie so lange, bis sie auf ein Hindernis stoßen. Wie wäre es mit einem kleinen Parcours? Mit Bauklötzen, Schachteln, Boxen u.v.m. lässt sich schnell ein Hindernispfad bauen, den die Krabbeltiere durchlaufen können.

### Bildungsbereiche zum Thema (Bildungsgrundsätze des Landes NRW)

**3 Sprache und Kommunikation**

**8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung**

**9 Ökologische Bildung**

**10 Medien**

Quelle: [www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_januar\\_2016.pdf](http://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf)

## MEDIEN UND FAMILIE



### Kleben, Basteln, Programmieren

Ob ferngesteuerte Autos, Kindercomputer oder Roboterbausätze - Auf dem Spielzeugmarkt lassen sich eine Reihe von Geräten und Spielen finden, die Kinder an das Thema Technik sowie erste Schritte des Programmierens heranführen wollen. Bevor diese Spiele und Angebote jedoch gekauft und genutzt werden, sollten sich Eltern vorab ausführlich informieren und sich folgende Fragen stellen.

#### Anregungen:

- Ist das Spielzeug altersgerecht und verständlich erklärt?
  - Welche Programmieransätze vermittelt das Spielzeug?
  - Was kann mein Kind lernen?
  - Ist es für meine Kinder ansprechend gestaltet?
  - Kann Werbung ausgeschaltet werden (z.B. bei Apps)?
  - Welche Hilfestellungen braucht mein Kind (z.B. bei Robotern)?
  - Welche privaten Daten sammelt das Spielzeug ggf.?
  - Lädt das Spielzeug zum selbstständigen Denken ein?
- u.v.m.

#### Tipp:

Mit unseren Materialien „**Memory, Brettspiel, Puzzle - Bewertungsbogen**“ und „**Bewertungsbogen für mein Spiel**“ können Eltern und Kinder abschließend gemeinsam das Spiel/Spielzeug bewerten und darüber ins Gespräch kommen.

Für erste Programmierschritte braucht man nicht unbedingt gleich ein neues Spielzeug. Regen Sie die Eltern an, selbst kreativ zu werden. Im Elternhaus lassen sich oft Gegenstände finden, mit denen gebastelt und experimentiert werden kann.

## MEDIEN UND FAMILIE



### Ideen und Anregungen gibt es in unseren Ausgaben

- „Das (digitale) Kinderzimmer“
- Kunst und Technik – Techniken der Kunst
- Damals und Heute – Kreatives mit Medien
- „Erfinderwerkstatt: Aus alt mach neu...“

### Bildungsbereiche zum Thema (Bildungsgrundsätze des Landes NRW)

**3 Sprache und Kommunikation**

**8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung**

**9 Ökologische Bildung**

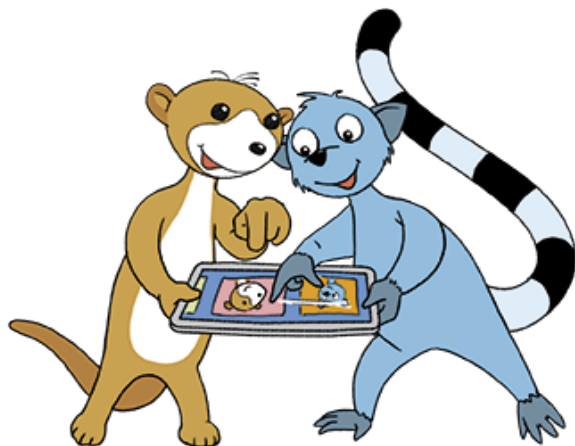
**10 Medien**

Quelle: [www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_januar\\_2016.pdf](http://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf)

## MEDIEN AKTIV



### Mini-Roboter im Einsatz



Sie blinken, leuchten und bewegen sich auf Knopfdruck – **Mini-Roboter sind eine spannende Möglichkeit für Kinder, sich im „Programmieren“ auszuprobieren.**

Wir stellen Ihnen zwei kleine Roboter sowie Apps vor, die Sie mit Kindern im Vorschulalter nutzen können:

---

#### Robotermaus (ab 5 Jahren)

Die Robotermaus hat bunte Knöpfe auf dem Rücken, mit denen die Kinder Bewegungs- und Richtungsabläufe festlegen können. Diese werden im Anschluss von der Maus der Reihe nach ausgeführt. Für knapp 35 Euro gibt es die Maus sowie 30 doppelseitige Programmierkarten.

[Zur Maus](#)

---

#### Ozobot (ab 5 Jahren)

Der Ozobot ist ein kleiner Mini-Roboter, der Linien folgt. Die Linien können zum Beispiel mit einem schwarzen Filzstift auf ein großes Blatt Papier gemalt oder direkt auf dem Tablet mit dem Ozobot Malprogramm erstellt werden. Neben den schwarzen Linien kann der Ozobot auch Befehle über andersfarbige Kästchen erhalten. Was es dabei zu beachten gibt, kann auf der Internetseite nachgelesen werden. Zwei Ozobots gibt es ab ca. 96 Euro.

[Zum Ozobot](#)

---

#### Die Wundermaschine von Tinybob (ab ca. 6 Jahren)

Neben den Mini-Robotern können sich die Kinder auch direkt am Tablet/ Computer im Programmieren ausprobieren. Durch das Ziehen und Bewegen von Symbolen und die Nutzung verschiedener Werkzeuge können Kinder programmieren, ohne irgendeinen Code schreiben zu müssen. Es gibt Schalter, Sensoren, Effekte und vieles mehr. Die Symbole einfach auf die leere Seite ziehen und schon werden sie automatisch miteinander verbunden. (App, 3,99€)

[Zur App](#)

---

## MEDIEN AKTIV



### Scratch Junior (ab 5 Jahren)

Mit dieser kostenlosen und kreativen App können Kinder durch bunte Bausteine, Bewegungsblöcke, Geräuscheblöcke u.v.m. eigene Befehle/ Codes erstellen und dadurch ganze Szenen, Geschichten erzählen oder kleine Spiele selbst entwickeln.

[Zur App](#)

### Bildungsbereiche zum Thema (Bildungsgrundsätze des Landes NRW)

- 3 Sprache und Kommunikation
- 8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung
- 9 Ökologische Bildung
- 10 Medien

Quelle: [www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_januar\\_2016.pdf](http://www.mkffi.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf)<sup>1</sup>



## LINKS UND TIPPS:



**Hier stellen wir Ihnen monatlich Internetseiten und Materialien für die Kita-Praxis vor.**

---

### **Hello Ruby. Programmier dir deine Welt**

Linda Liukas. 2017

Ruby ist ein kleines Mädchen, das durch kleine Geschichten und Aufgaben an das Grundkonzept des Programmierens heranführt.

[Zum Buch](#)

---

### **Minecraft für Eltern und Kids. 24 Projekte zum gemeinsamen Bauen und Basteln, Forschen und Lernen**

John Miller, Chris Scott. 1. Auflage 2016

Das Buch enthält Informationen und Kreatives zum Spiel Minecraft sowie kleine Bastelprojekte für zuhause.

[Zum Buch](#)

---

### **Strom, Technik und Computer im Kindergarten. 33 einfach umsetzbare Projektideen**

Antje Bostelmann, Christian Engelbrecht, Heiko Mattschull. 2017

Von ersten Stromkreisen über MakeyMakey bis hin zur Nutzung von Mini-Robotern – Das Buch zeigt Projektideen, durch die Themen wie Strom, Technik und Computer spielerisch im Kindergarten aufgegriffen und umgesetzt werden können.

[Zum Buch](#)

## IMPRESSUM

### HERAUSGEBER

Landesanstalt für Medien NRW  
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf  
[www.medienanstalt-nrw.de](http://www.medienanstalt-nrw.de)  
Direktor: Dr. Tobias Schmid

### Kommunikation

Leiterin: Sabrina Nennstiel  
Koordination: Dorothee Näder

### Förderung

Leitung: Mechthild Appelhoff  
Projektleitung: Rainer Smits  
E-Mail: [mekokitaservice@medienanstalt-nrw.de](mailto:mekokitaservice@medienanstalt-nrw.de)

### REDAKTION

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., gemeinnütziger  
Verein zur Förderung der Medienpädagogik und Medienbildung in Deutschland  
[www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

### Ansprechpartnerinnen

Anja Pielsticker, Renate Röllecke, Tanja Kalwar  
E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)



### GESTALTUNG

Katharina Künkel, Büro für Gestaltung, Bielefeld | E-Mail: [post@kkuenkel.de](mailto:post@kkuenkel.de)

### ILLUSTRATION

Matthias Berghahn, Bielefeld | E-Mail: [berghahn@teuto.de](mailto:berghahn@teuto.de)

