



in der Stadtbibliothek Meerbusch teilnehmen. Die Nachwuchs-Programmiererinnen und Programmierer hatten drei Workshop-Tage Zeit, um mit einem speziellen LEGO-Robotik-Bausatz ein Robotermodell zu konstruieren und dessen Programmierung kennenzulernen.

Dabei wurden die Funktionsweisen des Roboters kennen gelernt und dessen Einsatz geübt - das war Voraussetzung für die „Library Robotics“-Challenge. Hier sollte der jeweilige Roboter mehrere Aufgaben lösen - ganz nach dem Vorbild des internationalen Robotik-Wettbewerbs „World Robot Olympiad“. Dabei standen die Aufgaben im Zusammenhang mit dem Bibliotheksalltag – beispielsweise bei der Unterstützung des Teams der Stadtbibliothek rund um den Tagesabschluss. Hierzu wurde die Bibliothek auf speziell angefertigten Übungstischen in Miniatur nachgestellt.

Die Jugendlichen machten sich unter Anleitung von Workshop-Leiter und Digitalisierungs-Coach Oliver Beyer von „Rock a Robot“ mit einer speziellen Version der Programmiersprache „Scratch“ vertraut. Zudem entwickelten sie in Zweier-Teams eigene

Funktionen zur Fortbewegung und zum Einsatz der verschiedenen Sensoren des Roboters, sowie zum Transport von Objekten auf den Übungstischen des Workshops.

Die Workshop-Ergebnisse wurden dann einem größeren Publikum präsentiert, darunter Familienangehörige, Besucher der Stadtbibliothek sowie Vertretern der Stadt Meerbusch und Partnern der Initiative „Meerbusch macht Medienkompetenz“. Bei zwei Wertungsläufen je Team wurde ermittelt, welche Gruppe seinen Roboter so programmiert hatte, dass er innerhalb von zwei Minuten die meisten der zu erledigenden Aufgaben schaffte.

Ermöglicht wurde der Herbstferien-Workshop durch die Unterstützung der Bürgerstiftung „Wir für Meerbusch“, des Meerbuscher Kulturkreis e.V. sowie durch „Die Schreinerei – Wolfgang Knüpfer GmbH“ und „Schreinerei Bödefeld GmbH“.