



Beschlussvorlage	Vorlagennummer: 2025/084
Federführend: Fachdienst Finanzen	Status: öffentlich
	Datum: 02.06.2025

<i>Beratungsfolge (Zuständigkeit)</i>	<i>Sitzungstermin</i>	<i>Status</i>
Kreisausschuss (Vorberatung)	18.06.2025	N
Kreistag des Landkreises Peine (Entscheidung)	18.06.2025	Ö

Im Budget enthalten:	nein	Kosten (Betrag in €):	----
Mitwirkung Landrat:	ja	Qualifizierte Mehrheit:	nein
Relevanz			
Gender Mainstreaming	nein	Migration	nein
Prävention/Nachhaltigkeit	nein	Bildung	nein
Klima-/Umwelt-/Naturschutz	nein		

Annahme und Vermittlung von Spenden, Schenkungen und ähnlichen Zuwendungen; Geldspende für das Gymnasium Groß Ilsede

Beschlussvorschlag:

Der Annahme der Geldspende in Höhe von 6.500 € des Vereins Netzwerk Chancenreich e.V. Peine wird zugestimmt.

Sachdarstellung

Inhaltsbeschreibung:

Der Verein Netzwerk Chancenreich e.V. aus Peine möchte dem Gymnasium Groß Ilsede 6.500 € für die Anschaffung von VexIQ-Kästen für die Informatik AG spenden.

Die Schule bietet ein Projekt „Robotik – VexIG“ der Informatik AG für die Jahrgänge 5 bis 7 mit dem Ziel an, die Schülerinnen und Schüler an die Programmierung heranzuführen und das technische Interesse zu wecken.

Das Lehrmaterial für diesen Bereich ist inzwischen veraltet. Mit dem Geld soll die Schule neues Material in Klassenstärke (32 pro Schuljahr) ab dem Schuljahr 2025/2026 beschaffen, um dadurch den Unterricht in diesem Bereich wieder interessanter gestalten zu können.

Ziele / Wirkungen:

Die Schülerinnen und Schüler, insbesondere der jüngeren Jahrgänge, sollen durch die modernen Lehrmittel größeres Interesse an der AG bekommen.

Ressourceneinsatz:

Die Spende betrifft das Produkt 21701 – Schulverwaltung Gymnasien – (siehe Seiten 339 bis 346 des Haushaltsplanes 2025) und innerhalb des Produktes die Kostenstelle Betrieb Gymnasium Groß Ilsede (Produktziffer 21701100).

Schlussfolgerung:

Gründe, die gegen eine Annahme der Geldspende sprechen, sind nicht ersichtlich.

Anlagen

Beschreibung Schule RobotikAG

Projekt: Robotik-AG - VexIG

Hintergrund

- Erster Kontakt mit Programmierung und Algorithmen
- Erwecken von Interesse an Technik, problemlösenden mathematischem Denken, algorithmischen Denken
- Förderung im Bereich MINT
- Niederschwelliges Angebot zum Kennenlernen technischer Berufe für alle Geschlechtsgruppen
- Hinführung zum Informatikunterricht auf freiwilliger Basis

Ausgangssituation

- Veraltete und z.T. unvollständige Bausätze für Roboter des Systems von Vex (VexIQ 1. Generation)
Pro Schuljahr kann mit den zur Verfügung gestellten Mittel nur ein Kasten ersetzt werden. Dadurch würde dies 12 Jahre dauern alle Kästen zu ersetzen, dadurch entstehen ungleiche Lernbedingungen.

Lösungsvorschlag

- Anschaffung Kästen der neueren Generation in AG-Stärke, damit alle Schülerinnen und Schüler die gleichen Voraussetzungen haben.
- Wünschenswert wäre eine Anschaffung zum nächsten AG-Durchgang 08/2025

Zielsituation und Auswirkungen

- Erzeugen von stärkerem Interesse von Schülerinnen und Schülern der jüngeren Jahrgänge an der AG durch moderne Lernmittel (virales Marketing)
- Problemlose Durchführung der AG für die nächsten Jahre
- Mehr Möglichkeiten bei der kreativen Gestaltung der Roboter durch neue Bauteile
- Verbesserte Funktion der Sensorik

Messgrößen / Indikatoren

• Teilnehmer/innen der AG (Klasse 5-7) ab Schuljahr 2025/2026	32 pro Schuljahr
---	------------------

Kalkulation des Finanzbedarfs

• 8 Kästen à 649 € zzgl. MwSt und Field Case inkl. Versandkosten	6.500,00 €
--	------------

Keine Folgekosten für den Betrieb in den Folgejahren absehbar.

Angaben zum Projektteam (Jahrgang, Schwerpunkt, AG,...)

Die Robotik AG richtet sich an die Jahrgänge 5-7. Zielsetzung der AG ist es die Schülerinnen und Schüler an die Programmierung heranzuführen und technisches Interesse zu wecken.

Zunächst bauen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus verschiedenen Bausteinen nach Anleitung einen Roboter zusammen, später werden auch eigene Modelle aus den Teilen gebaut.

Anschließend wird der Roboter programmiert. Dabei werden die verschiedenen Sensoren des Roboters eingeführt. Hierzu zählen beispielsweise Distanzsensor, Bumper, Touch-LED oder Farbsensor. Zusätzlich lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene grundlegende Aspekte der Programmierung wie Fallunterscheidungen oder Schleifen kennen.

Die Software basiert auf Scratch und ist daher gut für einen Einstieg zur Programmierung geeignet.