

Tiptoi-Box 1x ab 5 J.

Kreativer Lesestift

Enthält: 4 x Tiptoi Create, Tiptoi-Bücher, Spiele und Begleitmaterial

Der Tiptoi-Stift kann vorlesen und ermöglicht es eigene Texte aufzunehmen. Mit den vorhandenen Büchern u. Spielen sollen Erzählanlässe geschaffen werden und so zur Sprachförderung beigetragen werden. Auch zum Deutsch lernen einsetzbar.



Trickfilm-Box 1x ab 8 J.

Starterset Tablet-Begleitmaterial

Enthält: Hintergründe und Anleitungen für Requisiten, Begleitliteratur zur Erstellung von Trickfilmen und Figuren

Die Box liefert viele Anregungen zum Drehen kleiner Stop-Motion-Filme, die mit verschiedenen Apps auf dem Tablet realisiert werden können.

➔ Die Box enthält kein Tablet und Stativ.



Bookii-Box 1x ab 5 J.

Kreativer Lesestift

Enthält: 4 x Bookii-Stift, Bookii-Bücher und Begleitmaterial

Der Bookii-Stift kann vorlesen und ermöglicht es eigene Texte aufzunehmen. Mit den vorhandenen Büchern sollen Erzählanlässe geschaffen werden und so zur Sprachförderung beigetragen werden. Auch zum Deutsch lernen einsetzbar.



Osmo-Box 2x ab 7 J.

Lernzubehör für iPads

Enthält: 1 x Osmo Genieus Kit, 1 x Osmo Coding Awbie

Lernspiele, die die virtuelle Realität mit der physischen Wirklichkeit kombinieren. Mit Hilfe von haptischen Bausteinen (Buchstaben, Zahlen und Codingblöcke) kann die App auf dem iPad gesteuert werden. Dabei werden logisches Denken, die Fähigkeit zur Problemlösung, kognitives Können und Kreativität gefördert.

➔ Die Boxen enthalten kein iPad.



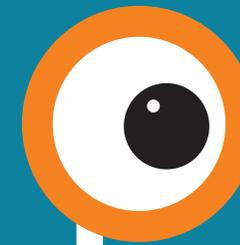
Stadtbücherei Münster
Alter Steinweg 11 . 48143 Münster
Telefon: 02 51/4 92-42 43
www.stadt-muenster.de/buecherei

gefördert durch:

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen



2/2020 600



**Robotik
Coding
Digitale Erzähltechnik**

für Grundschulen

MAKE IT



stadtbücherei
münster



Robotik Coding Digitale Erzähltechnik



für Grundschulen

Die Stadtbücherei erweitert ihr Angebot für Grundschulen zu den Themen Robotik, Coding und digitale Erzähltechnik.

Als außerschulische Bildungspartnerin leistet sie ein Unterstützungsangebot, das sich dem Bereich „Problemlösen und Modellieren“ des verpflichtenden Medienkompetenzrahmens¹ zuordnet. Lernroboter wie Ozobot, Dash oder BeeBot tragen dazu bei, die informatischen Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler zu verbessern und führen zu einem Grundverständnis für Algorithmen.

In einer Einführungsveranstaltung zeigen wir Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern in der Stadtbücherei, wie Ozobots funktionieren und was man mit den kleinen Robotern machen kann. Anschließend können Sie Material in Klassenstärke zur weiteren Verwendung im Unterricht entleihen.

Auch andere digitale Lernwerkzeuge können Sie in der Stadtbücherei am Alten Steinweg kostenlos für bis zu vier Wochen ausleihen. Voraussetzung ist ein gültiger Büchereiausweis.



**MEDIEN
KOMPETENZ
RAHMEN NRW**

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Klassenführung

Coding mit Ozobots

**Einführungsveranstaltung für
Schulklassen der Klassenstufen 3 bis 4**

Dauer: 90 Minuten

dienstags und donnerstags
in der Stadtbücherei am Alten Steinweg

Terminabsprache:
Anne Büchter
Tel. 02 51/4 92-42 34
buechter@stadt-muenster.de



**Folgende Boxen stehen für
Bildungseinrichtungen zur Verfügung:**

BeeBot-Box **2x** ab 4 J.

Lernroboter

**Enthält: 6 x BeeBot,
Ladestation und Begleitmaterial**



Der Bienenroboter ermöglicht Kindern von 4 bis 7 Jahren über das Bedienen von Pfeiltasten eine Einführung in die Logik des Programmierens.

Ozobot-Box **5x** ab 7 J.

Lernroboter

**Enthält: 15 x Ozobot Evo, Code-Aufkleber,
Stifte, Begleitkarten und Unterrichtsvorschläge**



Der Ozobot kann durch das Zeichnen von Linien und den Gebrauch von Farbcodes programmiert werden. Darüber hinaus ist es möglich per App eine Blockprogrammierung in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu erstellen.

Dash-Box **2x** ab 8 J.

Lernroboter

**Enthält: 4 x Dash-Roboter,
4 Katapulte und Begleitmaterial**



Der Dash kann mit Hilfe eines Tablets oder Smartphones gesteuert werden. Durch visuelle Blockprogrammierung lernen die Kinder eine einfache Programmiersprache.

Die Boxen enthalten kein Tablet.