

Kartenset: Programmieren einfach lernen

In 48 Karten erhalten die Kinder erste Schritte der Programmierung vermittelt. Jede Karte zeigt einen anderen Befehl. Vorwärts, rückwärts, Go, Pause, Links- und Rechtsdrehung sind als Bild und Text abgebildet. Die Kinder können damit eine Abfolge von Bewegungen darstellen und im Blue-Bot® abspeichern. Als Erweiterung gibt es ein Kartenset mit weiteren Grundlagen zum Thema Programmierung mit praktischen Beispielen

Infomaterial

Neben einem Lernheft mit Hintergrundinfos zur Nutzung erhalten Sie ein Handout mit Kopiervorlagen und weiteren Veranstaltungsideen



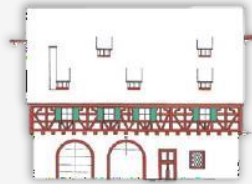
Stadtbücherei Überlingen

Steinhausgasse 3 | 88662 Überlingen
Tel. 07551 / 99 15 70

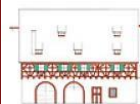
E-Mail: stadtbuecherei@ueberlingen.de
www.buecherei.ueberlingen.de

www.facebook.com/stadtbuechereiueberlingen/
www.instagram.com/stadtbuechereiueberlingen/

Ein Ausleihangebot der Stadtbücherei Überlingen für Schulen –
Wir kommen gerne auch im Rahmen der aufsuchenden Bibliotheksarbeit zu Ihnen!



Es handelt sich um ein Projekt, gefördert im Rahmen von „WissensWandel. Digitalprogramm für Bibliotheken und Archive innerhalb von NEUSTART KULTUR“. Das Programm „WissensWandel“ des Deutschen Bibliotheksverbandes wird innerhalb von NEUSTART KULTUR von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert.



Stadtbücherei
im Torkel Überlingen

überlingen

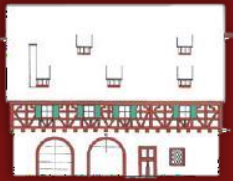


Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

dbv

deutscher
bibliotheks
verband

Digitalprogramm für Bibliotheken und
Archive innerhalb von Neustart Kultur
Wissens
Wandel



Stadtbücherei Überlingen

Ausleihangebot für Schulen



Was ist ein Blue-Bot®?

Bei dem Blue-Bot® handelt es sich um einen programmierbaren Lernroboter, der sich auf Rädern fortbewegen kann. Der Blue-Bot® verfügt über eine Bluetooth-Verbindung mit einem Tablet oder Computer. Der transparenten Lernroboter bietet einen spannenden Blick auf seine Technik und verfügt über simple Bedienelemente auf dem Rücken. Kommandos lassen sich so eingeben und abspeichern. Diese einfache Planung der Bewegungsabläufe entspricht bereits der algorithmischen Logik des Programmierens. So können Kinder noch tiefer in die lebhafteste Welt der Robotik eintauchen

Wie setzt man den Blue-Bot® als pädagogisches Lehrmittel ein?

Die spannenden Bodenroboter motivieren die jungen Programmierer*innen dazu, Bewegungsabläufe zu planen, Vermutungen anzustellen und problemlösendes und logisches Denken zu trainieren. Setzen Sie den Blue-Bot® in Ihrem MINT-Unterricht ein und zeigen Sie Ihren Schüler*innen, wie einfach und lebendig die bunte IT-Welt sein kann. Auch der Erwerb von Lesen, Rechnen und Sprache lässt sich spielerisch und pädagogisch. Der Blue-Bot® eignet sich für Gruppen-, Team- oder Einzelarbeiten

Stadtbücherei Überlingen

Steinhausgasse 3 | 88662 Überlingen
Tel. 07551 / 99 15 70

E-Mail: stadtbuecherei@ueberlingen.de
www.buecherei.ueberlingen.de

www.facebook.com/stadtbuechereiueberlingen/
www.instagram.com/stadtbuechereiueberlingen/

Was beinhaltet das Blue-Bot® Set?

-  12 Blue-Bots® mit USB-Kabel
-  1 Blue-Bot® Bodenmatte „Schatzsuche“
-  1 Blue-Bot® Transparente Bodenmatte
-  6 Blue-Bot® Stiftehalter
-  6 Blue-Bot® Programmierleiste
-  1 Blue-Bot® Programmierplättchen für die Programmierleiste
-  1 Blue-Bot® Programmierplättchen Erweiterungsset
-  2 Blue-Bot® Ladestationen
-  1 Kartenset: Programmieren einfach lernen
-  1 Lernheft mit Hintergrundinformationen
-  1 Handout mit Kopiervorlagen und Veranstaltungsideen zum pädagogischen Einsatz der Blue-Bots®

Bei diesem Set für die 1. bis 3. Klassenstufe benötigen Sie keine zusätzliche Hardware, PCs oder Laptops

Leihfrist und Verlängerung

Das Blue-Bot® Set kann 2 Wochen lang mit einem gültigen Institutionsausweis ausgeliehen werden. Eine Verlängerung der Leihfrist ist einmalig möglich.

Blue-Bot® Bodenmatte „Schatzsuche“

Mit der Bodenmatte kann jedes Kind mit dem Blue-Bot® eine tolle Piratengeschichte erkunden. Die Matte bietet 25 Felder und lädt die Programmierer/innen auf eine Schatzsuche ein

Blue-Bot® Transparente Bodenmatte

Mit den 24 Taschen lassen sich ganz individuelle Aufgabenstellungen mit verschiedenen Symbolen und Bildern für die Blue-Bots® erstellen

Blue-Bot® Stiftehalter

In die Stiftehalter passen Filzstifte bis zu einem Durchmesser von 1 cm und machen die Blue-Bots® zu echten Künstlern

Blue-Bot® Programmierleiste

Mit den 6 Leisten können Kinder den Blue-Bot® programmieren und sehen bildlich die Abfolge der Kommandos. Diese werden mit den Programmierplättchen gelegt und per Bluetooth an den Blue-Bot® übertragen

Blue-Bot® Programmierplättchen für die Programmierleiste + Erweiterung

Mit den 25 Plättchen und der Programmierleiste wird der Blue-Bot® programmiert. Die Erweiterung ermöglicht noch komplexere Programmierungen