

Roboter in der Bücherei?

Passt das zusammen? Wir von der Stadtbücherei Bamberg sagen: Ja, auf jeden Fall! Denn digitale Kompetenzen werden immer wichtiger. Deswegen sehen wir es mit unserem vielfältigen Medienangebot auch als unsere Aufgabe, Informations- und Medienkompetenz zu vermitteln.

Spielerisches Lernen und gezielte Förderung

Kompetenzgewinn mit unseren Robotern

- Computational Thinking (Informatisches Denken) vermitteln: Logik, Zusammenhänge erkennen, Transfer
- Erste Erfahrungen in einfachen Programmiersprachen sammeln
- Räumliches Vorstellungsvermögen fördern
- Medienkompetenz (Sicherer Umgang mit verschiedenen Medien: Tablets, Apps)
- Lösen von einfachen Aufgaben mit Hilfe der Roboter

Mehr Infos zu unseren Workshops und Makerboxen gibt es hier:

<https://bit.ly/Lernroboter>



Roboter in Schule und Kindergarten

Spaß mit den Beebots

Kinder ab dem Vorschulalter erfahren mit dem freundlichen Beebot spielerisch erste Schritte im Programmieren.

Vorschule - Klasse 2

Rasante Rallyes mit Dash und Sphero Bolt

Grundschul Kinder steuern mithilfe von Tablets und Apps die Lernroboter und vertiefen so ihr Technikverständnis. Durch die strukturierten Programmierbefehle wird das logische Denken geschult.

Klasse 3-4

Coden mit den Ozobots

Programmieren funktioniert sogar mit Stift und Papier. Der kleine Ozobot wird über Farbcodes gesteuert. Kinder ab der 5. Klasse sammeln mithilfe der Blockly-App erste Erfahrungen mit einer einfachen Programmiersprache.

Klasse 5-6



Workshops mit den Ozobots

Erstes Programmieren in Kooperation mit dem medienpädagogischen Team der Stadtbücherei.

Modul 1:

Programmieren mit Stift und Papier

Kennenlernen der Funktionsweise der Ozobots. Erste Übungsaufgaben zum korrekten Zeichnen der Linien und Farbcodes.

Modul 2:

Programmieren mit Ozoblockly

Steuerung der Ozobots mithilfe der App Ozoblockly. Einführung in eine einfache Programmiersprache.

Modul 3:

Kreativ werden mit dem Ozobot

In Gruppenarbeit eine eigene Geschichte nacherzählen und mit dem Ozobot darstellen.

Dieses Angebot richtet sich an die Jahrgangsstufe 5-6.

Die Module sind individuell wählbar.

Ausleihe der Makerboxen

Folgende Roboter sind als Klassensatz verfügbar:

- Beebot
- Sphero Bolt
- Ozobot

Wir verleihen die Roboter in praktischen Transportboxen inkl. Zubehör und Kopiervorlagen (Übungsaufgaben, Spielkonzepte und Anleitungen).

Die Roboter sind sofort im Unterricht einsetzbar. Wir freuen uns auf Ihre Anfrage!

KONTAKT

Stadtbücherei Bamberg

Obere Königstr. 4a

96052 Bamberg

Tel. (0951) 98119-17

info@stadtbuecherei-bamberg.de

DIE ROBOTER SIND LOS!

Programmieren lernen mit den kleinen Helfern der Stadtbücherei

