



DASH

1 x 6 Roboter für fünfte und sechste Klassen

Der aus mehreren Kugeln bestehende Bodenroboter Dash wird mittels App gesteuert. Dies kann über die App „Blockly für Dash & Dot Roboter“, „Wonder“ oder „Go“ erfolgen. Alle Apps sind für Android und iPadOS kostenlos verfügbar. Dash besitzt mehrere Sensoren, die über die grafische Programmierung der Blockly-App angesprochen werden können. Neben den Robotern sind auch Katapulte und Zeichen-Sets sowie Unterrichtsmaterialien inbegriffen. Ausleihe ohne Tablets!

ZUBEHÖR

Auf Wunsch erhalten Sie auch weiteres Zubehör für den Ozobot Evo (6 Holz-puzzle und AR-Puzzle) und Blue-Bot (6 Schieber).

Sprechen Sie uns an!



LITERATUR

Neben den Klassensets finden Lehrkräfte, Kinder und Eltern zudem einen umfangreichen Bestand an Literatur zum Thema Coding, Robotik sowie Medienkompetenz, die unterschiedliche Bereiche des Medienkompetenzrahmens NRW behandelt. Die Bücher zum Thema können unabhängig von den Klassensätzen entliehen werden. Sie finden den Bestand in der Kinderbücherei unter „Computer, Internet & Co.“ und „Rund um Medien“.



Öffnungszeiten

Montag und Donnerstag:

10:00 - 12:00 Uhr und 15:00 - 18:30 Uhr

Dienstag und Freitag:

10:00 - 18:30 Uhr

Samstag:

10:00 - 13:00 Uhr

Kontakt

Ansprechpartnerin: Frau Heilmann

Stadtbücherei Dülmen
Overbergplatz 2
48249 Dülmen

Serviceheke: 02594 12-421
Information: 02594 12-431
Kinderbücherei: 02594 12-430



stadtbuecherei@duelmen.de
www.stadtbuecherei-duelmen.de



StadtbuechereiDuelmen



stadtbuechereiduelmen



Gefördert vom:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



STADTBÜCHEREI DÜLMEN



STADTBÜCHEREI
DÜLMEN

PROGRAMMIEREN FÜR KIDS EIN ANGEBOT FÜR LEHRKRÄFTE

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW mit Angeboten für Kinder von der zweiten bis zur sechsten Klasse

Fotos: Stadtbücherei Dülmen, teamfoto MARQUARDT (Erdgeschoss Stadtbücherei), stem.T4U/Unsplash (2)

PROGRAMMIEREN FÜR KIDS EIN ANGEBOT FÜR LEHRKRÄFTE

Problemlösen und Modellieren

Mit unseren Roboter-Klassensätzen möchten wir Ihnen als außerschulischer Bildungspartner ein Angebot zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW machen.

Mit diesem Ziel im Blick, haben wir dank der Förderung des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW ein Angebot für Grundschulen und die Sekundarstufe I schaffen können, welches besonders den Bereich „Problemlösen und Modellieren“ unterstützt. Lehrkräfte können mit dem Institutionenausweis Ihrer Einrichtung Klassensets mit Robotern für vier Wochen zur Nutzung im Unterricht ausleihen. Jedes Klassenset kann einmal beim Büchereipersonal verlängert werden. Es stehen drei Roboter-Modelle und der Calliope mini zur Verfügung.

Auf Wunsch kann auch eine Einführungsveranstaltung für Schüler:innen und Lehrkräfte gebucht werden. Zur Terminabsprache wenden Sie sich bitte telefonisch oder per Mail an uns. Ansprechpartnerin ist Frau Heilmann. Darüber hinaus bieten wir Ferienveranstaltungen für alle interessierten Kinder an.



LET'S GO CODE!

3 x 1 Programmierspiel für Grundschulen

Dieses Programmierspiel kommt ganz ohne Technik aus. Mittels Programmierkarten können Kinder so im Team erste Erfahrungen in der Programmierung sammeln. Dabei werden Befehle aneinandergereiht, um gemeinsam durch einen Parcours zum Roboter zu gelangen. Logisches Denken und Teamfähigkeit werden ebenfalls geschult. Es kann einzeln oder als Ergänzung der Klassensets entliehen werden.



BLUE-BOT

1 x 12 Roboter für Grundschulen

Mit den 12 Geräten des Klassensatzes können Kinder zu zweit oder dritt erste Erfahrungen mit Robotern sammeln. Der Blue-Bot kann auf dem Boden genutzt und über Tasten auf dem Roboter oder über die enthaltenen Programmierleisten gesteuert werden. Der Klassensatz enthält außerdem sechs Erweiterungssets für die Programmierleisten, mehrere Rasterfolien mit Taschen zur individuellen Gestaltung sowie Hinweise zu Unterrichtsmaterialien und weiteres Begleitmaterial.



OZOBOT EVO

2 x 18 Roboter für dritte bis sechste Klassen

Der Tischroboter Ozobot Evo kann sowohl mittels gezeichneter Farbcodes als auch über die kostenlose „Evo by Ozobot“-App für Android und iPadOS programmiert werden. In der App können zudem verschiedene Schwierigkeitsgrade ausgewählt werden. Stifte, Tipps zu Unterrichtsmaterialien sowie Kopiervorlagen sind enthalten. Ausleihe ohne Tablets!

CALLIOPE MINI

1 x 20 Einplatinencomputer für dritte bis sechste Klassen

Der Calliope mini ist eigens für den Einsatz in Schulen entwickelt worden und gibt einen praktischen Einblick in den Aufbau eines Computers. Die Programmierung findet über verschiedene Editoren wie das Open Roberta Lab oder die kostenlose Calliope mini-App für Android und iPadOS statt. In der App programmierte Abläufe können dann mittels Bluetooth übertragen werden. Der Mini-Computer verfügt u. a. über programmierbare LEDs sowie 2 Taster und enthält als Zubehör Krokodilklemmen und Kupferklebeband. Ausleihe ohne Tablets!