

Bluebot-Klassenset für 2. und 3. Klasse

Mithilfe von programmierbaren Robotern können die Kinder auf spielerische Art erste Erfahrungen im Programmieren sammeln. Sie lernen analytisches und logisches Denken, Geschehnisse einzuschätzen und entsprechende Entscheidungen abzuleiten. Sie entwickeln nach und nach eigene Strategien, um Probleme zu lösen.

Nebenbei lernen sie ganz spielerisch den Unterrichtsstoff wie Vokabeln, zusammengesetzte Nomen, das Einmaleins, Rechtschreibung und vieles mehr.

Medienkompetenz-Bezüge aus den Bereichen:

1. Bedienen und Anwenden
5. Problemlösen und Modellieren

Das Bluebot-Klassenset enthält:

6 Bluebots mit Ladestation, Bildkarten-Sets, Unterrichtsmaterial

Unser umfangreiches Material soll Ihnen helfen, im Unterricht mit Robotern zu arbeiten. Zusätzlich ist es hilfreich, eine durchsichtige Rastermatte auszuleihen, um die Bildkarten dort einzustecken.

Neben den zahlreichen Bildkarten in der Bluebot-Box können Sie folgende Bildkarten zusätzlich ausleihen: Haustiere, Koordinaten, Wetter, Obst und Gemüse, Meine Hand, Handwerk, Zahlen, Würfelaugen, Bienengeschichte, Aus dem Leben, Ernährungspyramide, Stadt-Land-Fluss, Energiequellen, Hardware, Farben, Schatzsuche-Geschichte



Empfehlenswert ist es, vorab einen Termin für einen Workshop für Lehrer:innen mit oder ohne Schüler:innen zu vereinbaren.

Ihre Ansprechpartner in der Kinder- und Jugendbücherei

- Frau Klapheck (Leitung Kinderbücherei, Führungen, Veranstaltungen, Lektorat)
elisabeth.klapheck@stadt-gladbeck.de
- Carolin Werning (Führungen, Veranstaltungen)
carolin.werning@stadt-gladbeck.de

Telefon: 02043 – 99 2655 oder 99 2662

Gefördert vom
Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Öffnungszeiten: Dienstag 10 bis 20 Uhr (Kinderbücherei bis 18 Uhr), Mittwoch bis Freitag 10 bis 18 Uhr, Samstag 10 bis 13 Uhr