

Stadtbücherei Gladbeck

Angebote Medienkompetenzrahmen Grundschule

Stand: Februar 2022

Name	Beschreibung	Zielgruppe	wie?	Kompetenzbereich
Algorithmus - was ist das?	spielerisch die Grundbegriffe Algorithmus, Coding etc. kennenlernen	1. Klasse	Durchführung in der Bücherei	Algorithmen erkennen
Bluebot	eine Roboterbiene, die in 4 Richtungen laufen kann analoges Programmieren und per App (40 Befehle)	2.-3. Klasse	als Klassensatz ausleihbar	Bedienen und Anwenden Problemlösen und Modellieren
Ozobot Evo	kleiner Kugelroboter, der über Farbsensoren gesteuert wird. Folgt Linien und reagiert auf Farbcodes. Steuerung auch über App "Ozoblockly"	4. Klasse	als Klassensatz ausleihbar	Bedienen und Anwenden Problemlösen und Modellieren
Digitaler ABC- Kiosk	Stationenrallye mit mehreren digitalen Elementen: Bluebot, Tonie, Audiostifte, Apps, Mikro, Tablet, Internet	3. Klasse	Durchführung in der Bücherei	Produzieren Bedienen und Anwenden Informieren/Recherchieren
FakeHunter junior	Schüler:innen lernen, kritisch mit Nachrichtmeldungen umzugehen. Das Planspiel vermittelt ihnen Werkzeuge, um FakeNews zu entlarven.	4. Klasse	Durchführung in der Bücherei	Fakenews erkennen
Biparcours zum Medienkompetenzrahmen	Umgang mit Tablets, mit dem Internet und einer App	4. Klasse	Durchführung in der Bücherei	Bedienen und Anwenden Informieren und Recherchieren
Make it!	Makerboxen zu Lego education, Robotik, Elektronik, Mechanik, Magnetismus, Windenergie, Technik	ab 3. Klasse	Durchführung in der Bücherei	MINT- Bereich
Makerboxen	Stationenkisten Magnetismus und Kompass, Elektronik und Stromkreise, Mechanik	ab 3. Klasse	ausleihbar	MINT-Bereich
Themenkiste	Bücher zu den Themen Internet, Programmieren...	ab 3. Klasse	ausleihbar	Informieren