

Die Ausleihe der Robotik-Boxen ist kostenlos.
Vorausgesetzt wird ein Büchereiausweis
der jeweiligen Institution.

Sie benötigen mehr Informationen ...

- ... zu den Robotik-Boxen
- ... zu den Ausleihfristen
- ... zu den Vorbestellmöglichkeiten
- ... oder wie Ihre Institution einen Büchereiausweis
erhalten kann?

Melden Sie sich per Mail unter:
info@stadtbuecherei-gl.de

Infos finden Sie auch auf unserer Homepage unter:
www.bergischgladbach.de/robotik.aspx



**Stadtbücherei
Bergisch Gladbach**

Hauptstraße 250

51465 Bergisch Gladbach

Telefon: (02202) 14 24 98

E-Mail: info@stadtbuecherei-gl.de

Gefördert vom:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Robotik-Tools

zum Ausleihen
für Schulen, Kitas
und Institutionen



**Stadtbücherei
Bergisch Gladbach**

Schon gewusst?

Die Stadtbücherei Bergisch Gladbach bietet neben der klassischen Medienausleihe noch viel mehr. Sie unterstützt Schulen, Kitas und Institutionen auf dem Weg in die digitale Welt.

Erziehende und Lehrende werden beraten, für welche Altersgruppen die Robotik-Tools geeignet sind und erhalten Tipps mit Vorschlägen für den Einsatz im Unterricht oder in der Gruppe. Sie können die verschiedenen Robots ausprobieren und in Boxen mit Zubehör, Lernkarten und weiterführenden Links ausleihen.

Die Stadtbücherei begleitet Sie im Medienschungel. Probieren Sie es aus!

Wir bieten folgende Robotik-Boxen an:

BeeBots¹ – über wenige Tasten programmierbar können sie vorher bestimmte Wege abfahren und z. B. eine Schatzkarte erkunden. Geeignet für Vorschulalter und Grundschule.

Ozobots² – kleine Kugelroboter, die auf Linien mit Farbcodes codiert oder in Verbindung mit Tablets mit der Ozoblockly-App programmiert werden. Geeignet für Grund- und weiterführende Schule.

Dash und Dot³ – interaktive Roboter, Verbindung zu Tablet oder Smartphone über Bluetooth, Fernsteuerung, Programmierumgebung in App. Geeignet für Grund- und weiterführende Schule.

Makey Makey⁴ – Mikrocontroller, funktioniert als Tastatur zum Notebook/PC, sehr geeignet als Einstieg in die Elektronik und kombinierbar mit Scratch-Programmierung. Geeignet für Grund- und weiterführende Schule.



2



1



3



4