

Ausgewählte Coding-Angebote

Programmierteam (ab 4 Jahre, ohne Computer)

Im Team bauen die Kinder einen Parcours und stellen danach jeden Schritt mit den Programmierkarten nach. Sie haben es in der Hand, Fehlschritte zu erkennen und den Weg umzustellen, um zum Roboter zu gelangen.

Ich lerne programmieren (ab 5 Jahre, ohne Computer)

Kinder lernen spielerisch die Grundlagen der Computersprache. Das Spiel ist ein erster Schritt zum Kennenlernen der digitalen Welt. Durch die Farbe und die spezielle Rückseite der Codierungsblöcke passen diese nur an der richtigen Stelle auf der Übungskarte.

Der Schwierigkeitsgrad steigt von Spiel zu Spiel und die Richtigkeit der Übungen kann mithilfe der Selbstkontrollfunktion geprüft werden.

Osmo Coding (ab 5 Jahre)

Kinder werden an erstes Programmieren herangeführt, indem sie mit Hilfe von vorgefertigten Programmierblöcken und Befehlen das verspielte Wesen Awbie steuern. Die Basis und der Reflektor (siehe Genius Kit) sind zur Nutzung notwendig, aber nicht im Set inbegriffen.

Osmo Genius Kit (ab 6 Jahre)

Interaktive Lernspiele und Technologie werden mit einem simplen Prinzip kombiniert: Das iPad wird auf die Basis gestellt und ein kleiner Spiegel auf die Kamera gesetzt. Alles, was nun auf dem Tisch vor dem iPad passiert, wird über die Kamera auf den Bildschirm gespiegelt und steuert dadurch die verschiedenen Spiele-Apps: "Words" zum Erlernen von Sprache und Schrift, "Tangram" für geometrisches Verständnis, "Newton" und "Masterpiece" für logisches und kreatives Denken.

Scratch Junior (ab 4 Jahre)

ScratchJr ist eine Programmiersprache mit der Kinder ihre eigenen spielerischen Animationen, interaktiven Geschichten und dynamischen Spiele erstellen können. Sie ist als kostenlose App auf alle Endgeräte downloadbar.

The Official SCRATCH jr Coding Cards (ab 5 Jahre, englischsprachig)

Die 75 Aktivitätskarten, die lustige und aufregende Projekte abdecken, dienen dazu, jüngere Kinder an die visuelle Programmiersprache ScratchJr (5 bis 7 Jahre) heranzuführen. Die ScratchJr Coding Cards ermutigen die Kinder, kreativ und systematisch zu denken und gleichzeitig rechnerische Fähigkeiten zu entwickeln.

Ronjas Roboter (6-10 Jahre)

Ein Lernspiel auf www.meine-forscherwelt.de: Damit Ronjas Roboter den Weg durch den Garten findet, muss er zunächst programmiert werden. Drei Befehle genügen, um Roberta durch den Garten zu navigieren, für Hindernisse gibt es Sonderbefehle. In Spiel 2 können die Kinder eigene Wörter in Computersprache (Binärcode) eingeben. Kleine Sätze übersetzt Roberta für sie in Computersprache.

The Official SCRATCH Coding Cards (ab 8 Jahre, englischsprachig)

Mit Hilfe von Anleitungskarten lernen die Kinder interaktive Spiele, Geschichten, Musik und Animationen mit Scratch, einer beliebten visuellen Programmiersprache, zu kodieren. Die Vorderseite jeder Karte zeigt eine Aktivität, wie Schreiben einer interaktiven Geschichte, Erstellen eines virtuellen Haustiers, Verstecken spielen. Die Rückseite zeigt, wie man Code-Blöcke zusammensetzt, um Projekte zum Leben zu erwecken.

Scratch (8 bis 16 Jahre)

Scratch ist ein Projekt der Lifelong-Kindergarten-Group am Media-Lab des MIT. Es wird frei von jedweder Gebühr angeboten. Mit Scratch können eigene interaktive Geschichten, Spiele und Animationen programmiert werden. Die eigenen Kreationen können mit anderen in der Gemeinschaft online geteilt werden.