

## OSMO CODING-SET



Mit dem Osmo Coding-Set können Kinder ab 6 Jahren einfache Programmierungen mit dem iPad durchspielen. Dabei werden verschiedene Puzzleteile und Kärtchen des Sets auf einem festen Untergrund vor das Tablet gelegt. Durch den Spiegelaufsatz auf der Kamera des iPads wird die Programmierung in die App übertragen. Das Basis-Set enthält fünf vielfältige Lernwelten zu den Themen rechnen, zeichnen, schreiben, puzzeln und experimentieren. So werden neben den Programmierkenntnissen noch weitere wichtige Lerninhalte aus dem Bereich MINKT spielerisch vermittelt. Die benötigten Apps sind alle kostenlos.

Folgende Medien sind im Set enthalten:

- iPad-Halterung
- 5 Lernspiele
  - Tangram
  - Newton
  - Masterpiece
  - Numbers
  - Words
- Coding Awbie



## Tangram – Formen & Platzieren von Mustern



Mit dem Erweiterungsset „Tangram“ benutzen Kinder echte Tangram-Steine, um die Puzzles, die auf dem iPad gezeigt werden, zu legen. Dabei werden spielerisch das räumliche Denken und die Problemlösungskompetenz geschult. Zudem lernen die Kinder verschiedene Formen aus der Geometrie kennen. In der gleichnamigen App kann ein individueller Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden. Neben Tieren, Raumschiffen und Menschen entdecken Kinder viele weitere Formen in dem interaktiven Puzzlespiel.

### Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. Neben den verschiedenen Levels, steht auch ein Junior-Bereich zur Verfügung. In diesem können jüngere Kinder schon einfachere Formen mit den Tangram-Steinen legen. Zudem finden Sie auf der Startseite ein Videotutorial, indem die ersten Schritte dargestellt werden.



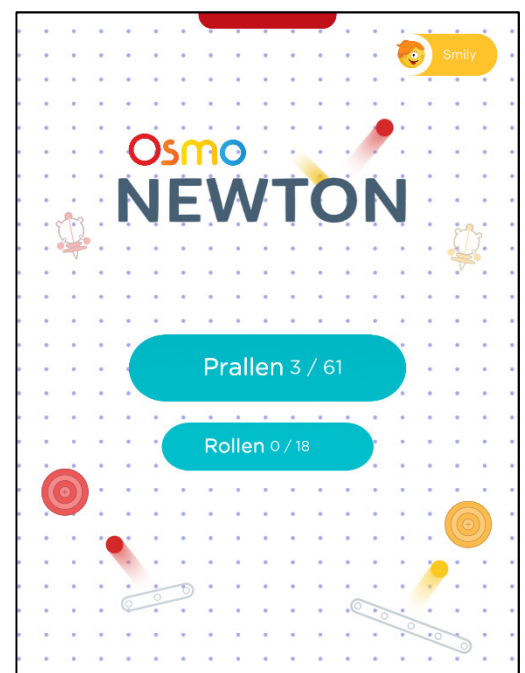
## Newton – Problemlösung & frühe Physik



Für die Erweiterung „Newton“ wird lediglich neben dem Basisset ein Blatt Papier und ein Stift benötigt. In den verschiedenen Level fallen kleine Bälle in das Bild, welche durch das Zeichnen von Hindernissen auf die Gegenstände gelotst werden müssen. Dafür werden die benötigten Hindernisse einfach auf das Blatt Papier vor dem iPad eingezeichnet. Die Kamera erkennt diese und projiziert das Gezeichnete in die App. Dort prallen die Bälle ab und ändern ihren Kurs im Idealfall auf das gewünschte Ziel. Dabei müssen die Kinder lösungsorientiert agieren und physikalische Regeln beachten und anwenden.

### Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. In der App werden zwei Spielmodi angeboten. Unter „Prallen“ müssen wie schon beschrieben die Bälle an gezeichneten Gegenständen abprallen. Unter „Rollen“ rollen die Bälle entlang der gezeichneten Linien. Es muss auch nicht immer etwas gezeichnet werden. Kinder können einfache Alltagsgegenstände vor das Tablet legen, um die Linien zu simulieren.



## Masterpiece – kreatives Zeichnen



Für die Nutzung der App „Masterpiece“ wird neben dem Basisset lediglich ein Blatt Papier und ein Stift benötigt. Die Kinder können in der App ein Motiv ihrer Wahl oder ein eigenes hochladen und nachmalen. Das gewünschte Motiv wird nun in der App als Umrisszeichnung angezeigt. Nun kann diese auf dem Blatt Papier vor dem iPad nachgezeichnet werden. Dazu schauen die Kinder auf das Tablet, auf dem sie ihre eigene Hand sehen und nicht auf das Papier. Kinder lernen über dieses Tool die richtigen Proportionen und Perspektiven zum Zeichnen kennen.

### Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. Neben zahlreichen Bildvorlagen können auch Schreibvorlagen zum Erlernen und Üben von Buchstaben genutzt werden. Nach dem Anfertigen der Zeichnung können die Kinder zudem das Bild nach eigenen Vorstellungen ganz kreativ ausmalen und ergänzen.



## Numbers – zählen mit Zahlen & Würfeln



Mit dem Erweiterungsset „Numbers“ tauchen Kinder als Meeresbiolog\*innen in eine Unterwasserwelt, in der sie mit den beiliegenden Spielsteinen addieren, subtrahieren und multiplizieren. Dabei werden die Spielsteine vor das Tablet gelegt und mit der Kamera in die App projiziert. Spielerisch werden den Kindern grundlegende mathematische Kenntnisse vermittelt.

### Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. Durch Rechenaufgaben sammeln Kinder in der App verschiedene Fische und Fischarten. Insgesamt können über 90 Fische in den verschiedenen Level entdeckt werden. Um diese zu sammeln müssen Blasen in der App zum Platzen gebracht werden. Diese geschieht, indem die Spielsteine vor das Tablet gelegt werden, welche die Zahl ergeben, die auf der Blase angegeben ist. Zum Beispiel ist in der Blase die Zahl 9 angegeben. Nun müssen Spielsteine vor das Tablet gelegt werden, welche zusammen 9 ergeben.



## Words – Buchstaben, Rechtschreibung & Wortschatz



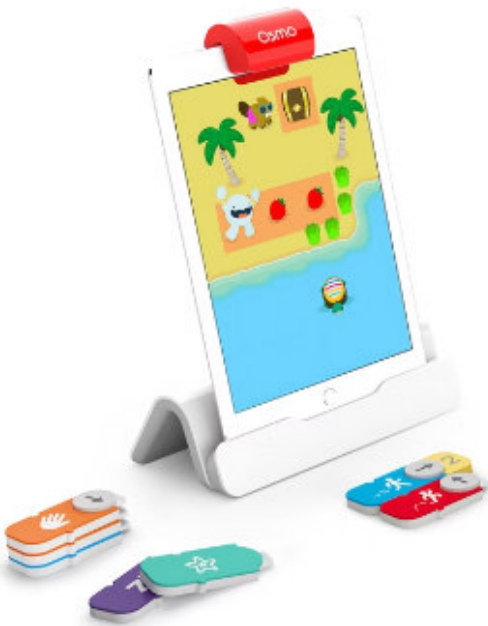
In der App „Words“ werden die beiliegenden Buchstabensteine eingesetzt. Hier lernen Kinder Buchstabieren, sozial-emotionale Fähigkeiten und kritisches Denken. Dazu müssen abgebildete Gegenstände und / oder Situationen erkannt und buchstabiert werden. Dieses erfolgt durch das Legen der Buchstabensteine vor dem Tablet. Diese werden durch die Kamera in die App projiziert. Die Zweifarbigkeit der Buchstaben ermöglicht einen Einsatz in der Montessori-Pädagogik.

### Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. In der App können Kinder zwischen 3 verschiedenen Modi auswählen. Bei **Zen Junior** werden Wörter mit fehlenden Buchstaben angezeigt, welche ergänzt werden müssen. Bei **Zen** können Wörter im eigenen Tempo erraten und buchstabiert werden. Kinder können aber auch im Modus **Versus** gegeneinander spielen. Dazu erhält jedes Team ein eigenes Buchstabenset (rot oder blau). Wer das gesuchte Wort als erstes richtig buchstabiert gewinnt.



## Coding Awbie



Mit 31 interaktiven Programmierblöcken lernen Kinder in der App „Coding Awbie“ spielerisch erste Grundkenntnisse des Programmierens kennen. Die Blöcke sind dabei an der Programmiersprache Scratch angelehnt, worauf anschließend aufgebaut werden kann. Für das Lösen des Coding-Puzzles werden die Befehle, die Awbie in der App ausführen soll einfach mithilfe der Programmierblöcke vor das iPad gelegt. Diese werden wie bei den anderen Sets durch die Kamera in die App projiziert.

## Die App

Die kostenlose App erhalten Sie im Appstore Ihres iPads. In der App entdecken Kinder drei spannende Lernwelten. In diesen werden Programmierungen von den Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen Konzepten vermittelt. Durch die verschiedenen Aufgaben werden bei den Kindern neben der Kreativität auch Problemlösungskompetenzen und logisches Denken gefördert.

