

Materialliste



Inhalt

Analoge Materialien	1
Programmierbare Materialien/digitale Materialien	2
Apps	3

Analoge Materialien

Name	Bemerkungen
Coding Labyrinth	Spiel zum Verstehen von Programmierungen.
Neuronale Netze	Spiel zum Verstehen, wie Maschinen und Programme Systematisierungen vornehmen und lernen.
Bedingungen und Schleifen	Spiel zum Verstehen, wie Bedingungen entstehen und was Schleifen in der Computerwelt bedeuten.
Coding Pixels	Legespiel um erste Programmiererfahrungen zu sammeln, selbst kreativ zu werden und damit die Funktionsweise von Computern zu verstehen.
Suchen und Sortieren	Spiel um die Funktionsweise von Suchmaschinen zu erklären und zu verstehen.
Algorithmen	Ein Spiel, das Algorithmen thematisiert und verständlich macht, welche Abläufe auch im Alltag immer wiederkehrend sind.

Coding Architekt	Ein weiterer Zugang, um erste Erfahrungen im Kontext von Programmierungen zu sammeln.
TipToi	Interaktiver Stift, der bestimmte Bücher zum Klingen bringt und somit niedrigschwellig Lernspiele für Kinder bereithält.
Mikrofon	Ein Mikrofon gibt den Kindern die Möglichkeit eigene Aufnahmen zu machen. Geräusuchspiele, Witze und Geschichten können so von und mit Kindern produziert werden.
Die sprechende Wand	Mithilfe dieser Wand können Kinder und päd. Personal Tagesabläufe, Ausflüge, Essenspläne selbst besprechen und anhören bzw. präsentieren.
Leuchtender Tisch	Pläne schmieden, erkunden, experimentieren...der Leuchttisch macht es möglich.
Bee Bot	Erste Programmiererfahrungen mit einem Roboter können Kinder mithilfe der Bee Bots sammeln. Auch hier gilt es zu experimentieren und auszuprobieren.
Tellimero	Ob in der Eingewöhnung oder zur Sprachförderung, auch mithilfe des Tellimero-Stifts können Kinder, pädagogische Mitarbeiter:innen oder Familien Aufnahmen tätigen, präsentieren und anhören.
Stromkreisebox	Ob Smartphone, Tablet oder PC: Nichts funktioniert ohne Strom. Auch hier gilt es zu forschen und zu experimentieren!
Sternenhimmelprojektor	Dieser Projektor bringt den Sternenhimmel in die Kita oder die Lernwerkstatt. Wie können kleine Bilder ganz groß werden? Wie passt der Sternenhimmel auf ein Bild und wie kommt er dann in die Kita? All diese Fragen können anhand des Projektors thematisiert werden.

Programmierbare Materialien/digitale Materialien

Name	Bemerkungen
3D-Drucker	Erfinden, Forschen und Entdecken. Wer hat schonmal dreidimensional gemalt? Die dritte Ebene lässt sich hier konkret erfahren. Eigene Projekte werden umgesetzt.
I Pads	Ob als Kamera, Tonaufnahmegerät oder Lernmittel, das Tablet dient als Multitool, um verschiedene pädagogische Angebote umzusetzen.
Beamer	Ob analog, um Schattenspiele zu produzieren oder in Verbindung mit Tablet und PC- Der Beamer gehört dazu und macht kleine Bilder groß! So können eigene Werke auch angemessen präsentiert werden.

Makey Makey	Forschen und Erfinden gehen mit dem Makey Makey ganz leicht. Hier lassen sich Spiele Entwickeln und spielerisch wird z.B. gelernt, was ein Stromkreis ist, was leitet Strom und was nicht und wie funktioniert ein Comuter?
Ozo Bot	Ob analog mit Stift und Papier oder in Verbindung mit dem Tablet, die Ozo Bots zeigen, wie sich kleine Roboter auch programmieren lassen.
Lego Education	Lego kennen viele. Was, wenn das selbstgebaute Auto fahren könnte? Bauen und Programmieren, analoge Erfahrungen mit digitalen Komponenten koppeln und so gestalterisch in Tun kommen.
Endoskopkamera	Einmal um die Ecke...gucken. Das geht mit der Endoskopkamera. Was steckt in der Pfütze? Wer lebt in der dunklen Ecke? Ist da wirklich ein Bauklotz hinter dem Heizkörper?
Mikroskopkamera	Ein Kind sagte einmal: „Alles wird eklig, wenn man es nur groß genug macht.“ Ist das wirklich so? Bei uns können die Kinder ausprobieren.

Apps

Name	Bemerkungen
ChatterKid	Spielzeug und andere Gegenstände zum Sprechen bringen
Loopimal	Richtig gute Musik und erste Programmiererfahrungen sammeln
Kinderspiele (MalApp)	Malen mal auf eine andere Art und Weise
HDwifiEndoskop	App zur Nutzung der Endoskopkameras
Mein Essen	Lebensmittel kennenlernen und selber kochen. Hier sind die Rezepte kindgerecht zum selber Kochen
Toca Monsters	Späße machen, Befehle geben und entdecken: All das geht mit den lustigen Montern.
Smart Endoscope	App zur Nutzung der Endoskopkameras

Der menschliche Körper (Tinybop)	Wie funktioniert der Körper? Was sind Bakterien? Diese Fragen lassen sich mithilfe der App thematisieren.
Blue's Blocs	Programmieren der Blue Bots funktioniert mithilfe dieser App
Scratch Jr	Programmieren einer virtuellen Katze und so Geschichten entwickeln.
Aumio	Entspannungsgeschichten für alle!
Oceans	Was lebt im Meer? Hier lässt sich einiges Entdecken.
Fiete Islands	Mit Fiete durch die Landschaft schweifen.
Fiete Mathe	Mathe ist gar nicht schwer. Fiete zeigt den Kindern auf spielerische Art und Weise, was die Grundrechenarten sind.
Sketchbook	Digitales Malen
Lego Education Spike	Eigene Bauwerke in Bewegung bringen.
Ozobot Evo	Einen Roboter über Linien steuern.
Calliope Mini	Einen kleinen Computer programmieren und so erste Spiele entwickeln, Pflanzenpflegestationen bauen o.Ä.

Stop Motion	Einen Stop-Motion-Film drehen.
Max-See	App zur Nutzung von Endoskopkameras.
Puppet Pals HD	Eigene Puppentheater-Stücke virtuell umsetzen.
WifiCheck	App zur Nutzung von Endoskopkameras.
Maximal	Mehrsprachige Wortspiele machen
Bugs 1	Was krabbelt da? Die interessante Welt der Insekten kennenlernen.
Book Creator	Eigene Bücher entwickeln, ganz einfach und spielerisch.
Frag Finn	Die Suchmaschine für Kinder, die den Jugendschutz berücksichtigt.