

Nao6

Angebot für Informatik-Kurse,
Arbeitsgemeinschaften oder
Jugend-forscht-Teams.
Lerne einen humanoiden Roboter kennen
und bringe ihm etwas bei:

Nao spricht mit dir
Nao erzählt einen Witz
Nao tanzt....

Mit Hilfe vorgefertigter Programmier-
Bausteine (Choreograph) kannst du
eigene Projekte für den Nao entwickeln.

Interesse?

Dann melde dich bei uns in der Humboldt-
Bibliothek oder komm zu unseren offenen
Robotik-Nachmittagen immer am
Donnerstag ab 16.00 Uhr.

Patrick.Jonas@reinickendorf.berlin.de
Christiane.Bornett@reinickendorf.berlin.de



BlueBot

Erstes Coding für Grundschüler:
Der BlueBot fährt auf vorgefertigten
Matten, die auch individuell mit Bild- oder
Wortkarten bestückt werden können,
programmierte Wege ab.
In Bibliotheksveranstaltungen für
Schulklassen können Piratenschätze
gefunden werden, Wörter in Kategorien
sortiert oder Märchen erzählt werden.
Auch in Quizformaten sind die BlueBots im
Einsatz.



Gefördert vom Verbund der
Öffentlichen Bibliotheken Berlins

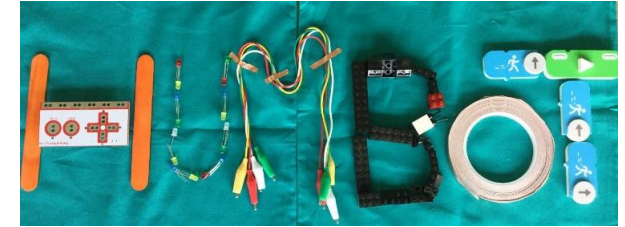
Humboldt-Bibliothek

Bezirkszentralbibliothek
Kinder- und Jugendbibliothek
Karolinenstr. 19
13507 Berlin

Tel.: 90294 5921, -5931

Humboldt-Bibliothek@reinickendorf.berlin.de

Stadtbibliothek Reinickendorf



Coding Space

Entdecken, Bauen und
Programmieren

REINICKENDORF **Literatur**

Cozmo

Ein kleiner Roboter mit Persönlichkeit zum Programmieren, Spielen und Unterhalten:

Cozmo-App



Cozmo ist Spielkamerad und Einstieg ins Coding für Kinder und Erwachsene. Als Mischung aus Kettenraupe und Gabelstapler verzaubert er mit eigener Persönlichkeit und bringt dazu drei Würfel mit, mit denen er agiert. Bei ausreichender Beschäftigung mit ihm verlangt Cozmo Futter und Pflege, lernt dazu und schaltet neue Aktivitäten für sich und seine Nutzer frei. Zeit mit ihm wird mit „Sparks“ belohnt. Mit „Sparks“ können Nutzer selbst bestimmen, was Cozmo tun soll.

- Erkundungsmodus
- Code Lab
- Spiele und Tricks
- Kennenlernen
- Geschichten erzählen
- Cozmo füttern und tunen
- uvm. ...

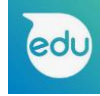


Robotik zum Ausprobieren:

Sphero Bolt

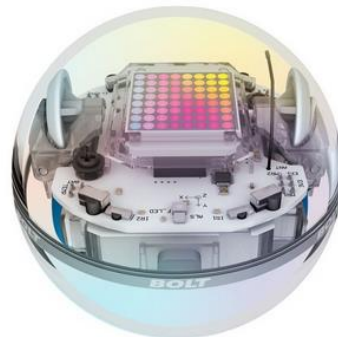
Rasante Robotik in Ball-Form beherrschen und Programme und Sensoren erleben:

Sphero Edu



Viel Technik in einer kleinen Kugel: Der Roboter-Ball Sphero Bolt lässt sich mit Magnetometer ausrichten sowie steuern und beschleunigt auf eine Spitzengeschwindigkeit von bis zu 7 km/h. Integrierter Kompass, Gyroskop und Beschleunigungssensor analysieren die Lage in jeder Situation. Eine 8x8-LED-Matrix lässt sich nach Wunsch gestalten. Probiere hinterlegte Aktivitäten und Projekte aus oder lege selbst los mit dem Coden deiner Ideen!

- Eigene Programme
 - zeichnen
 - mit Scratch-Befehlen Blöcke erstellen
 - mit Java-Script texten
- Aus einer Vielzahl an möglichen Aktivitäten wählen
- Den Robo-Ball fahren und steuern



Jeden Donnerstag, 16.00 Uhr

Dash

Mit diesen Apps kann der Dash programmiert werden:

GO



Entdecke die Lichter, Sounds, Sensoren und Bewegungen des Roboters. GO ist die App, um mit *Dash* per Fernsteuerung vor allem zu fahren.

BLOCKLY



Eigene Programme erstellen mit Variablen, Ereignissen und bedingten Anweisungen: Coding-Blöcke werden wie in einem Baukastensystem zu einer Befehlsfolge zusammengesetzt

WONDER



In einem Phantasieland müssen Challenges gemeistert werden: Lehre den Roboter sprechen und laufen durch grafische Tutorials.



Humboldt-Bibliothek