



WissensWandel Making BibBox

Bibliotheksveranstaltungen zum Mitnehmen

Praxiserfahrungen aus der Bibliotheksarbeit werden aufbereitet und können in die Kita, in die Schule oder mit nach Hause genommen werden. Dadurch sind die Programme und Veranstaltungen unabhängig vom Ort Bibliothek erlebbar.

Jedes Angebot enthält Bücher zu ausgewählten und erprobten Themen aus der bibliothekspädagogischen Praxis, ergänzt durch altersgerechte digitale Inhalte. Kurzanleitungen und Impulse helfen den Praxiseinsatz flexibel zu gestalten. Alle enthaltenen analogen und digitalen Inhalte fördern das kreative, spielerische Entdecken und Lernen.

Die Bib-to-go-Materialien richten sich an Kinder von 4-9 Jahren und an ihre Eltern, Lehrkräfte sowie Erzieherinnen und Erzieher.

Stadtbibliothek Reinickendorf

www.stadtbibliothek-reinickendorf.de

Alles krabbelt

Krabbeltier-Safari mit dem Käfer-Roboter – diese und viele andere Spiel-Aktionen ermöglichen Kindern ab fünf Jahren die Welt der Insekten zu entdecken und zu erforschen.

BerlinBot

Eine Reise zu den Berliner Sehenswürdigkeiten mit dem Lernroboter BlueBot: Dritt- und Viertklässler programmieren Wege auf einer Berlin-Karte und lernen dabei auch die Bezirke kennen.

Bienenroboter

Mit BeeBots programmieren lernen und gleichzeitig die Welt der Bienen erleben: Vorschulkinder, Erst- und Zweitklässler coden den Weg von „Hummel Bommel“ zu seinen Freunden, suchen die Bienenkönigin und lassen die Bienen tanzen.

Farbformen

Die Welt ist rund und voller Farben: Kinder ab fünf Jahren entdecken mit der Tangram-Katze die Welt der Formen, werden selbst kreativ mit analogen und digitalen Lege-Spielen und malen mit dem Farbenfrosch.

Für die Tonne

Mit analogen Geschichten und Spielen lernen Kinder ab fünf Jahren verschiedene Müllsorten kennen. Mit Apps auf dem Tablet und dem BlueBot-Roboter helfen die Kinder aktiv den Müll richtig zu sortieren.

Ich – Du – Wir

Wie verschieden wir Menschen sind, erzählen verschiedene Bilderbücher. Ein interaktiver Globus und ausgesuchte Apps auf dem Tablet zeigen die Welt aus ganz verschiedenen Perspektiven.

Mach MI(N)T

Spielerisch bauen und programmieren lernen: Ein Robotik-Set und vier Experimentierkästen laden zu ersten Entdeckungen ein. Geschichten, Sachbücher und Apps zu Energie, Magnetismus und Robotern runden das Angebot ab.

start2code

Programmieren analog: Das Spielset Let's go code!, das matatalab Coding Like ABC, die Roboter Blue-Bot und Ozobot kommen ohne Computer, Tablet oder Programmiersprache aus. Gesteuert wird ausschließlich über visuelle Befehle mit Symbolen, schriftfreien Tasten oder farbigen Stiften. Lustige Roboter-Geschichten ergänzen das Angebot für Kinder ab dem Vorschulalter.

Weitere Themen in Vorbereitung:

LUKA liest, Jahrein, Jahraus, Märchenhaft

