# Programmieren lernen für Kinder von 4-9 Jahren - **ohne** Display, Handy, Tablet & Computer





# **Coding like ABC**

Elementar- & Primarstufe Informatik, Naturwissenschaften, Mathematik & Kunst

Teil der Initiative



www.allemachenmint.de

Offizieller MatataLab Distributor



# natatalab matatalab

Programmieren lernen für Kinder von 4-9 Jahren - ohne Display, Handy, Tablet & Computer



Das MatataLab Coding Set ermöglicht es Kindern im Alter von 4-9 Jahren mit einem kleinen Roboter zu programmieren.

Sie erlernen autodidaktisch fundamentale Coding-Fähigkeiten und entwickeln die notwendige kognitive Eigenschaft, um abstrakte und komplexe Regeln und Verkettungen zu verstehen.



Das System eignet sich hervorragend für den Einsatz im Kindergarten und in der Primarstufe (Grundschule). Für Sie steht sogar ein deutsches Curriculum Buch zur Verfügung!



Da die Programmierung des Roboters über kleine Blöcke funktioniert, welche von einem "Coding-Turm" auf dem Eingabe-Board fotografiert werden, wird kein Bildschirm, Handy, Tablet, Computer oder ähnliches benötigt.

















Offizieller MatataLab Distributor



# Elementar- & Primarstufe Informatik, Naturwissenschaften, Mathematik & Kunst

### Übersicht der MatataLab Produkte

#### MatataLab MINT Coding Set

Art.Nr. 153181





#### **Erlernbare Kompetenzen**

- Das MatataLab Coding Set ermöglicht es Kindern im Alter von 4-9 Jahren mit einem kleinen Roboter zu programmieren.
- Sie erlernen autodidaktisch fundamentale Coding-Fähigkeiten und entwickeln die notwendigen kognitiven Eigenschaften, um abstrakte und komplexe Regeln und Verkettungen zu verstehen.

#### **Inhalt des MINT Coding Sets**

- 1x MatataBot Roboter
- 1x Steuer-Turm
- 1x Programmier-Board
- 4x Baustein "geradeaus"
- 4x Baustein "rückwärts"
- 4x Baustein "Drehung links 90°"
- 4x Baustein "Drehung rechts 90°"
- 2x Baustein "Schleife startet"
- 2x Baustein "Schleife endet"
- 1x Baustein "Funktion Definition"
- 1x Baustein "Funktion Abruf"
- 1x Baustein "Lieder"

- 1x Baustein "Tanz"
- 1x Baustein "Bewegung"
- 2x Zahl "2"
- 2x Zahl "3"
- 2x Zahl "4"
- 2x Zahl "5"
- 2x Zahl "zufällig"
- 1x Mappe "Natur"
- 3x Büchlein mit Aufgaben
- 8x Hindernisse
- 3x Flaggen
- 2x USB-C Kabel

### Matatalab MINT Erweiterung "Kunst & Geometrie" / Add-on "Artist"

Art.Nr. 153183

Mit den enthaltenen Winkel-Bausteinen können Kinder nicht nur Ihre Lieblingsformen, wie Sterne oder Quadrate von dem Roboter auf Papier zeichnen lassen und damit richtige Bilder malen, sondern erlernen auch, wie groß die Winkel bei diversen Formen sind und wie viele einzelne Linien jeweils benötigt werden. Hierzu wird der Hut des Roboters abgenommen und ein Filzstift in die passende Öffnung gesteckt.





### MatataLab MINT Erweiterung "Musik" / Add-on "Musician"

Art.Nr. 153182

Mit den Musikbausteinen können die Kinder zu Komponisten werden und Ihre eigenen Lieder schreiben. Die Musik Erweiterung eignet sich ideal, um den Kleinen Noten beizubringen und erste Tonsequenzen zu verstehen.







# Elementar- & Primarstufe Informatik, Naturwissenschaften, Mathematik & Kunst

### **MatataLab Curriculum Buch**

Art.Nr. 153181

Das Lern- und Übungsbuch - die perfekte Handreichung für Lehrer/-innen und Eltern!

#### Das erwartet Sie in diesem didaktischen Buch:

- Einstieg: Überblick über die enthaltenen Teile, Ein- und Ausschalten, Standards im Informatikunterricht
- Lerneinheit 1 Einführung
- Lerneinheit 2 Programmierabenteuer
- Lerneinheit 3 & 4 Code-Sequenzen
- Lerneinheit 5 & 6 Musikkompositionen
- Lerneinheit 7 & 8 Geschichten erzählen mit Abenteuerkarten
- Lerneinheit 9 & 10 Kunst mit dem Zeichenstift
- Lerneinheit 11 & 12 Schülerprojekte
- Leserservice: Hilfe, Links, Adressen



## Kostenloses Erweiterungsmaterial zum Ausdrucken

Auf www.allemachenmint.de finden Sie viele verschiedene Karten in DIN A3, Verkleidungen für den Roboter und weitere Aufgabenkärtchen für Buchstaben und Zahlen.





