

Themenpaket  
**Bee-Bots**  
Dingebox



GRAZ  
KULTUR

Bee-Bots sind kinderfreundliche Lernroboter in Gestalt einer Biene. Mit sieben Befehlstasten kann man sie programmieren und in verschiedene Richtungen steuern. So lernen Kinder ab (4 Jahren) auf spielerische Weise räumliches Denken, mathematisches Verständnis und die Logik des Programmierens.

Die „Dingbox: Bee-Bots“ enthält neben sechs Lernrobotern eine Ladestation, Matten mit verschiedenen Motiven als Unterlage, Stiftehalter, um mit den Robotern zeichnen zu können sowie Unterrichtsmaterialien mit Anleitungen für Lernspiele. Durch die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade der Lerneinheiten sind die Bee-Bots für Kindergärten über Volksschulen bis in die frühe Sekundarstufe I geeignet.

Damit wird Lernen zum spannenden Abenteuer und man besteht jede Prüfung mit „summa summa cum laude“.

Neben „Dingborg – der Bibliothek der Dinge“ gibt es auch Themenpakete mit Objekten: Die „Dingboxen“ stellen vielfältiges Material für den Unterricht – wie zum Beispiel Lernroboter und Lernspiele – zur Verfügung.

**Zielgruppe:** Für Kinder von 4 bis 12 Jahren

**Leihfrist:** 6 Wochen mit der Möglichkeit 2 Mal um je 2 Wochen zu verlängern, wenn das Themenpaket nicht vorbestellt ist

#### **Inhalt:**

Dieses Themenpaket enthält 19 Medien und Objekte:

Bee-Bot Lernroboter mit Verpackung	6
Bee-Bot Stiftehalter	6
Bee-Bot Docking Station	1
Matten	3
Unterrichtsmaterialien	3

**Stand:** September, 2024

**Da wir mit unseren Themenpaketen Ihren pädagogischen Interessen und Bedürfnissen gerecht werden möchten, stehen wir Ihnen für Rückfragen, Anfragen, Verbesserungsvorschläge, Anregungen und Anschaffungswünsche gerne zur Verfügung.**

#### **Kontakt:**

##### **Stadtbibliothek Graz Themenpaketservice**

Lauzilgasse 21  
8020 Graz

**Telefon:** +43 316 872-4968

**E-mail:** [stadtbibliothek.themenpakete@stadt.graz.at](mailto:stadtbibliothek.themenpakete@stadt.graz.at)

**Internet:** [www.stadtbibliothek.graz.at](http://www.stadtbibliothek.graz.at)

## Inhaltsverzeichnis:

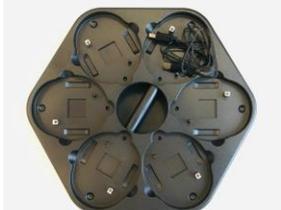
<b>1. Bee-Bot Lernroboter mit Verpackung .....</b>	<b>4</b>
Bee-Bot mit Verpackung .....	4
<b>2. Bee-Bot Zubehör .....</b>	<b>4</b>
Bee-Bot Stifthalter .....	4
Bee-Bot Docking Station .....	4
Matte „Figuren“ .....	5
Matte „Schatzinsel“ .....	5
Matte „Bauernhof“ .....	5
<b>3. Unterrichtsmaterialien.....</b>	<b>6</b>
BMBWF-Projekt - Denken lernen, Probleme lösen .....	6
Koordinatenkärtchen.....	6
Mappe mit Kopiervorlagen und Unterrichtsmaterialien .....	7

## 1. Bee-Bot Lernroboter mit Verpackung

	<b>Bee-Bot mit Verpackung</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	1 gelber Bee-Bot, 1 USB-Ladekabel, 1 User-Guide
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	ab 3 Jahre
	<b>Preis:</b>	99,00 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Mit dem Bee-Bot Bodenroboter Kindern logisches Programmieren, räumliches Denken und mathematisches Verständnis beibringen. Über die verschiedenen Tasten können eine Abfolge von Bewegungen gespeichert werden, die der Bee-Bot schrittweise ausführt.	
<b>6 Exemplare</b>		

## 2. Bee-Bot Zubehör

	<b>Bee-Bot Stifthalter</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	6 Stifthalter in den Farben orange, violett, rot, grün, gelb, blau
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	ab 3 Jahre
	<b>Preis:</b>	25,20 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Mit diesem Zubehör lernt der Bee-Bot das Zeichnen. Filzstift raufstecken und los geht's! Wie muss der Bee-Bot programmiert werden um einen Stern zu zeichnen?	
<b>6 Exemplare</b>		

	<b>Bee-Bot Docking Station</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	1 schwarze Docking-Station zum Laden und Aufbewahren für 6 Bee-Bots, 1 USB-Ladekabel, 1 Kurzanleitung
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	
	<b>Preis:</b>	64,80 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Ladestation zum Laden mit USB-Kabel und Aufbewahren von Bee-Bots oder Blue-Bots. Zum vollständigen Laden werden ca. 12 Std. benötigt.	
<b>1 Exemplar</b>		

	<b>Matte „Figuren“</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	1 Plastikmatte mit geometrischen Figuren ; ca. 60cm x 60cm
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	ab 4 Jahre
	<b>Preis:</b>	36,00 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	geeignetes Alter: 4-9 Jahre	
	Bodenmatte zum Lernen vom Erkennen von Formen, Farben und Größe. Durch den Bee-Bot kann Mathematik mit Informations- und Kommunikationstechnologie spielerisch den Kindern nahe gebracht werden. Sie lernen interaktiv abstrakte Konzepte spielerisch umzusetzen.	
<b>1 Exemplar</b>		

	<b>Matte „Schatzinsel“</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	1 Plastikmatte „Schatzinsel“ ; ca. 75cm x 75cm
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	ab 4 Jahre
	<b>Preis:</b>	36,00 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	geeignetes Alter: 4-7 Jahre	
	Unterstützt erstes Programmieren und computerbasiertes Denken bei Kindern mit Hilfe einer Schatzsuche. Mit dem Bee-Bot können Kinder erste Programmierversuche starten und durch das interaktive Setting ihre Vorstellungskraft anregen.	
<b>1 Exemplar</b>		

	<b>Matte „Bauernhof“</b>	
	<b>Verlag:</b>	Tts
	<b>Inhalt:</b>	1 Plastikmatte "Bauernhof" ; ca. 75cm x 75cm
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	ab 4 Jahre
	<b>Preis:</b>	36,00 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	geeignetes Alter: 4-7 Jahre	
	Unterstützt erstes Programmieren und computerbasiertes Denken bei Kindern. Mit dem Bee-Bot können Kinder erste Programmierversuche starten und mit dieser Matte einen ersten Einblick in landwirtschaftliches Leben auf den Bauernhof gewinnen.	
<b>1 Exemplar</b>		

### 3. Unterrichtsmaterialien

	<b>BMBWF-Projekt - Denken lernen, Probleme lösen</b>	
	<b>Titelzusatz:</b>	Band 2: Material zu Bee-Bots für die Primarstufe
	<b>Personen:</b>	Bachinger, Alois u.a.
	<b>Verlag:</b>	Austro. Tec.
	<b>Umfang:</b>	86 Seiten
	<b>Sprache:</b>	Deutsch
	<b>Ausgabe:</b>	Spiralbindung
	<b>Erschienen:</b>	2018
	<b>Preis:</b>	11,00 €
	<b>ISBN:</b>	978-3-200-05778-4
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	<p>Das Projekt "Denken lernen - Problem lösen" (DLPL) widmet sich der Thematisierung und Integration der informatischen Grundbildung in der Primarstufe. Darunter versteht man eine didaktisch begründete Nutzung von digitalen Medien in der Grundschule mit dem Schwerpunkt "Problemlösen". Die Motivation stützt sich auf spielerisches Lernen (Game Based Learning). Das Erlernen von algorithmischen Denkmustern erfolgt schrittweise von der Haptik zur Abstraktion.</p>	
	<p>Dieses Buch gliedert sich in die Abschnitte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorbereitende Übungen in der Klasse, Übungen ohne Hardware</li> <li>- Die Arbeit mit der Bee-Bot</li> <li>- Arbeiten mit der App RoboBee</li> </ul>	
<b>Exemplar</b>	1	

	<b>Koordinatenkärtchen</b>	
	<b>Verlag:</b>	Austro. Tec.
	<b>Inhalt:</b>	2 x 10 Kärtchen
	<b>Erschienen:</b>	2024
	<b>Alter:</b>	
	<b>Preis:</b>	5,64 €
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Zubehör - zum Arbeiten mit den Bee-Bots.	
<b>1 Exemplar</b>		

	<b>Mappe mit Kopiervorlagen und Unterrichtsmaterialien</b>	
<b>Sprache:</b>	Deutsch	
<b>Ausgabe:</b>	Loseblattsammlung	
<b>Annotation/ Beschreibung</b>	Unterrichtsmaterialien des „Wiener Bildungsservers“: - 8 Befehlskarten für den Bee-Bot (Kopiervorlagen in Klarsichtfolie) - Biene Bee-Bi's Abenteuer. Geschichte für Bee-Bot, Blue-Bot und Cubetto - Bee-Bot. Grundlagen & Methoden für Kindergarten & Volksschule	
<b>Exemplar</b>	1	