

Presse-Information

Mit Coding und Robotik zum Computational Thinking: Digitales Lernen mit Cornelsen Experimenta

Seite 1 / 2

Coding im Unterricht? Das bedeutet im Fachunterricht zu wachsen, zu leuchten, zu steuern, zu messen, zu bewegen oder aufzuladen. Nicolas Domann, Geschäftsführer bei Cornelsen Experimenta, bestätigt: „Schülerinnen und Schüler sind begeistert dabei, wenn sie gemeinsam tüfteln und ausprobieren können, welche der möglichen Lösungen Roboter in Bewegung setzt oder wenn die Leuchten zur Musik „tanzen“ oder die Bewässerung der Zimmerpflanze automatisch funktioniert.“ Beim Coding geht es weniger um das Schreiben von Programmierzeilen als um das Verständnis für die digitale Welt. Um diese mitgestalten zu können, braucht es individuelle Fähigkeiten, Programmierkonzepte zu verstehen. Das bedeutet, Problemstellungen zu identifizieren und deren Lösung in einzelne kleine Teilschritte zu zerlegen, Strategien zu entwickeln sowie abstrakt und kreativ zu denken. Cornelsen Experimenta hat sein Produktportfolio weiter ausgebaut. Im Programm findet sich nun auch der Microcontroller *Calliope mini* im Einzelset oder als Klassensatz, um die Platine als faszinierendes Werkzeug zum Lernen und Experimentieren zu nutzen. Als Partner der Calliope gGmbH hat Cornelsen zudem didaktische Szenarien zum Einsatz des Minicomputers in der Grundschule mit entsprechendem Lehrer- und Schülermaterial entwickelt, damit Schulen Erfahrungen im „Coden“ machen können: www.cornelsen.de/calliope

Ihr Pressekontakt
Cornelsen Verlag GmbH
Mecklenburgische Straße 53
14197 Berlin

Nico Enger
Tel +49 30 897 85-591
Fax +49 30 897 85-97591
nico.enger@cornelsen.de

cornelsen.de/presse
cornelsen.de

Experimente im MINT-Unterricht: eXperilyser-App von Cornelsen Experimenta

Naturwissenschaftliche Experimente im Unterricht digital unterstützen: Diesem Zweck hat sich Allround-App *eXperilyser* verschrieben. Cornelsen Experimenta bietet Schulen eine App-Lizenz mit sieben Modulen für alle MINT-Fächer an. Die App *eXperilyser* ermöglicht Schülerinnen und Schülern volle Konzentration aufs Experiment, ohne Messung und Auswertung zu vernachlässigen. Eine digitale Kamera, etwa vom Tablet oder Smartphone, dient dabei als Instrument für alle sieben Module: Videoanalyse, Spuren verfolgen, Graph Challenge, Entfernungen messen, Zeitraffer, Fotofalle sowie Daten loggen.

Innovativer Lernroboter für den Unterricht: eXperiBot

Gemeinsam mit der Firma Kinematics hat Cornelsen Experimenta zudem einen Lernroboter entwickelt. Das *eXperiBot* genannte Schulprodukt stellt die Wissensvermittlung und das kreative Lösen digitaler Problemstellungen in den Mittelpunkt. Zusammengebaut mit nur wenigen Handgriffen, ist der Lernroboter schon nach wenigen Sekunden einsatzbereit für den Unterricht. Mehrere Sensoren ermöglichen es dem *eXperiBot* sich in einem individuell gestaltbaren Labyrinth zu orientieren. Das Lernkonzept greift auf Tinkerbots zurück – ein modulares Spielzeug-Baukastensystem für Kinder, mit dem sich unterschiedliche Roboter bauen lassen. Der Lernroboter versetzt Schülerinnen und Schüler in die Rolle der digitalen Gestalter. Zum Start ist für Lehrkräfte und Schulen ein Schüler-Set sowie ein Klassensatz erhältlich. Sofort einsetzbare Unterrichtsmaterialien für verschiedene Lernniveaus erleichtern die Vorbereitung für Lehrerinnen und Lehrer.

Mehr Unterrichtskonzepte und Material für den Physik-, Chemie-, Informatik-, NaWi- und Technik-Unterricht unter:

cornelsen-experimenta.de/experilyser

Cornelsen Verlag
Cornelsen Experimenta
Duden Schulbuch
Oldenbourg Schulbuchverlag
Verlag an der Ruhr
Volk und Wissen

Cornelsen Experimenta

Cornelsen Experimenta® steht für experimentierendes Lernen, das Lust auf Naturwissenschaften macht und individuelle Lernerfolge in MINT-Fächern sichert. Der innovative Hersteller von hochwertigen Bildungsmaterialien ist Teil der Cornelsen Gruppe. Das Produktangebot umfasst Experimentiersets für die naturwissenschaftliche Bildung vom Kindergarten bis zum Abitur. Die Unterrichtsmaterialien und didaktischen Konzepte werden in enger Zusammenarbeit mit namhaften Fachdidaktikern produziert, entwickelt und weltweit vermarktet.

Naturwissenschaftliche Phänomene und Gesetzmäßigkeiten werden dabei konsequent auf die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler bezogen dargestellt. So können sich die Kinder und Jugendlichen beim Experimentieren und Ausprobieren selbst Antworten auf Fragen erarbeiten und Naturwissenschaften wirklich (be)greifen.

cornelsen-experimenta.de