

MATATALAB MINT Erweiterung "Animation" Add-on

Gruppe

Leiterplatten &
Entwicklungskits

Hersteller

MATATALAB

Hersteller Art. Nr.

900001-3248

EAN/UPC

6971573330112



Beschreibung

MatataLab MINT Erweiterung "Animation" / Add-on "Animation", Erweitern Sie Ihr MatataLab Coding Set um den Bereich "Animation",

Programmieren lernen für Kinder von 4-9 Jahren. Erlebe die Welt der Akteure!

Der MatataBot kann ab jetzt auch in Kreisen und Schlangenlinien fahren,

da die Motoren einzeln angesteuert werden können

Der MatataBot kann warten und du kannst einstellen, wie lange

Die Augen des MatataBots können farblich

geändert werden Umdrehen &

mehr Steuern Sie die Geschwindigkeit jedes einzelnen Rads,

so dass MatataBot entweder eine U-Wende macht

oder eine Runde fährt. Zeichnen eines Kreises MatataBot

kann jetzt Kreise,

gebogene Linien oder komplexere Formen zeichnen Augenfarbe

ändern Lassen Sie den MatataBot mit sieben

verschiedenen Farben blinzeln. Animieren des MatataBots Neue

Programmierabenteuer warten auf dich! Mit den

kostenlosen Downloads auf der MatataLab Website

kannst du kreativ werden und deine eigenen Geschichten

erzählen, Ein spielerischer Weg,

Mathematik zu lernen und die Welt zu verstehen! Jetzt

geht's los! Inhalt des MatataLab Animation

Add-ons- 34x Programmier Blöcke- 3x Baustein

„Geschwindigkeit rechter Motor vorwärts“,-

3x Baustein „Geschwindigkeit linker Motor

vorwärts“,- 3x Baustein „Geschwindigkeit

rechter Motor rückwärts“,- 3x Baustein

„Geschwindigkeit linker Motor rückwärts“,-

4x Baustein „Warten“,- 2x Baustein „Linken

Motor stoppen“,- 2x Baustein „Rechten

Motor stoppen“,- 2x Baustein „Farbe rechts

Auge“,- 2x Baustein „Farbe linkes Auge“,-

2x Baustein „Zahl 2“,- 2x Baustein „Zahl

3“,- 2x Baustein „Zahl 4“,- 2x Baustein

„Zahl 5“,- 2x Baustein „Zahl zufällig“,-

1x Buchlein Coding Fähigkeiten ab 4 Jahren erlernen,

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 notwendigen kognitiven Eigenschaft,

um abstrakte und komplexe Regeln und Verkettungen zu verstehen.

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.

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!

Ausführliche Details

Allgemeines

Typ

Leiterplatte