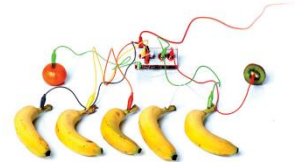


# lms[beta]raum II

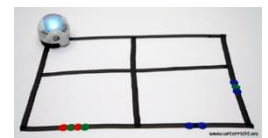
## Zentrum für digitale Kompetenz

Inhaltliche Schwerpunkte: Coding, Robotik, Künstliche Intelligenz, Gaming

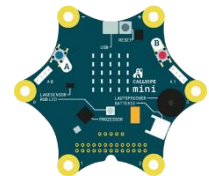
**MaKey MaKey:** Erfinderbausatz, mit dem **alltägliche Gegenstände** in eine Tastatur umgewandelt werden können (Voraussetzung: Leitfähigkeit).  
Beispiel Bananenpiano.



**Ozobot evo:** kleine Roboter, denen man über Farbcodes ohne Computer Anweisungen übermitteln kann. Mit einer schwarzen Linie wird der Weg für den Ozobot gezeichnet, für verschiedene Anweisungen (z.B. Umdrehen) werden andere Farben verwendet.



**Calliope mini:** Mikrocontroller, mit dem schon Grundschüler an die Grundlagen der Informatik herangeführt werden. Über einen webbasierten Editor werden in Blockprogrammierung Programme geschrieben, anschließend auf den Mini kopiert und ausgeführt.



**LEGO Mindstorms EV3:** Robotiksystem für Jugendliche. Herzstück ist der EV3 Stein – ein kleiner, programmierbarer Computer. In Verbindung mit der zugehörigen Software ermöglicht er das Steuern von Motoren sowie die Erfassung und Verarbeitung von Sensordaten.



**Spielekonsolen:** Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch (stationär und mobil einsetzbar). Außerdem **Gaming auf Laptops und Tablets** (z.B. VerstehMal das Wasser, League of Legends).

**Google Home** und **Alexa** sind Smart-Home-Lautsprecher, die über integrierte Mikrofone verfügen und dem Nutzer einen persönlichen **digitalen Assistenten** zur Verfügung stellen.



**Security Boter:** über eine App steuerbare Überwachungskamera