Osmo Anwendungen

Inhaltsverzeichnis

- 1 Osmo Genius Starter Kit
- 2 Osmo Coding
- 3 Osmo Pizza Co. Starter Kit

Osmo ist ein interaktives Lernsystem für Kinder, das physische Spielsteine mit digitalen Tablet-Apps kombiniert.
Kinder legen reale Gegenstände oder Spielsteine auf den Tisch.
Die Tablet-Kamera erkennt diese Objekte und setzt sie in die App um.
So entstehen interaktive Lernspiele, die z.?B. Mathematik, Sprache, Logik, Kreativität oder Programmieren fördern.
Zu jeder Anwendung muss die kostenlose App im AppStore heruntergeladen werden.

1 Osmo Genius Starter Kit

Ein Lern-Bundle mit mehreren spielerischen Apps und physischen Spielsteinen zum **spielerischen Lernen von Grundfertigkeiten** wie

- **Rechnen** (Numbers),
- **Wörter & Sprache** (Words),
- **Puzzeln & räumliches Denken** (Tangram),
- **Zeichnen & Kreativität** (Masterpiece) und mehr.
  Kinder legen reale Spielsteine auf den Tisch, die Kamera erkennt sie und die Aufgaben werden interaktiv auf dem Tablet umgesetzt. So fördert das Set Logik, Sprach- und Mathematikfähigkeiten.

2 Osmo Coding

Hier geht es darum, **Programmieren spielerisch zu lernen**:

- Du nutzt echte physische „Code-Blöcke“, die vor der Tablet-Kamera platziert werden, um Befehle zu erstellen, die Figuren im Spiel ausführen.
- Die Apps (z. B. *Coding Awbie*, *Coding Duo* oder kreative Coding-Varianten) führen durch Rätsel und Abenteuer und erklären Grundkonzepte wie Sequenzen und Problemlösung.

3 Osmo Pizza Co. Starter Kit

Ein interaktives Lernspiel, in dem du **deinen eigenen virtuellen Pizzashop betreibst**:

- Bestelle, belege Pizzen und gib sie aus.
- Trainiere dabei **Mathe- und Geld-Fähigkeiten** (z. B. Addition, Subtraktion, Wechselgeld),
- lerne grundlegende unternehmerische Konzepte wie Umsatz, Gewinn und Shop-Management.

Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Annika Racolta
Weiterführender Link	https://www.playosmo.com/?srsltid=AfmBOoroSihx_12R6crg4WG2QJ_X8MmBPVQbGq5gMMhQMd1Lc

Geförderte Kompetenzen	Auge-Hand-Koordination, Erstes Coding, Rechnen, Lesen, Schreiben

Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	1.1 Medienausstattung (Hardware) 6.1 Prinzipien der digitalen Welt 6.2 Algorithmen erkennen
Unterrichtsfächer	Deutsch Informatik Kunst Mathematik
Stufen	Unterstufe (KME), Primarstufe Mittelstufe (KME), Sekundarstufe I Abschlussstufe (KME Sek I), Sekundarstufe II, Berufspraxisstufe
Bildungsgänge	Geistige Entwicklung Lernen Grundschule Hauptschule
Aktuelle Trends	Coding und Programmieren iPad