

Cubetto

Altersstufe: ab 3 Jahren

Schwierigkeit: Anfänger

Kurzbeschreibung

Cubetto, der beinahe quadratische Lernroboter aus Holz, bietet einen spielerischen Einstieg ins Programmieren – und das schon für die Kleinsten. Um ihn zu programmieren benötigt man lediglich eine elektronische Holztafel und große verschiedenfarbige Blöcke. Somit ist er unabhängig von Smartphone oder Tablet. Mit Hilfe der Blöcke lassen sich Cubettos Bewegungen steuern, sowie weitere Funktionen programmieren. Eine Audioausgabe ist vorhanden. Laut Hersteller für Montessori-Pädagogik geeignet.

Voraussetzungen

- batteriebetrieben (wiederaufladbare Batterien sowie Ladegerät enthalten)
- kein WLAN oder Geräte wie Smartphone/ Tablet nötig
- extra Story-Books erleichtern den Einstieg und binden den Roboter in eine Geschichte ein

Fördert

Soziale und personale Kompetenz: Durch die Einbettung in Geschichten erleben die Kinder gemeinsam mit Cubetto verschiedene Abenteuer.

Sprachliche Bildung: Erlernen des benötigten Wortschatzes um die Bewegungen zu definieren. Zudem lernen die Kinder Symbolik kennen: jeder Block steht für eine bestimmte Aktion bzw. Richtung. Rechts und Links sind z. B. auseinanderzuhalten.

Medienkompetenz: Eigene Ideen können entwickelt werden. Der Gestaltung von Abläufen und Routen ist keine Grenze gesetzt.

Kognitive Kompetenz: Wie funktioniert der Roboter? Die Kinder verstehen, dass sich, wenn sie einen Stein ins Holztablet einsetzen, Cubetto entsprechend bewegt. Während der Bewegung lässt sich die Programmierung kontrollieren. Neben der dauerhaften Sichtbarkeit der Platzierung leuchten Punkte neben dem ausgeführten Stein. So können auch Fehler nachvollzogen werden. Kinder lernen sowohl die räumliche Orientierung als auch die Fähigkeit der Hinterfragung und Anpassung eines Ergebnisses.

