

# Erste Programmier-Erfahrungen mit einem Holzroboter

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Unterrichtsidee](#)
- [2 Möglicher Ablauf der Unterrichtsidee](#)
- [3 Verschiedene Projektideen](#)

Der Montessori-inspirierte Roboter bietet Programmieren zum Anfassen und Ausprobieren ganz ohne Bildschirm.

### 1 Unterrichtsidee

Mit dem Cubetto ist eine spielerische Einführung in die Programmierkonzepte: Algorithmen, Warteschlange, Fehlersuche und Rekursion möglich. Programmiert wird mit einfachen und analogen Kodierblöcken in verschiedenen Farben mit verschiedenen Bedeutungen.

### 2 Möglicher Ablauf der Unterrichtsidee

- Erstes Kennenlernen der Funktionen (Entdeckendes Lernen)
- Befehle in Form der bunten Kodierblöcken testen (Handlungsorientierung)
- Erste Wege legen und beobachten (Versuch und Irrtum)
- Gezielte Strecken planen und programmieren

### 3 Verschiedene Projektideen

- verschiedene Welten mit dem Roboter entdecken und dabei Geschichten erzählen oder erfinden
- Richtungen nachahmen (Räumliche Orientierung schulen)
- Im Team spielerisch Ziele für den Roboter vorgeben und lösen
- Kreative eigene Welten für Cubetto erstellen und entdecken

#### Details

Herausgeberin oder Herausgeber	Annette Pola
Weiterführender Link	<a href="https://medienkindergarten.wien/roboter-coding/mathematische-fruehfoerderung-mit-bee-bot">https://medienkindergarten.wien/roboter-coding/mathematische-fruehfoerderung-mit-bee-bot</a>
Geförderte Kompetenzen	Grundziele des Programmierens, logisches Denken, problemlösendes Denken, räumliches Denken, Kommunikation und Kooperation, Hand-Auge-Koordination, Selbstwirksamkeit, Feinmotorik

#### Verortung

Medienkompetenzrahmen NRW	1.1 Medienausstattung (Hardware) 6.2 Algorithmen erkennen 6.3 Modellieren und Programmieren
Unterrichtsfächer	Deutsch Erdkunde Geschichte Informatik Kunst Mathematik Sachunterricht

Stufen	Unterstufe (KME), Primarstufe Mittelstufe (KME), Sekundarstufe I
Bildungsgänge	Geistige Entwicklung Grundschule
Aktuelle Trends	Coding und Programmieren Robotics