

# Cubetto



## Hersteller:

Primo

## Webseite:

<https://www.primotoys.com/de/>

## Material:

Hardware

## System:

Android
 iOS  
 Windows
 MacOS  
 Web-App
 Chromebook  
 Linux
 Unplugged

## Zyklus:

Zyklus 1 Zyklus 2 Zyklus 3 Zyklus 4

## Rezension:

Über eine Programmieroberfläche mit verschiedenen Blöcken die verschiedene Richtungen und Funktionen angeben, kann Cubetto gesteuert werden. In seiner Handhabung ist er für einige Kinder im ersten Zyklus am Anfang nicht so leicht, da die getrennte Programmieroberfläche das Verstehen der unterschiedlichen Funktionen erschwert. Wichtig ist, dass die Programmieroberfläche in diesem Fall in gleicher Richtung wie der Roboter steht. Vorerfahrungen bei denen das räumliche Denken schon geschult wurde sind von Vorteil. Den Kindern wird so erleichtert selbst eine korrekte Lösung zu finden. Cubetto besitzt keine Rückwärtsfunktion. Interessant ist, dass es für manche Kinder nicht so leicht ist durch eine zweimalige Drehbewegung in die entgegengesetzte Richtung zu gehen, und dass die Drehrichtung dabei keine Rolle spielt. So stellen sie sich aber begeistert diesen Herausforderungen. Kleine Lernspiele sind leicht selbst mit Materialien aus der Klasse herzustellen. Obwohl es keine Taste gibt, die es den Kindern ermöglicht den Weg Schritt für Schritt zurückzulegen, entwickeln einige Kinder die keine Fehler machen wollen, Strategien (zB durch das Bewegen von Cubetto mit der Hand und das Einlegen des jeweiligen Blockes der diesen Schritt später ausführen wird, anschließend das Zurückstellen von Cubetto wenn alle Blöcke eingelegt sind). Cubetto bewegt sich relativ langsam. Alles in allem ermöglicht Cubetto den Kindern in kleinen Gruppen aktiv, motiviert und konzentriert nach Lösungen zu einem gestellten Problem zu suchen und zu finden.

## Kriterien:

- Physisches System (Hardware)
- Keine Interaktion möglich
- 1st-person-Programmierung
- Sequentiell
- Icons/Bildsprache
- Offene Umgebung/Spielwelt
- Handbuch und Praxisbeispiele erhältlich

## Mächtigkeit:

- Sequenz
- Bedingte Anweisung
- Wiederholung
- Prozedur/Unterprogramm
- Rekursion
- Variablen
- Datentypen
- Objektorientierung

