

Robot Turtles

Korte omschrijving en doelgroep

Het spel voor kleine programmeurs! Voor kinderen vanaf 4 jaar. Kinderen leren tijdens het spel code te schrijven om hun Robot Turtle naar het bijpassende juweel te verplaatsen. Een spelleider (volwassene of oudere leerling) voert de stappen van de 'geschreven' code uit. Onderweg komt de Robot Turtle allerlei hindernissen tegen die hij moet overwinnen of omzeilen. De moeilijkheidsgraad kan worden aangepast aan de leeftijd en/of ervaring van de spelers. Hierdoor is het ook voor oudere kinderen nog een uitdaging. Maximaal 4 spelers en een spelleider.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

Het spel is verkrijgbaar vanaf € 30,-

Uitgever

Het spel is uitgegeven bij uitgeverij Thinkfun (EAN / ISBN 19275019006)

Aanschaf

Het spel kan online op vele plaatsen besteld worden (Pienterespellen.nl, Bol.com, Heutink, Bekius, etc.) Bij Bekius is er een duidelijke Nederlandse handleiding toegevoegd.

Informatiefilmpjes en verdiepende spelsuggesties (Engelstalig) zijn te downloaden via de onderstaande link:

www.Thinkfun.com/RobotTurtles

Theoretische verantwoording

Programmeren neemt een steeds belangrijkere rol aan binnen het basisonderwijs. Kinderen van nu groeien op in een digitale samenleving. Dit heeft een aantal pedagogische en didactische voordelen. Ze kunnen creatief bezig zijn. Doordat programmeren veelal is gebaseerd op oorzaak-gevolg zien ze vaak direct het resultaat van hun handelingen terug. Kinderen veranderen van gebruikers in bedenkers en makers. Hierbij ligt het accent niet alleen op het behalen van een gesteld doel, maar ook op het ontdekken van wat er allemaal mogelijk is. Dit is goed voor hun ontwikkeling en hun zelfvertrouwen (Mediawijzer, 2015). Programmeren stimuleert het vermogen om logisch te kunnen denken en het denken in structuur en regelmaat. Ten slotte zorgt programmeren ook voor de mogelijkheid om zelf de regie in handen te houden in een steeds groeiende digitale wereld. Mediawijzer (2015) noemt dit ook wel 'digitaal burgerschap'.

Bron: Mediawijsheid 2005 > 2015 > 2025. Uitgave ter gelegenheid van 10 jaar mediawijsheid in Nederland

Gratis te downloaden via www.mediawijzer.net

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats

Het is een aantrekkelijk spel waarbij kinderen leren om vooruit te denken. De geluiden die de 'Turtle Mover' (spelleider) maakt bij het verplaatsen van de Turtle, verhoogt de spelvreugde. Je ziet dat jonge kinderen na een aantal keren spelen steeds beter in staat zijn om een aantal stappen vooruit te denken. Op het eind van groep 2 waren sommigen al in staat de hele route van hun Turtle in één keer te programmeren. Door alle leuke geluiden worden andere kinderen vaak afgeleid. Een plekje buiten de klas kan daarom raadzaam zijn.