

## Enkele inspirerende mediamiddelen

### Blue-bot



Een robotje met programmeerknoppen op de rug. De basistoepassing is leerlingen de Blue-bot te laten programmeren om van punt A naar punt B te gaan.

Blue-Bot lijkt op Bee-Bot, maar kan naast de 7 knoppen op de rug, ook via bluetooth geprogrammeerd worden door middel van de app.

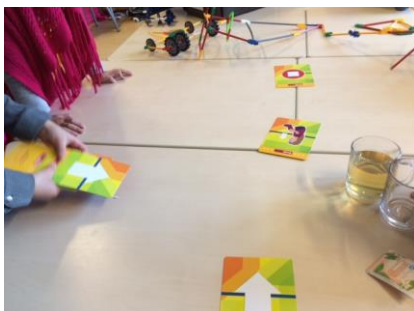
### Let's go code (learning resources)



'Unplugged' mediamiddel speciaal voor kleuters : wat is een robot, wat is coderen? Leerlingen programmeren elkaar.

<https://kleutersdigitaal.nl/lets-go-code-levend-programmeren/>

### CodeWise



Met het CodeWise kaartspel kunnen leerlingen elkaar programmeren. Op elke kaart staat een opdracht: zing een liedje, spring in de lucht, ga staan of zitten of bepaal een looprichting. Kinderen programmeren spelenderwijs een code door de [opdrachtkaarten](#) in een bepaalde volgorde te leggen.

Kan samen met de CodeWise programmeertools (gratis) worden gebruikt.

### Robot mouse + code & go



Deze kan je vergelijken met de Beebot. Er is een speelveld inclusief enkele obstakels voorzien en een kaasblokje waar je de muis moet naartoe leiden. Er zijn tevens enkele opdracht fiches.

<https://www.youtube.com/watch?v=U4ktPBNNw60>

|                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Botley</p>                                                | <p>Botley is ook een variant op de Beebot.<br/>Extra functies zijn een lijnvolger en een objectdetectie waardoor je kan vermijden dat hij botst. De richtingsknoppen staan niet op de rug. Programmeren doe je met de afstandsbediening.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=mHgtD7ZGpr8">https://www.youtube.com/watch?v=mHgtD7ZGpr8</a></p> |
| <p>Micro:bit Go</p>                                          | <p>Is een kleine (4x5cm) programmeerbare computer, voor allerlei leuke creaties, van robots tot muziekinstrumenten</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0EUzE_Q3W98">https://www.youtube.com/watch?v=0EUzE_Q3W98</a></p>                                                                                                                       |
| <p>Lego Wedo</p>                                            | <p>Een aantal sensoren en actoren (uitvoerders zoals een motortje) kan je combineren tot een robotje.<br/>De software maakt dat je deze dan kan programmeren. Is te combineren met Scratch.</p>                                                                                                                                                           |
| <p>M-bot Starter Robot Kit - Blauw - Bluetooth Versie</p>  | <p>Programmeerbare robot</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=T2mt20LEl-8">https://www.youtube.com/watch?v=T2mt20LEl-8</a></p>                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>Ozobot Evo</p>                                          | <p>Een kleine robot die gecodeerd wordt door kleurcombinaties, eventueel in combinatie met een lijnvolger.<br/>Kan zowel op papier als op een liggende tablet rijden.</p>                                                                                                                                                                                 |
| <p>....</p>                                                                                                                                   | <p>....</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

Zorg dat de gekozen mediamiddelen:

- de leeftijdsgroep 2,5 -14 jaar dekken
- alle competenties van computationeel denken dekken