



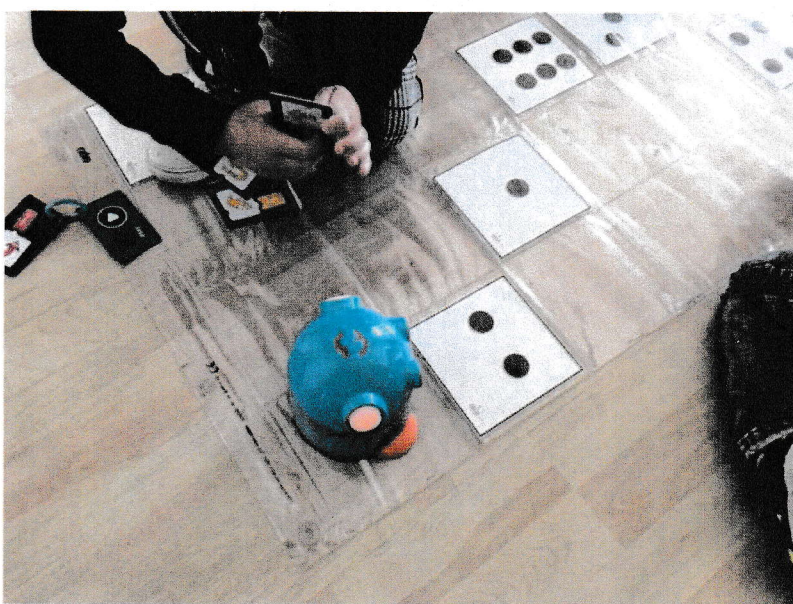
kleuters digitaal!

[HomeAppsMateriaal »Wie ik ben en wat ik doe »Startgids](#)

Aan de slag met Aiegggy!

Aan de slag met Aiegggy!

Posted by [Eveline Kaleveld](#) on mrt 20, 2021 in [Materiaal](#) | [No Comments](#)



Aiegggy de robot voor de onderbouw!

[Koop Aiegggy](#)
Prijs: € 79,95

Mijn Mening



Ik ben echt enthousiast over Aiegggy! Ik vind deze robot behoorlijk uitdagend voor jonge kinderen. Wat ik er ook heel mooi aan vind is dat je “lossen” onderdelen rondom programmeren echt door kinderen kunt laten ervaren.

Neem bijvoorbeeld het kaartje “obstacle avoider”. Als je deze op Aiegggy z’n kop legt dan vermijdt hij obstacels. Dit kunnen kinderen uiteindelijk ook in veel grotere programmeer-opdrachten moeten gebruiken. Doordat je met Aiegggy dit in het klein kunt oefenen is het makkelijker om dit toe te passen in grotere opdrachten.

Routes maken voor Aiegggy vinden kleuters ook echt heel erg leuk om te doen. Je legt fysiek een aantal keer iets op zijn hoofd. Zeker wanneer je dit koppelt aan de kaartjes met pijlen wordt het waardevol om te zien of je opdracht klopt.

En verder is Aiegggy mooi vormgegeven. Aantrekkelijk voor kleuters om mee te werken! Een echte aanrader voor in de klas!

Binnenkort volgt een 2e blog waarin je kunt zien hoe je met Aiegggy kunt programmeren met de iPad!

Wat kun je met Aiegggy

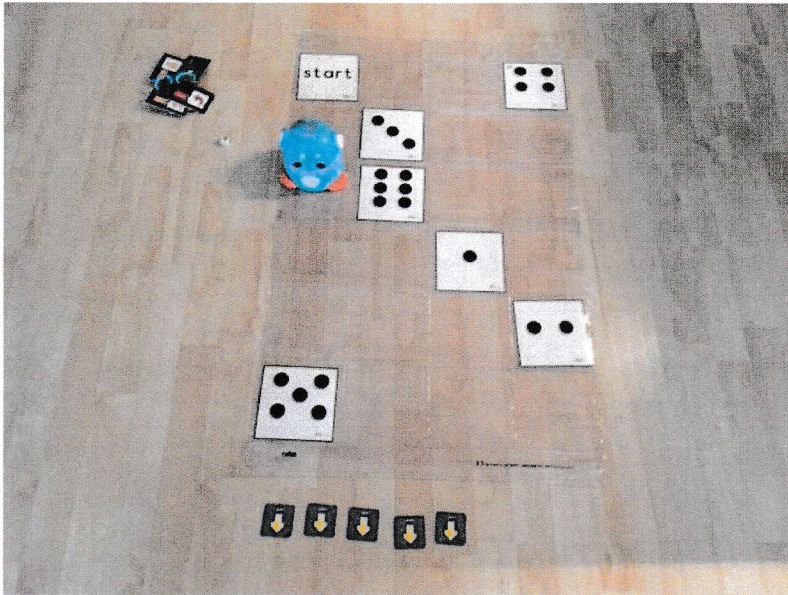


Aiegggy is wat mij betreft een super toffe complete robot die je in de onderbouw kunt gebruiken. Als ik de doos open zitten er de volgende spullen in:

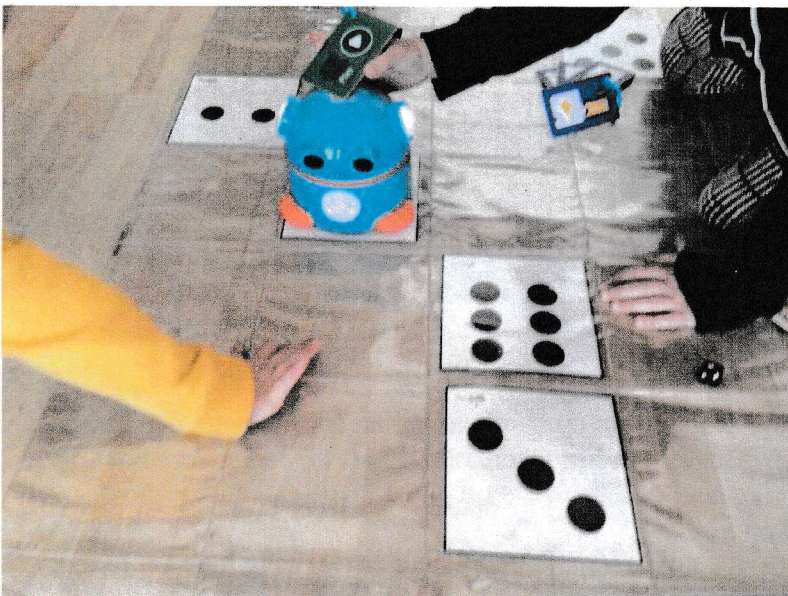
- 1 Aiegggy coding robot
- 6 puzzelstukken
- 1 routekaart
- 28 richtingkaartjes met pijlen
- 1 handleiding
- 11 commando kaartjes
- 3 ringen om de kaartje bij elkaar horen
- 1 usb oplaadkabel
- 1 handleiding

Ik laat je zien wat er allemaal mogelijk is!

Routes maken



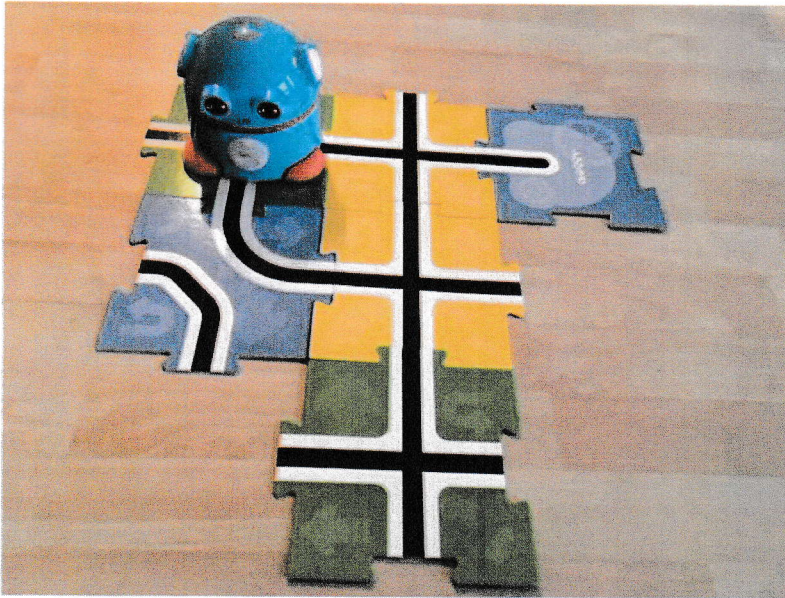
Allereerst bepaal je welke route Aiegggy moet gaan lopen. Ik gebruik hier nu de dobbelsteenkaartjes. Ik gooi met de dobbelsteen. En dan bepaal ik waar Aiegggy vanaf start heen moet gaan lopen. Gooi ik drie moet ik naar drie. Met de pijlenkaartjes kun je de route die Aiegggy moet lopen eerst neerleggen.



Daarna scan ik met de plastic kaartjes de route op Aiegggy z'n kop. De route kaartjes kunnen een handig hulpmiddel hierbij zijn. Zo weet je altijd welk kaartje je moet scannen.

Het mooie vind ik hieraan dat je echt stap voor stap programmeert. Met het play kaartje start je Aiegggy.

Volg de lijn!



In de doos bij Aiegggy zitten ook zeven puzzelstukken. Hierop staan lijnen. Aiegggy kan deze gaan volgen. Aiegggy volgt de lijnen als je met het kaartje “line follower” op z’n hoofd gescant hebt. Hij kan stoppen wanneer je de kaart Reset op z’n hoofd scant.

Het zijn zeven puzzelstukken. Dat is wellicht wat weinig maar je kunt met een stift ook zelf eigen lijnen maken waarover Aiegggy kan gaan lopen. Zo kun je er een mooie route van maken!

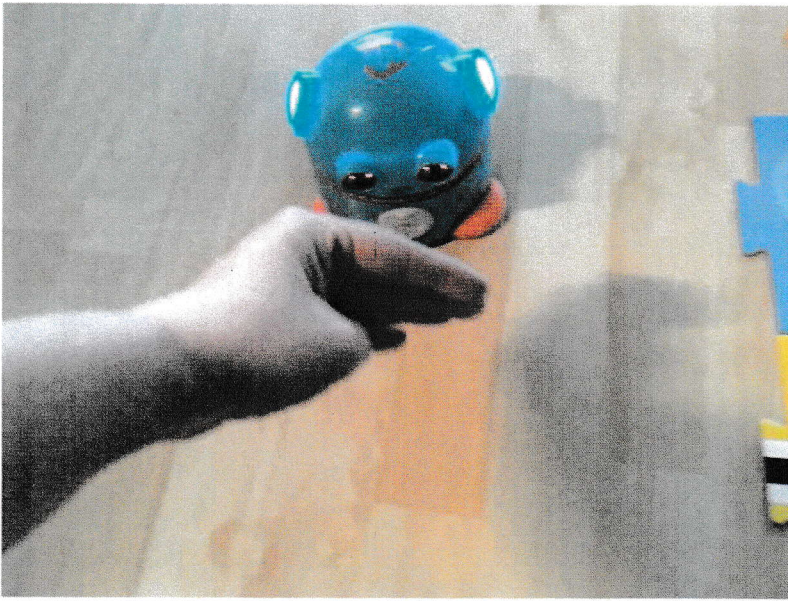
Blijf binnen de lijnen



Wanneer je “bounce in borders” op Aiegggy z’n kop scant en ‘m op de plaat binnen de lijnen zet dan beweegt Aiegggy zich alleen maar tussen de lijnen. Wanneer Aiegggy een lijn tegenkomt draait hij een andere kant op. Het is niet te voorspellen welke kant Aiegggy uit zal gaan.

Natuurlijk kun je ook zelf een lijn maken en Aiegggy daarover laten lopen. Houd er rekening mee dat je met een dikkere stift werkt dan.

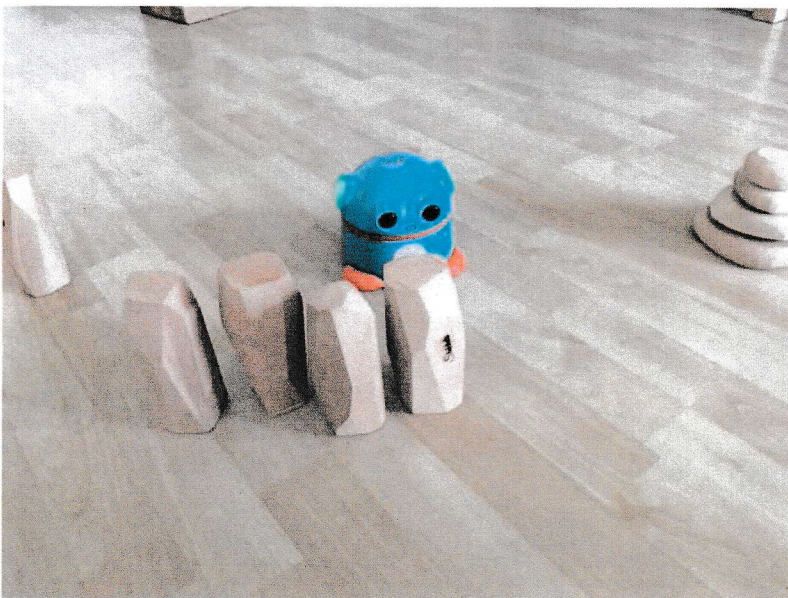
Volg mij!



Het kaartje waarop staat “obstacle follower” is het kaartje waarmee Aieggy je hand, of een ander voorwerp wat je beweegt, kan gaan volgen! Dit is vooral voor hele jonge kinderen leuk. Ze zien zo dat hun hand direct een actie oproept bij Aieggy. Je moet er wel rekening mee houden dat je dit op ooghoogte van Aieggy doet.

Om Aieggy stil te laten staan gebruik je de “reset” kaart. Aieggy staat dan stil.

Hier mag je niet langs!



De laatste kaart waarmee je Aieggy kunt programmeren is de “obstacle avoider”. Hiermee kun je Aieggy obstakels laten vermijden. Hiervoor tik je met de kaart “obstacle avoider” op het hoofd van Aieggy. Hij zal nu objecten gaan vermijden die op ooghoogte zichtbaar zijn. Wanneer Aieggy een object tegen komt dan zal hij een andere kant op gaan. Welke kant dit precies is, dat weet je nooit.

Als je een parcours met materialen gaat bouwen voor Aieggy dan moet je er rekening mee houden dat hij alleen objecten ziet die op zijn ooghoogte zijn. Je hebt dus iets hogere voorwerpen nodig.

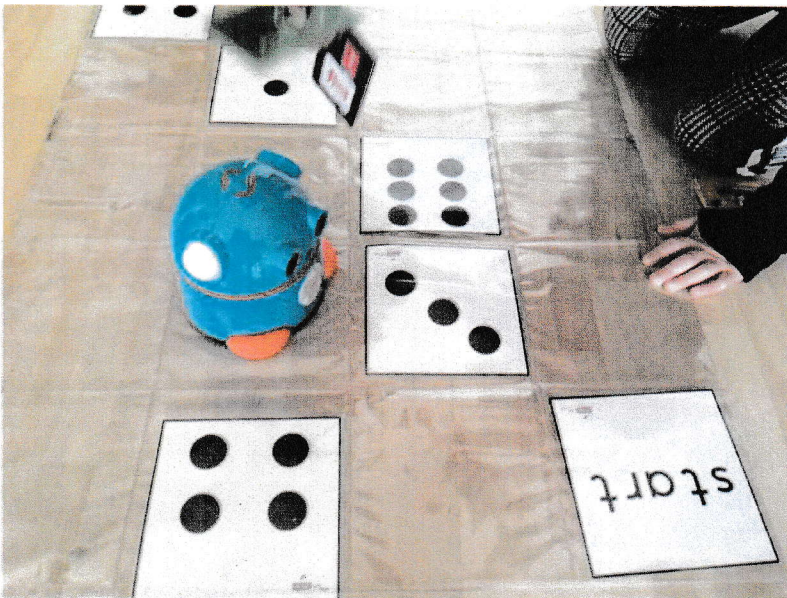
Als je wilt dat Aieggy stil staat dan moet je de reset kaart gebruiken.

Een route maken voor Aieggy



Maak met blokken een route voor Aiegggy. Denk van te voren na welke stappen er wanneer gezet moeten worden. En tik met de juiste kaarten op het hoofd van Aiegggy. Lukt het je om rekening te houden met de afstand die Aiegggy moet afleggen om daar het aantal blokken op af te stemmen? Een mooie oefening rondom meten en meetkunde.

Welke ontwikkeling stimuleer je voor met Aiegggy te werken?



Als we naar de doelen kijken leer je van het werken met Aiegggy het volgende:

Taal

Beginnende geletterdheid

- Gebruikt en leert (nieuwe) woorden naar aanleiding van verhalen en/of een thema. De nieuwe woorden liggen dicht bij het eigen kind (taalfuncties)
- Begrijpt waar geschreven teksten, zoals een boodschappenbriefje, voor dienen. (taalfuncties)
- Gebruikt en leert (nieuwe) woorden naar aanleiding van verhalen en/of een thema. De woorden liggen in de wereld om het kind en verder buiten het kind (bijv. eskimo's)

Interactief taalgebruik

- Een eenvoudige, enkelvoudige opdracht begrijpen en uitvoeren

- Begrijpt een eenvoudige, meervoudige opdracht begrijpen en voert het uit
- Begrijpt een meervoudige opdracht voert het in de juiste volgorde uit

Rekenen

Tellen en getalbegrip:

- Tellen van voorwerpen tot en met 10 synchroon en resultaatief
- Kan de getalsymbolen van 1 t/m 9 lezen
- Lost eenvoudige splits-problemen op tot ten minste 10
- Kan getalsymbolen, telwoorden en hoeveelheden tot tenminste 10 koppelen aan elkaar
- Kan verkort tellen van hoeveelheden tot tenminste 12 door gebruikte maken van patronen en structuren

Sociaal emotionele ontwikkeling

- Laat intense momenten van betrokkenheid zien
- Motivatie wordt zichtbaar doordat het kind doorzettingsvermogen laat zien
- De kleuter is gemotiveerd voor de activiteit, geeft niet op en zoekt naar oplossingen als het moeilijk wordt

Taakgerichtheid en zelfstandigheid

- Weten waar je moet beginnen met een taak
- Kan de taak enigszins zelfstandig uitvoeren
- Maakt complexere taken tot het einde toe af
- Kan een taak gestructureerd aanpakken
- Luistert naar instructie en kan met de aangeboden taak zelfstandig beginnen
- In een paar stappen vertellen hoe je de taak hebt aangepakt

Computational thinking

Problemen herformuleren

- Praten met elkaar over hoe 'problemen' opgelost kunnen worden met de Bee Bot
- Verkennen van de mogelijkheden

Probleem analyse

- Realiseren van een eenvoudig probleem

Probleemdecompositie

- Opdelen van een eenvoudige taak in deeltaken
- Plaatsen van opdrachten in een logische volgorde

Algoritmes en procedures

- Op volgorde zetten van instructies of regels
- Begrijpen dat bepaalde reeksen een logische ordening kennen
- Uitvoeren van een taak door stap voor stap een reeks handelingen uit te voeren
- Uit een reeks halen van een foute stap of instructie en deze vervangen door de juiste
- Plaatsen van opdrachten in een logische volgorde

Related posts: