

## Material:

### The Perfect Dinner - Ein Einkauf in London Der Ozobot Bit im Englischunterricht

#### Autor\*innen:

Lena Sophia Bergsch, Camilla Jael Doering,  
Anna Camilla Ludwig, Jonas Dieter Thiemann



#### Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download  
hinterlegt unter [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) .



#### Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt  
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für  
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz  
» [horst.zeinz@wwu.de](mailto:horst.zeinz@wwu.de)

Raphael Fehrmann  
» [raphael.fehrmann@wwu.de](mailto:raphael.fehrmann@wwu.de)

[www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/)

Das Projekt wird als  
„Leuchtturmprojekt 2020“  
gefördert durch die



## A. Verlaufsplanung - Visuelle Modellierung des Unterrichtsverlaufs

**Thema des Unterrichtsentwurfs:** A trip to London/ Einüben von Wegbeschreibung

The Perfect Dinner - Ein Einkauf in London - *Der Ozobot Bit im Englischunterricht*

Phase	Handlungsschritte / Lehr-Lern-Aktivitäten der Lehrkraft sowie der Schüler*innen	Sozialform	Kompetenzen	Medien und Material
Einstieg 10 -14 Min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Begrüßung der Schüler*innen (Ritual)</li> <li>– thematische Einführung Londonfahrt: As you know we will go on a trip in two weeks.</li> <li>– “Does everybody know their exchange student at Thomas Tallis School yet?”</li> <li>– „At the end of the trip we want to thank your exchange students for showing us London’s nicest spots.“</li> <li>– “We thought about cooking something for them. How does that sound?”</li> <li>– „What do you think we could cook for them?“ Hypothesen sammeln an der Tafel</li> <li>– You will play a fun game today. The game’s solution is what we will cook for your exchange students.</li> </ul>	Gespräch im Plenum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlernen und Festigen des Vokabulars für eine Wegbeschreibung (SA 3)</li> <li>• Reaktivierung des Vorwissens, Schaffen von Motivation (M 1)</li> <li>• Zurückgreifen von Vorwissen (M 2)</li> <li>• Förderung der sprachlichen Kompetenz (SA 4)</li> <li>• Einführen in die Idee des Programmierens und gleichzeitig auch des Problemlösens</li> </ul>	Raum mit akustisch hoher Eignung, Tafel, Kreide, Spielplan zum Zeigen?

<p>Hinführung 10-14 Min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– For the game, it is very important that you know how to describe a way to somebody. (Open-Maps zeigen mit hervorgehobenem Weg) Which phrases do we know for that? What would Google Maps say?</li> <li>– Sammeln an der Tafel</li> <li>– In the game your group will get a small robot that you have to guide to some spots. But you have to be careful: The robot doesn't know how to get there and it reacts to secret codes on the floor. So you have to give him the secret codes. But hey, you don't know the secret codes too because they are so top secret! So in the beginning of the game you will crack the code and you will be an expert for your codes!! After Station 1 you will sit together with the members of the other groups because they are the experts for the other secret codes! Exchange your codes on your worksheet and together you are able to lead your robot to the end of the game.</li> <li>– Wann ist die Aufgabe gelöst?</li> <li>– Zeitangabe machen</li> <li>– Can somebody repeat what your task is?</li> <li>– Klärung Wörter Code, Roboter</li> </ul>			
<p>Phasentrenner 5 Min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phasentrenner: Gruppenbildung durch Ziehen von Karten mit verschiedenen Symbolen, Auflösen des Plenums hin zu Gruppenarbeits-Tischen mit jeweils 3 Personen</li> </ul>	<p>Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verantwortungsvoller, selbstbestimmter Umgang mit dem Ozobot Bit (PS 1)</li> </ul>	<p>Karten mit verschiedenen Symbolen (farbige</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gegenseitiger Austausch und Unterstützung (PS 3)</li> </ul>	Karten Gefahr farbenblinde Kinder)
Erarbeitung 30-35 Min	<ul style="list-style-type: none"> <li>– SuS setzen sich mit drei Gruppen á drei Mitglieder um einen Spielplan</li> <li>– SuS beginnen, in ihren Gruppen ihren Roboter von ihrem Startpunkt bis Station 1 zu leiten und dabei spezielle Codes zu dekodieren, deren Bedeutung sie auf ihrem Arbeitsblatt festhalten. Die Codes der drei Gruppen stimmen nicht miteinander überein, jede Gruppe hat verschiedene Codes</li> <li>– SuS tauschen nach Station 1 die Gruppenmitglieder aus und stellen als Experten ihrer Codes diese den anderen Gruppenmitgliedern der anderen beiden Gruppen vor -&gt; neue Gruppenzusammensetzung: 3 Gruppen mit jeweils einem früheren Gruppenmitglied der vorherigen Gruppen</li> <li>– die Gruppen führen die Roboter mit den von ihnen dekodierten und zusammengetragenen Codes zu den nächsten den ihnen zugeschriebenen Stationen (fork, salt, vinegar)</li> <li>– Von den Stationen fork, salt, vinegar führen sie ihre Roboter mit den Codes zu Station 2 (U Bahnstation?), müssen dahin aber die Linien auch selbst zeichnen</li> <li>– Von Station 2 bis Ende direktes Durchfahren</li> </ul>	Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklungen von Lösungen, Überprüfen von Leistungen (PS 1)</li> <li>• Kooperation als Schlüssel zum Problemlösen (M 3, SA 1, PS 3)</li> <li>• Förderung von Empathievermögen (PS 4)</li> <li>• Förderung des computational thinking (SA 2)</li> <li>• Festigen des neu erlernten Wortschatzes (SA 5)</li> </ul>	Spielplan, Arbeitsblatt, Schreibutensilien, Tafel mit Scaffold, Roboter, Codes

---

	Auflösen der GA-Tische zum Plenum/ gewohnter Sitzordnung			
Phasentrenner 2 Min			<ul style="list-style-type: none"><li>• Kritisches Hinterfragen des Lernroboters (SA 1)</li><li>• Reflektieren und Festigen des erlernten Vokabulars (SA 3)</li><li>• Reflektieren der Arbeitsweise (M 4)</li><li>• Gegenseitiger Austausch (PS 3)</li></ul>	s. oben, Hörbogen 2
	Phasentrenner: Auflösen der Gruppenarbeits-Tische hin zum Sitzkreis			

<p>Ergebnis- sicherung 10 Min - 15 Min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Falsifizierung/ Verifizierung der Hypothesen</li> <li>– Sicherung des Lösungswortes Fish and Chips, Besprechung über Rezept und Bedeutung</li> <li>– Reflexion Arbeitsphase: how was working with the robots? How did you guide you robots?</li> <li>– Einführung Begriff Algorithmus, wo könnten euch Algorithmen im Alltag begegnen? Weswegen ist es wichtig, dass ihr darüber Bescheid wisst?</li> </ul>	<p>Gespräch im Plenum</p>		
<p>Ausstieg 5 Min</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ausblick: euch werden in den nächsten Jahren immer wieder Aufgaben mit z. B. Robotern oder Algorithmen begegnen, das ist wichtig, damit ihr lernt, was hinter der digitalen Welt steckt, denn wir benutzen ja alle Handys. Und da steckt auch immer ein Algorithmus und ein kleiner Roboter hinter.</li> <li>- Sicherung oder Ausblick in nächster Sitzung (Besprechen): Audiospur der Wegbeschreibung zum erarbeiteten Weg durch die zweite Gruppe</li> </ul>			