

## Material:

### Mit dem Ozobot durch London

Verwendung des Ozobot Bit im Englischunterricht der Grundschule für eine fiktive Reise durch London

### Autor\*innen:

Lia Droste, Alina Pries, Christoph Spielhoff, Jana Wrocklage



#### 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



## Mediennachweis – folgende offen lizenzierte Medien wurden zur Produktion des Materialpakts hinzugezogen:

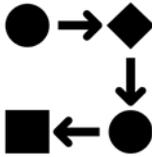
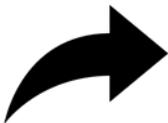
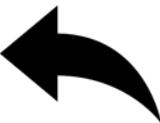
Fotos Ozobot gemäß CC-Freigabe:

Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | CC-BY-4.0 | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Bedienungshinweise zum Ozobot gemäß CC-Freigabe:

Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | [www.wwu.de/Lernroboter/](http://www.wwu.de/Lernroboter/) | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Hilfskarte 1 – Program the robot

<p>robot</p> 	<p>to program</p>  
<p>go straight on</p>  	<p>return</p>  
<p>turn right</p>  	<p>turn left</p>  
<p>start</p> <p>finish</p> 	

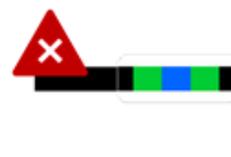
# Bedienungshinweise zum Ozobot

Bitte beachte folgende Hinweise zur Code-Verwendung:

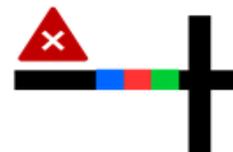
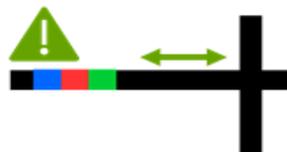
- Beachte, dass die Richtung, in der der Code in die Linie eingebracht wird, entscheidend sein kann.



- Verwende an Linien-Enden nur die speziellen „Linien-Ende-Befehle“.
- Alle anderen Codes benötigen ein schwarzes Vor- und Nachelement.



- Lasse zu Kreuzungen genug Abstand.



- Platziere die Codes nicht in Kurven und nicht auf Kreuzungen.

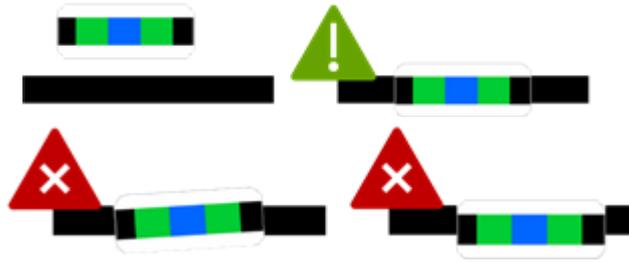


- Verwende die Codes nicht direkt hintereinander, sondern mit ein wenig Abstand.



## ...bei der Verwendung von Klebe-Codes:

- Klebe die Codes gerade auf.



- Drücke die Codes nur leicht an – so kannst du sie ggfs. noch einmal austauschen.



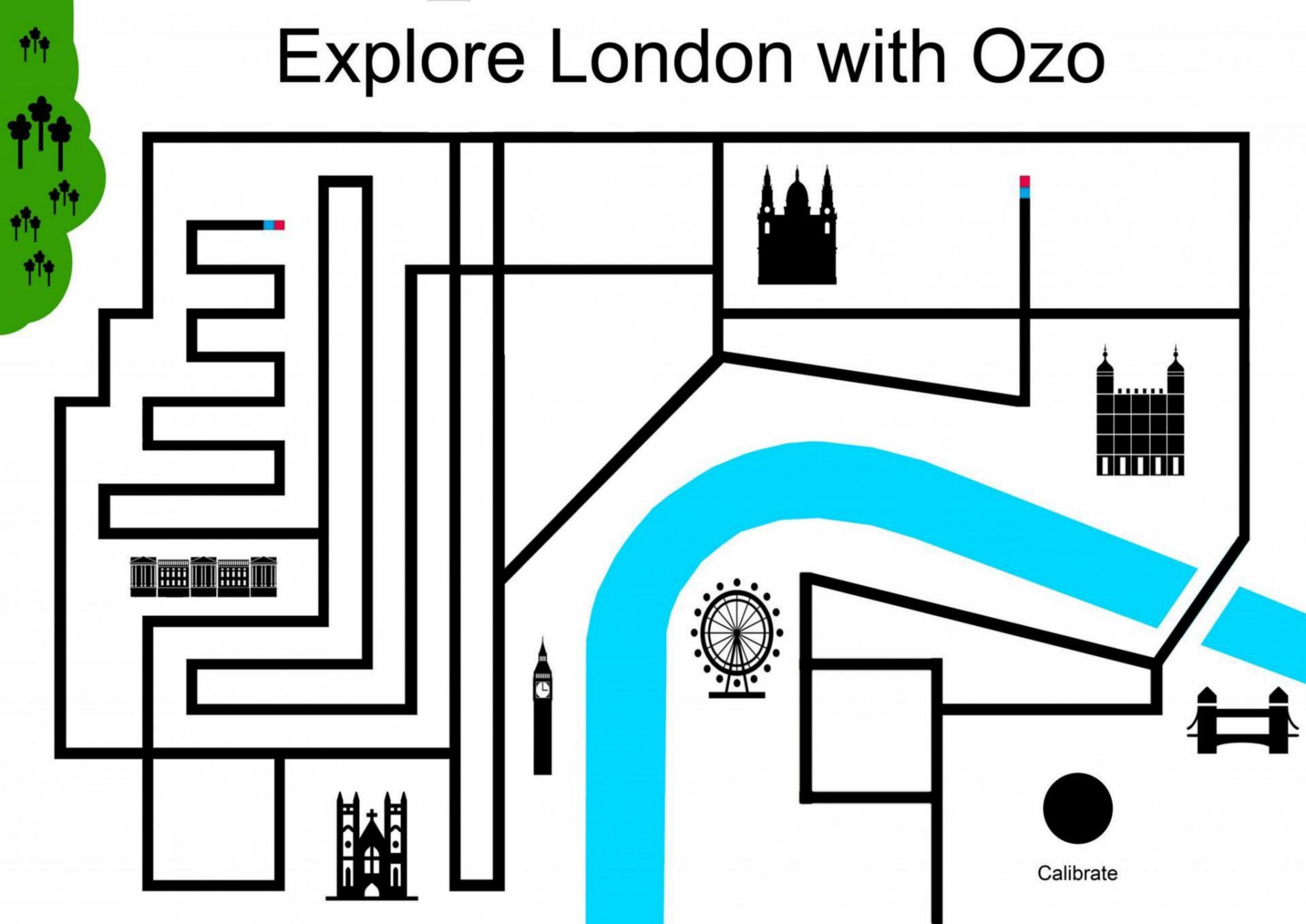
### Hilfskarte 3 – How to use the Smartphone or Tablet recorder



Öffne im Menü das „Diktiergerät“. Oft findest du es oben links in einem separaten Ordner. Zum Starten drücke den roten Button in der Mitte, zum Stoppen den Button **||**. Du kannst beliebig oft stoppen und weiteraufnehmen.

Wenn du auf das Symbol **▶** klickst, kannst du dir deine bisherige Aufnahme anhören. Das Quadratsymbol **■** auf der rechten Seite ist zum Abspeichern deiner Aufnahme. Hier musst du deiner Audiodatei noch einen Namen geben. Zum Schluss öffnet sich eine Liste, in der du deine gespeicherte Aufnahme sehen und abspielen kannst.

# Explore London with Ozo



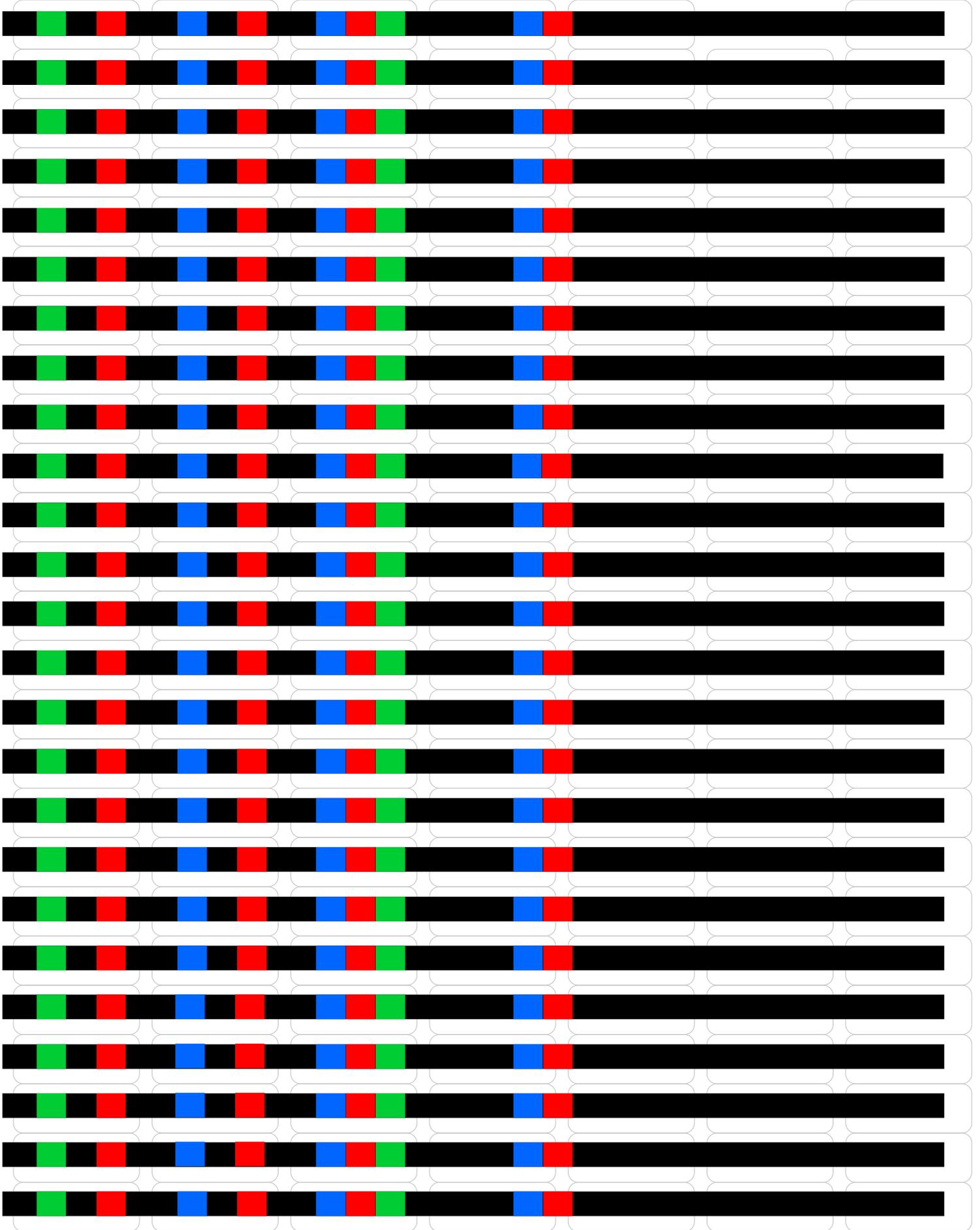
# Sticker

go left

go straight on

go right

return



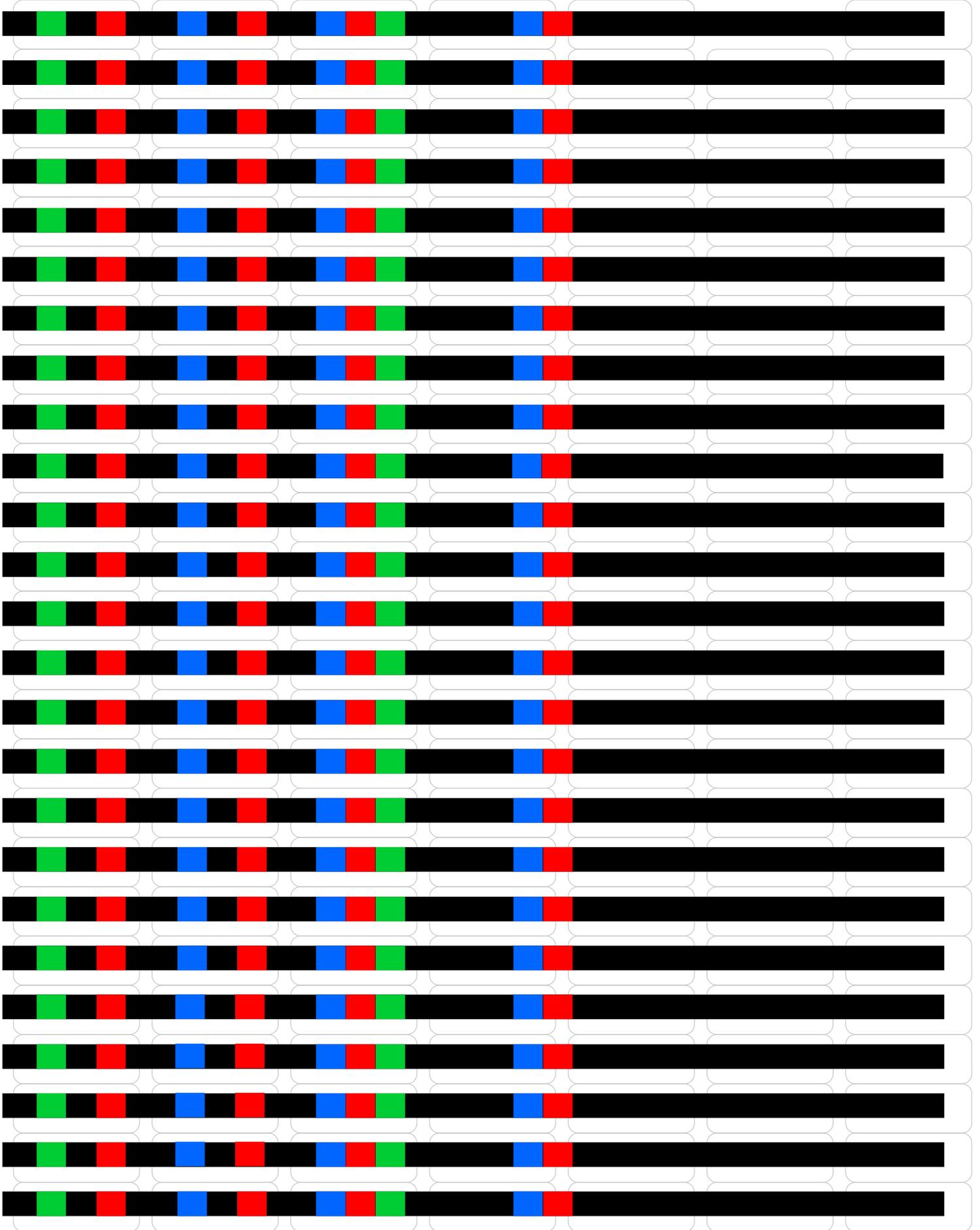
# Sticker

go left

go straight on

go right

return





GO STRAIGHT ON



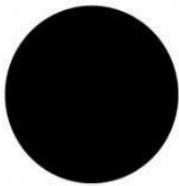
TURN LEFT



TURN RIGHT



RETURN



CALIBRATE OZO