



Aufgabenkarte

Der Ozobot in der Praxis Aufgabenkarte zur Station 1

Fahre so schnell wie möglich!



Materialliste:

Für die Durchführung dieser Station benötigen Sie:

- 1 Filzmatte
- 1 Ozobot (Evo oder Bit)
- 1 Stoppuhr
- 1 Kalibrierungskarte
- 1 Aufbauanleitung
- 1 Karte Bedienungshinweise
- 1 Satz Spielkarten (Weg- und Hinderniskarten)
- 1 Satz Aufgabenblätter

Verbrauchsmaterial: keines, alle Materialien verbleiben an der Station



Aufgaben:

Vorbereitung:

- Legen Sie die Filzmatte gerade auf den Tisch. Achten Sie darauf, dass keine Seite über die Tischfläche hinausragt.
- Bauen Sie das Spielfeld so auf, wie es die Aufbauanleitung zeigt.

Aufgabe:

- Ergänzen Sie das Spielfeld so, dass der Ozobot ans Ziel kommt.
 - Die bereits im Aufbau gelegten Karten dürfen Sie nicht entnehmen oder verschieben.
 - Neue Karten sollen Sie gezielt ergänzen (und tauschen), damit Ihr Ozobot vom Start zum Ziel kommt.
- Messen Sie die Zeit mit der Stoppuhr. Können Sie Ihre Bestzeit durch die Verwendung anderer Karten optimieren? Ist dies auch der kürzeste Weg?
- Sie finden den kürzesten Weg, indem Sie die Zahlen, die in den oberen Ecken stehen, addieren.

Sehen Sie sich abschließend den Unterrichtsvorschlag (D. Hein, Ruhrtalgymnasium Schwerte) hinsichtlich der fachlichen Verortung sowie der Vielfalt der Themenbezüge an. Auch das Phänomen des Algorithmus wird hier thematisiert.



Hinweise:

Idee zur Station, Konzept und Materialien unter geringfügiger Modifikation entnommen aus:

T - Titel: Unterrichtsmaterialien Ozobot

U - Urheber: Daniel Hein, Ruhrtalgymnasium Schwerte

L - Lizenz: CC BY DE 4.0

L - Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

U - Ursprungsort: Freigabe per E-Mail im Anschluss an den Workshop der GI-Tagung 2019



Dieses Dokument ist gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben.
Autor: Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/