



Aufgabenkarte

Der Ozobot in der Praxis Aufgabenkarte zur Station 3

Finde den Weg! – Einsatz von Klebecodes



Materialliste:

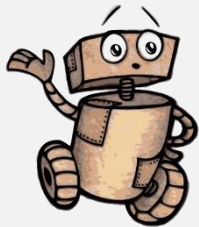
Für die Durchführung dieser Station benötigen Sie:

- 1 Ozobot (Evo oder Bit)
- 1 Kalibrierungskarte
- 1 Karte Bedienungshinweise
- 1 Codeübersicht (als Hilfestellung aufgrund der begrenzten Zeit, mit Schüler*innen würde man die Wirkungsweise der Codes erproben)
- 1 Spielfeld
- 1 Code-Klebestreifen (zweireihig)

Verbrauchsmaterial: Spielfeld, 1 Code-Klebestreifen (zweireihig)



Aufgaben:



Robby (Profilbild links) möchte in den Zoo.

Zeigen Sie ihm den Weg, indem Sie diesen mit dem Ozobot abfahren.

Setzen Sie an von Ihnen gewählten Stellen Klebecodes ein, um dem Ozobot den Weg zu zeigen. Mehrere Lösungen sind möglich.



Hinweise:

Bitte beachten Sie folgende 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/