

Stationsanleitungen

Station 1 - Start der Reise

Du lernst...

- wie man den Ozobot anschaltet und ihn kalibriert
- grundlegende Funktionen der Programmiersprache Ozoblockly
- das Erstellen und Übertragen eines Codes auf den Ozobot
- sonstige Funktionen des Ozobots (LED-Lichter, Lautsprecher) kennen

Beschreibung

Ozobot wacht morgens entspannt in seinem Hotel in Venedig auf. Er freut sich schon auf seinen Urlaub in Italien und kann es kaum abwarten in den Tag zu starten. Für seinen ersten Urlaubstag hat er sich viele Aktivitäten überlegt. Noch ahnt Ozobot nichts von seiner abenteuerlichen Reise, die ihm heute bevorstehen wird. Bevor er sich aber auf den Weg zur ersten Station macht, sucht er sich ein passendes Outfit für seine Reise aus.

Arbeitsauftrag

Wecke den Ozobot auf (Anschalten) und mache ihn mit seiner Umgebung vertraut (Kalibrierung). Ozobot steht ein abenteuerlicher Reisetag mit vielen Aktivitäten bevor. Zeige die Emotionen, die Ozobot zu Beginn des Tages empfindet (freie Auswahl der Blöcke in der Kategorie "Light Effects" oder "Sounds"). Wenn du möchtest, kannst du mit den bereitliegenden Materialien noch ein Kostüm für den Ozobot basteln.

Kleiner Tipp: Solltest du nicht mehr weiter wissen, findest du auf den Merktzetteln weitere Informationen zu den ersten Schritten mit dem Ozobot.



Stationsanleitungen

Station 2 - Zoo-Besuch

Du lernst...

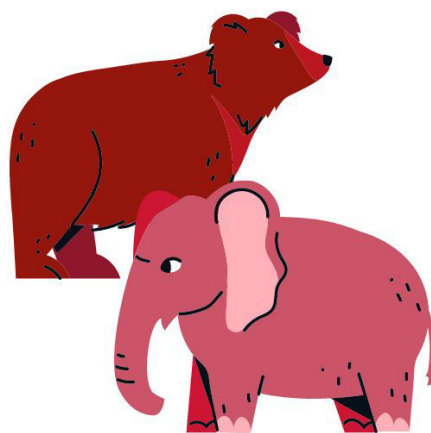
- die Bewegungsfunktionen des Ozobots zur Steuerung und Einstellung der Geschwindigkeit kennen
- Blöcke aus der Kategorie "Movement" kennen
- wie man ein Programm mit mehreren Befehlen schreibt

Beschreibung

Ozobot besucht den Zoo und schaut sich die unterschiedlichen Tiere an. Er beobachtet die Tiere genau und bemerkt, dass sich jedes Tier unterschiedlich verhält und bewegt. Die Schlange schlängelt schlangenlinienartig umher, der Leopard rennt schnell durch seinen großen Käfig, das Faultier klettert langsam auf einen Baum. Während des Beobachtens sieht er auch einen Hasen, der im Zick-Zack vor etwas zu flüchten scheint und Delphine ziehe ihre Kreise durch das blaue Wasser. Jedes Tier ist einzigartig.

Arbeitsauftrag

Versuche mit dem Ozobot die unterschiedlichen Bewegungen der Tiere nachzustellen. Du hast noch Zeit? Dann überlege dir weitere Tiere oder Bewegungen, die du mit dem Ozobot nachstellen kannst.



Stationsanleitungen

Station 3 - Beach-Clean Up

Du lernst...

- wie man ein Programm erstellt, um den Ozobot eine bestimmte Strecke fahren zu lassen
- Herausforderungen mit dem Ozobot zu lösen

Beschreibung

Ozobot möchte auf einer kleinen Insel ein paar Stunden gemütlich am Strand verbringen. Allerdings findet er am Strand jede Menge Plastikmüll. Ozobot weiß, welche schrecklichen Folgen der Plastikmüll für die Umwelt haben kann. Er nimmt sich eine Schaufel und sammelt den Müll auf.

Arbeitsauftrag

Hilf Ozobot dabei, den Strand aufzuräumen!

- Bastel hierfür aus den vorgegebenen Materialien eine Schaufel und befestige sie an deinem Ozobot
- Überlege dir einen Code, mit dem der Ozobot nacheinander die einzelnen Müllhaufen einsammelt und an den Rand des Papiers schiebt.

Du hast noch Zeit? Überlege dir einen Code, wie Ozobot jeden einzelnen Müllhaufen zählt und die Nummer laut ausspricht.

Kleiner Tipp: Die notwendigen Blöcke findest du in der Kategorie "Movement". Als Hilfestellung kannst du zum Bestimmen der Anzahl der Schritte ein Lineal verwenden (1 Schritt = 1cm; 1 step)



Stationsanleitungen

Station 4 - Museum

Du lernst...

- die Farbsensoren und Infrarotsensoren des Ozobot kennen
- noch einmal mehr über die Steuerung des Ozobots
- wie der Ozobot schwarzen Linien folgen kann

Beschreibung

Ozobot ist in Rom angekommen. Er möchte zum Abschluss seiner Reise ein Museum besuchen. Doch bevor er das Museum betreten kann, benötigt er natürlich eine Eintrittskarte. An einem Kassenhäuschen erfährt Ozobot, dass gleich eine Führung stattfinden wird. Er muss sich beeilen, um diese nicht zu verpassen!

Arbeitsauftrag

Zeige Ozobot den Weg zum Kassenhäuschen, um die Eintrittskarte für das Museum zu kaufen. Sobald Ozobot das Kassenhäuschen erreicht und seine Eintrittskarte gekauft hat, leuchtet er grün. Jetzt aber schnell! Hilfe Ozobot dabei, das Tempo zu beschleunigen, damit er es noch rechtzeitig zur Führung schafft. Sobald Ozobot unmittelbar vor dem Museum steht, freut er sich, da er es noch rechtzeitig zur Führung geschafft hat und drückt seine Freude durch lachen aus.

Du hast noch Zeit? Dann bringe Ozobot nach dem Museumsbesuch wieder zurück zum Start.

Kleiner Tipp: Suche für das Erkennen des Museums einen passenden Block in der Kategorie "Sensoren". Die anderen Blöcke findest du in der Kategorie "Line Navigation", "Light Effects" und "Sounds".

