

Ablaufplan

Lernphase	Lernziele	Inhalte	Sozialform	Methoden	Medien	Dauer (in min)
Einstieg und Warm-Up (Kenntnis)	Die Teilnehmer*innen kennen und verstehen das Prinzip und die Technik der Ozobots und Actionbound.	<ul style="list-style-type: none"> • Konzept wird erklärt und vorgestellt • Kurzer Überblick über die Ziele und den Ablauf des Workshops geben 	Plenum	Vortrag der Lehrenden (darbietend) mit Bildern, Klärung offener Fragen, Abfragen von Vorerfahrungen	Power-Point-Präsentation, Beamer, Erklärvideos	10
Gruppenbildung und Koordination der Aufgaben (Orientierung)	Die Teilnehmer*innen ordnen sich Gruppen zu oder werden zugeordnet. Die zu bearbeitenden Länder werden von den Gruppen ausgelost oder verlost (mittels Flaggen der jeweiligen Länder als Kärtchen).	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppenbildung von idealerweise 3 Schüler*innen pro Gruppe • Festlegung des Themas (Landes) zur Erstellung eines Actionbounds 	Gruppenarbeit	Diskussion		15
Erarbeiten (Verständnis)	Die Teilnehmer*innen haben ein erstes Verständnis für die Actionbound-Anwendung und für die Funktionsweise der Bounds entwickelt.	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Auseinandersetzung mit der Actionbound-App • Ausprobieren der Funktionen 	Einzelarbeit oder Gruppenarbeit	Ausprobieren	PC, Tablet, Actionbound-App	10
Erstellung eines	Die Teilnehmer*innen	<ul style="list-style-type: none"> • Klärung des Aufbaus 	Gruppenarbeit	Brainstorming, Recherche,	PC, Tablet, Ac-	-

Bounds (Anwendung)	erstellen einen 8-minütigen Actionbound zu ihrem gewählten Land.	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche von Informationen über das jeweilige Land • Koordination der Gruppenarbeit und geeigneter Bearbeitungsorte • Verfassen der Fragen und Erstellung einer Liste an Recherchehilfen 	(Hausaufgabe oder innerhalb einer Projektwoche)	Ausprobieren, Fragen formulieren, Recherchehilfen suchen und auflisten	tionbound-App	
Erarbeiten (Verständnis und Kenntnis)	Die Teilnehmer*innen haben ein Verständnis für die Funktionen des Ozobots entwickelt. Sie können ihn bedienen. Außerdem kennen sie dessen Programmierung (mittels farbiger Linien).	Zur Erlangung von Verständnis und Kenntnis der Ozobotprogrammierung wird in der Klasse eine gemeinsame Prototyp-Weltkarte mit den Lehrenden erstellt	Plenum, Diskussion	Vortrag Lehrende (darbietend) durch die Erstellung eines Prototyps	Plakat, Ozobot	15
Plakate erstellen (Verständnis)	Die Teilnehmer*innen erstellen die Plakate für die Reise der Ozobots.	Malen der Weltkarte und Codierung des Ozobots anhand von Linien in verschiedenen Farben	Gruppenarbeit (Hausaufgabe oder innerhalb einer Projektwoche)	Diskussion, Aufmalen der Route	Plakat, Filzstifte	
Durchführung der Weltreise	Die Teilnehmer*innen setzen sich mit den Inhalten der verschiedenen Bounds auseinander	Nach der Reihe werden die Challenges der Gruppen in Actionbound gelöst	Gruppenarbeit	Recherche, Diskussion, Lösen der Aufgaben	Smartphone oder Tablet, Actionbound-App	8 Minuten pro Gruppe (bei der Lösung der Challenges)

	und lernen Aspekte anderer Länder kennen.					in Action-bound)
Präsentation der Weltreise (Abschluss)	Die Teilnehmer*innen wenden ihr Wissen bzgl. der Ozobot-Anwendung an.	Präsentation der erstellten Weltreise mit dem Ozobot	Plenum	Präsentation	Plakat, Ozobot	15
Optional: Auswerten (Urteil)	Die Teilnehmer*innen setzen sich mit Problemen während des Workshops auseinander und reflektieren ihre Erfahrungen.	Ausfüllen vorbereiteter Feedback-Bögen	Einzelarbeit	Fragebogen	Feedback-Bogen, Stifte	15

Für die Erstellung dieses Konzeptes wurden unter anderem Inhalte und Handouts zu Ozobots sowie der „Leitfaden: Ozobots im Unterricht“ von Andreas Leister, Diana Böhm, Natalie Schmidt, Layal El Chami und Hans Dauscher verwendet, welche im Rahmen des Projektes „school@learntec“ der Hochschule der Medien Stuttgart erstellt wurde. Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland Lizenz (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/>).