

## Detaillierte Beschreibung der Workshop-Phasen

### 1. Phase: Einführung

Die Schüler\*innen erhalten eine Einführung in das Konzept, in der offene Fragen geklärt und Vorwissen abgefragt werden kann.

**Tipp:** Geschichte „In 80 Tagen um die Welt“ als Film oder Buch im Unterricht behandeln.

Anschließend erfolgt die Gruppenbildung. Die Anzahl der Gruppen ist an die Klassengröße anzupassen. Idealerweise bilden drei Schüler\*innen eine Gruppe. Jede Gruppe sucht sich entweder ein Land aus, welches sie behandeln möchte, oder alternativ können die Länder mittels der Länderflaggen verlost werden.

Die Route für den Ozobot führt durch folgende Länder:

- England (2 Stationen: Liverpool, London)
- Italien (1 Station: Brindisi)
- Ägypten (1 Station: Suez)
- Jemen (1 Station: Aden)
- Indien (3 Stationen: Bombay, Allahabad, Calcutta)
- China (3 Stationen: Singapur, Hongkong, Shanghai)
- Japan (1 Station: Yokohama)
- Amerika (2 Stationen: San Francisco, New York)
- Irland (1 Station: Dublin)



Damit die Teilnehmer\*innen den Umgang mit den Ozobots kennenlernen, empfiehlt es sich, im Unterricht eine Einführung in Actionbounds und Ozobots zu geben. Hierfür kann Unterrichtsmaterial von der Website (<https://ozobot-deutschland.de/unterrichtsmaterial/>) verwendet werden. Das Prinzip von Actionbound kann durch Erklärvideos vermittelt werden.

Alternative: Selbstständige Einarbeitung

### 2. Phase: Vorbereitung

Die Schüler\*innen erarbeiten die Inhalte für die Weltreise und erstellen die Weltkarte. Dazu wird pro Gruppe ein 8-minütiges Actionbound zu dem jeweiligen Land erstellt. Dies kann entweder als Hausaufgabe oder auch im Rahmen einer Projektwoche geschehen.

In den Gruppen werden Informationen zum Land recherchiert. Diese Informationen dienen als Grundlage für die Challenges, die in Actionbound erstellt werden sollen. Die Inhalte können von vielfältiger Art sein (z.B. Geschichte, Wirtschaft, Sprache etc.). Damit die Challenges bearbeitet werden können, müssen die Gruppen verschiedene Informationsquellen anbieten, es gibt keine Vorgaben zur Menge. In Actionbound ist außerdem ein Timer einzubinden, damit alle Gruppen die Zeit von 8 Minuten (Beispiel 27 Schüler) einhalten.



**Tipp:** Die Zeit für die Challenges kann je nach Klassengröße variieren.

Im nächsten Schritt erstellen die Schüler\*innen die Weltkarte in Gruppen. Dazu nutzen sie die Filzstifte und das Plakat. Es empfiehlt sich, im Voraus eine gemeinsame Prototyp-Weltkarte zusammen mit der Lehrkraft zu erstellen.

Bei der Erstellung der Weltkarte ist unbedingt darauf zu achten, dass die Reise in London beginnt und auch endet. Nur so ist es möglich, dass der Ozobot eine durchgängige Reise durchlaufen kann.



**Tipp:** Auf der linken und rechten Seite des Plakats ist England zu verorten.



**Tipp:** Achten Sie darauf, dass die einzelnen Kontinente nur aufgemalt und nicht geklebt werden, dies kann den Sensor des Ozobots stören.

Die Gruppen müssen nun ihre Ozobot-Reise einzeichnen. Dazu wird eine Reiseroute mit schwarzem Filzstift aufgemalt. Die Route muss durch die verschiedenen, vorher festgelegten Länder führen.



**Tipp:** Unter Verwendung anderer Farben (blau, grün, rot) kann der Ozobot verschiedene Manöver während der Fahrt machen.

### 3. Phase: Tag der Weltreise

Zu Beginn werden am Tag der Weltreise die Weltkarten auf jedem Gruppentisch mit jeweils einem Ozobot verteilt. Nach der Reihe erteilen nun die Gruppen den Zugang zu ihrem Actionbound mittels QR-Code (ausgedruckt oder durch den Beamer). Dieser wird von den Schüler\*innen gescannt, damit sie Zugang zum Actionbound erhalten. Zur Lösung der Fragen haben die Gruppen acht Minuten Zeit. Sie können die Ersteller-Gruppe jederzeit um Hilfe bitten. Außerdem stehen Hilfsmittel zur Recherche (z.B. Suchmaschinen, Reiseführer, etc.) zur Verfügung. Die Challenges können einzeln oder in Gruppen bearbeitet werden.

Insgesamt sollte diese Phase 80 Minuten dauern und somit eine Reise „In 80 Minuten um die Welt“ sein.

Den Abschluss bildet die Präsentation der aufgezeichneten Weltreise mit den Ozobots. Um den Spaßfaktor zu steigern, können Wettbewerbe um die schnellste Strecke oder die besten Ozobot-Bewegungen ausgetragen werden.

### 4. Phase: Feedback (Optional)

Abschließend bietet sich die Reflektion des Workshops und der erlernten Inhalte an. Hierfür kann ein Feedback-Bogen genutzt werden, welcher an die Schüler\*innen zur Bearbeitung ausgegeben wird.



**Tipp:** Verwenden Sie eine App zur Einholung des Feedbacks, z.B.: Pingo.

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/>).