

Ozobot kommt zu spät zur Schule

Lehrkraft - Ozobot auf Papier

Zusammenfassung der Lektion

Leerlingen moeten juiste kleurcodes gebruiken om ervoor te zorgen dat Ozobot op tijd op school komt en afleidingen zoals de speeltuin, snoepwinkel en meer vermijd.

Zubehör

- Ozobot
- Zugehörige Arbeitskarte
- Farbcodekarte
- Stifte in den Farben Schwarz, Rot, Grün und Blau

Lernziele

- 3.4 "Untersuchung der Präsenz in konkreten formalen und formal abstrakten Situationen."
- 5.1 "Eine einfache Aufgabe in Unteraufgaben aufteilen."

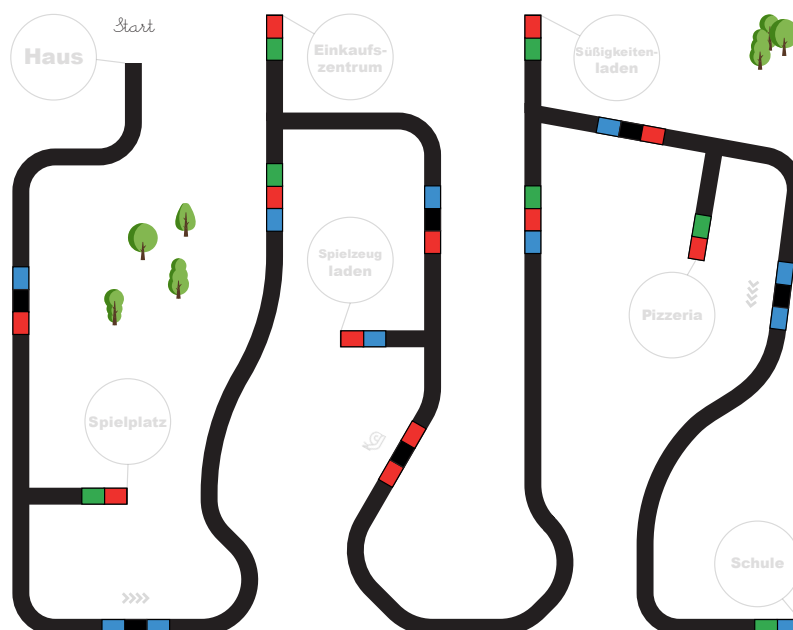
Ziel ist es, dass die Schüler Ozobot die richtige Route fahren lassen und so pünktlich in der Schule ankommen. Wichtig ist, dass Ablenkungen wie der Spielplatz, der Süßwarenladen, das Einkaufszentrum, der Spielwarenladen und die Pizzeria vermieden werden. Für diese Ablenkungen müssen die Schüler den Farbcode „Gewonnen/Ende (Ozobot stoppt)“ eingeben. In der Schule wird vom Schüler erwartet, dass er den Farbcode „Gewonnen/Ende (Ozobot fährt fort)“ eingibt.

Optional

Erklären Sie als Klasse

Nach Abschluss der Lektion können Sie als Klasse mit den Schülern besprechen, welche Farbcodes am häufigsten verwendet werden sollten, um sicherzustellen, dass Ozobot pünktlich in der Schule ankommt, und welche Farbcodes am wenigsten verwendet wurden.

Lösung



Ozobot kommt zu spät zur Schule

SuS - Ozobot auf Papier

Was lernst du?

Sie lernen, wie Sie Ozobot mit Farbcodes programmieren und ihn einer bestimmten Route folgen lassen.

Was werden wir machen?

Wir werden für Ozobot eine Route programmieren, damit er so schnell wie möglich zur Schule kommt, ohne vom Spielplatz, dem Einkaufszentrum, dem Spielzeugladen, dem Süßwarenladen und der Pizzeria abgelenkt zu werden.

Zubehör

- Ozobot
- Zugehörige Arbeitskarte
- Farbcodeskarte
- Stifte in den Farben Schwarz, Rot, Grün und Blau

Zeit

20 bis 30 Minuten

Farbcodes

Ozobot kommt zu spät zur Schule! Verwenden Sie die richtigen Farbcodes, um Ozobot so schnell wie möglich zur Schule zu bringen, ohne vom Spielplatz, dem Einkaufszentrum, dem Spielzeugladen, dem Süßwarenladen und der Pizzeria abgelenkt zu werden.

- 1 Tragen Sie die Farbcodes ein, damit Ozobot nicht auf die Ablenkungen zufährt.
- 2 Geben Sie am Ende jeder Ablenkung den Farbcode „win/end (Ozobot stoppt)“ ein. Schauen Sie auf der Farbcodeskarte nach, um welchen Code es sich handelt.
- 3 Stellen Sie sicher, dass Ozobot seinen Turbo an den Stellen einschaltet, an denen er kann. So kommt er besonders schnell zur Schule.
- 4 Achten Sie auf die scharfe Kurve! Ozobot muss langsam darüber fahren, sonst kommt er vom Kurs ab!

Können Sie die Farbcodes an der richtigen Stelle einfärben?



Ozobot kommt zu spät zur Schule

Arbeitskarte - Ozobot auf Papier

