

Ozobots für Kindergarten und Volksschule

Zielgruppe:	Kinder im Kindergarten und 1.+2. Klasse Volksschule
Zeitraumen:	2-3 Stunden
Fach/Lehrplanbezug:	Digitale Grundbildung: Computational Thinking Sachunterricht: Lernbereich Technik
Informatikkonzept:	Robotik, Codierung, Algorithmen
Art des Materials:	Musterstrecke für Ozobots mit Puzzleteilen zum Auflegen
Benötigte Dateien:	Information über die Bedienung des Ozobots: RO_I_Ozobot Material: RO_M_Ozobot_Musterstrecke_mit_ausgewählten_Puzzleteilen
Utensilien:	Ozobots, ausgeschnittene Puzzleteile, Musterstrecke
Sozialform:	Teamarbeit, Einzelarbeit, gemeinsames Erarbeiten mit der Betreuungs-/Lehrperson
Ziele:	Kinder sollen durch Probieren herausfinden, welche Bedeutung die Farbcodes haben und dann damit spielen/experimentieren.
Bildquellen:	https://pixabay.com/de/
Autor/innen:	Nina Lobnig
Lizenz:	CC-BY-NC-SA 4.0 Informatik-Werkstatt AAU 2019 http://informatikwerkstatt.aau.at

Vorbereitung:

Drucken sie für jedes Team eine Musterstrecke und die Puzzleteile zum Auflegen der Datei **RO_M_Ozobot_Musterstrecke_mit_ausgewählten_Puzzleteilen** im A3-Format aus. Anschließend schneiden sie die Puzzleteile mit dem Farbcode und den rechteckigen Feldern ober- und unterhalb aus.

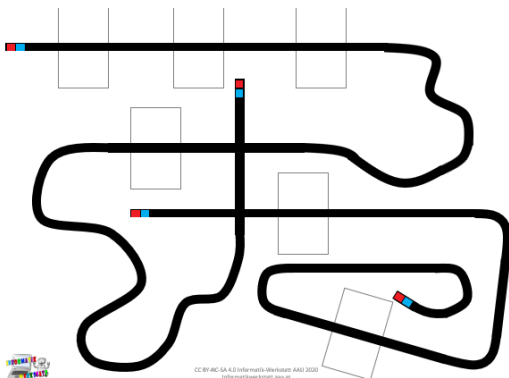


Abbildung 1: Musterstrecke für den Ozobot

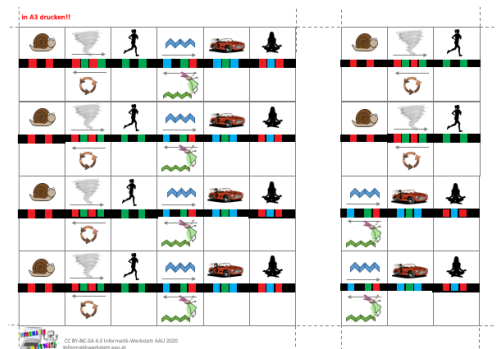


Abbildung 2: Puzzleteile zum Auflegen

Es wird empfohlen, die Puzzleteile auf einem etwas stärkeren Papier auszudrucken.

Diese Puzzleteile können für Kindergartenkinder verwendet werden, weil die Farbcodes mit Bildern beschrieben sind, deren Bedeutung von den Kindern herausgefunden werden soll. An den Puzzleteilen ist zu erkennen, dass einzelne Farbcodes abhängig von der Leserichtung, dh. der Richtung, in der der Ozobot darüberfährt, etwas anderes bedeuten.

Für Volksschulkinder eignet sich das Informationsblatt **RO_I_Ozobot**, das eine Beschreibung der Ausstattung und der Funktionsweise des Ozobot enthält. Es sollte für jedes Team einmal ausgedruckt werden. Für die BetreuerInnen können diese Informationen eine kurze Einführung in die Bedienung des Ozobot sein oder auch zum Vorlesen für die Kindergartenkinder verwendet werden.

Einsatz/Handhabung:

Nach einer Einführung in die Bedienung des Ozobots sollen die Kinder in kleinen Teams durch Probieren herausfinden, was die Farbcodes tun und dann damit spielen/experimentieren. Sie sollten herausfinden, dass es Kärtchen gibt, die je nachdem in welcher Richtung der Ozobot drüberfährt, was anderes bedeuten. Es wird empfohlen, die Puzzleteile genau in der Verlängerung der Fahrstrecke aufzulegen und auf jeder Seite mit einem Finger zu fixieren (siehe Abb.3.).

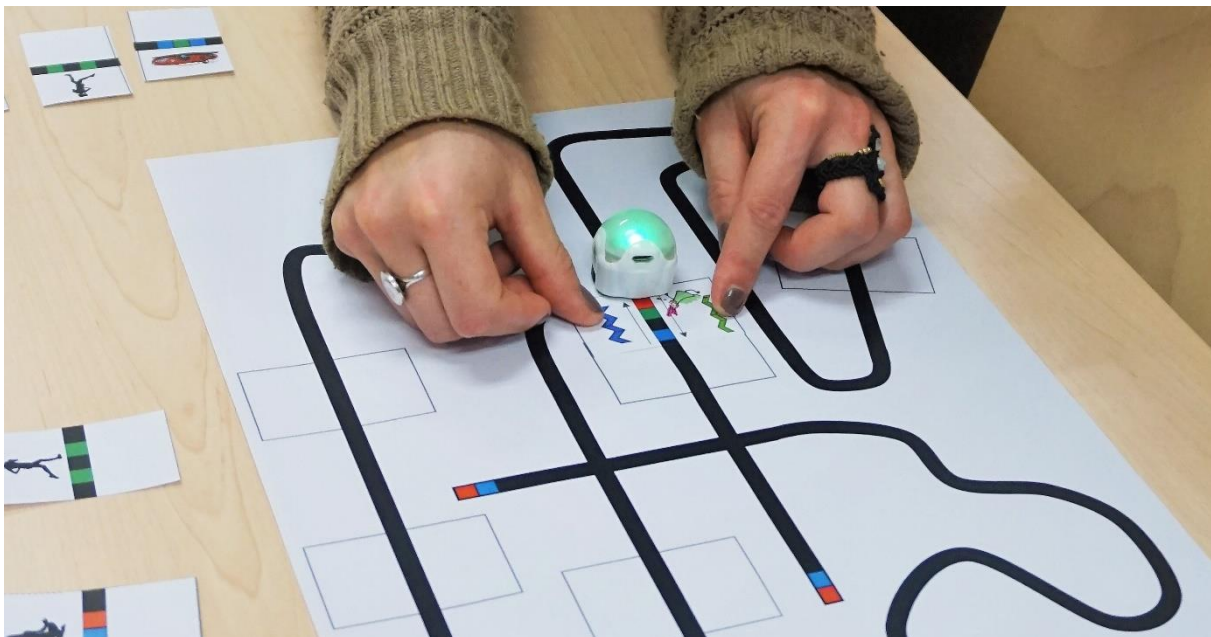


Abbildung 3: Verwendung der Puzzleteile

Varianten und Ergänzungsmöglichkeiten:

Weiterführende Übungen und Materialien sowie Links finden sie auf unserer Materialbörse unter <https://www.rfdz-informatik.at/ozobots2/> .