

Ozobot Challenge



Mustererkennung



Verallgemeinerung



Zerlegung



Abstraktion



Algorithmisches
Denken



Iteration



Debugging



Evaluation



Material / Zyklus:

- Ozobot
- Zyklus 3
- Zyklus 4



Bezug zum Lehrplan und zum Medienkompass:

Mathématiques: Résolution de problèmes

- 3. Erstellung von Inhalten
- 3.4 Modellieren, strukturieren, kodieren



Beschreibung:

Anhand von 3 Würfeln werden 2 Farbkommandos und 1 Zeitangabe ermittelt. In Gruppen von 3-4 SchülerInnen wird anschließend eine Strecke aufgezeichnet, die u.a. diese 2 Farbkommandos enthält und die außerdem in der vorgegebenen Zeit vom Ozobot zurückgelegt werden muss. Wenn die Aufgabe erfolgreich gelöst wurde, wird erneut gewürfelt, so dass sich eine neue Aufgabenstellung ergibt.



Tipps & Tricks:

Alternativ zum Zeichnen der Farbkommandos mit den Ozobot- Stiften können die Farbkommandos auch ausgeschnitten und aufgeklebt werden. Die gemalten Kommandos werden vom Ozobot nicht immer erkannt.

