

Material:

Der Ozobot erzählt die Weihnachtsgeschichte

Unterrichtsstunde für eine 4. Klasse zur problemorientierten Planung und Umsetzung eigener Programmierungen mit dem Ozobot Bit

Autor*innen:

Stefanie Esser, Lea Frenken, Linda Nebe, Franziska Winter



Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet bzw. untenstehend im Mediennachweis als solche ausgewiesen.



Sie finden das Material zum Download hinterlegt unter www.wwu.de/Lernroboter/ .



Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



Mediennachweis – folgende offen lizenzierte Medien wurden zur Produktion des Materialpakts hinzugezogen:

Fehrmann, Raphael | Farbcodes für den Ozobot Projekt | „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | CC-BY- 4.0 | www.wwu.de/Lernroboter/ | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.

Fehrmann, Raphael; Buttler, Juliane Larissa | Kalibrierungskarte, Laufbahn Ozobot / und Codeübersicht entnommen aus: "Lernroboter in der Grundschule - Der "Ozobot" in der Praxis | Gestaltung einer Einführungsstunde zur Handhabung des "Ozobots" sowie zur Codierung erster Befehlsanweisungen für den Roboter anhand (vorgegebener) Problemstellungen" | CC BY-SA 4.0 | <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6-66119584426> | Link zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>.

Welche Rolle könnte
der Ozobot in der
Weihnachtsgeschichte
haben?

Was können wir
tun, wenn ein
Code nicht
funktioniert?

Wie codieren wir
eine bestimmte
Roboter-Aktion?

Wie zeichnen
wir einen
passenden Weg?

Wie zeichnen
wir die Codes?

Wie setzen wir die
Codeabfolgen in eine
passende Reihenfolge?

Was könnte
noch auf der
Kulisse zu sehen
sein?

Bild 1



Bild 2



Die Weihnachtsgeschichte in Tabellenform – Musterlösung

	Bewegung	Code für den Ozobot
Ein Engel namens _____ fliegt über Nazareth.	Gerade aus	
Dort erblickt er Maria und ihren Mann Josef. Der Engel entscheidet sich, die beiden nach Bethlehem zu begleiten.	Gerade aus	
Maria ist hochschwanger und der Weg ist sehr beschwerlich, weshalb sie sehr langsam vorankamen. Ein Esel half ihm beim Tragen ihrer Sachen.	Langsam fahren	
Es wurde schnell dunkel, deshalb mussten sie sich beeilen.	Schnell fahren	
Sie gehen von Haus zu Haus und niemand hatte ein Bett für sie frei	Zick Zack Schwarze Linien	
Schließlich fanden sie auf der rechten Seite des Weges einen verlassenen Stall, in dem sie bleiben konnten.	Rechts abbiegen, 90 Grad Winkel rechts herum	
In dieser Nacht bekam Maria ihren Sohn Jesus und der Engel freute sich sehr. Diese Nacht nennen wir deshalb die "Heilige Nacht".	drehen, Tornado	
Der Engel erblickt Hirten in der Nähe des Stalls mit ihrer Schafherde und möchte schnell zu ihnen fliegen, um die gute Nachricht zu verkünden.	Schnell fahren	
Er fliegt aufgeregt im Kreis um die Herde herum zu den Hirten.	Kreisförmige schwarze Linie	
Jetzt können auch die Hirten den Engel sehen	Weg zur Krippe zurück	
Die Hirten und der Engel kehren zurück zum Stall.	Weg zur Krippe zurück	
Aus der Ferne sieht der Engel die Heiligen Drei Könige kommen und leuchtet ihnen den Weg.	Schnell fahren	
Viele kamen, um das Jesuskind zu begrüßen. Der Engel freute sich sehr mit allen Anwesenden. Frohe Weihnachten!	drehen Tornado Stehen bleiben	

Musterlösung Arbeitsblatt 1















