

Material:

Anwendung des Lernroboters Ozobot Evo im Englischunterricht Erstellung von Wegbeschreibungen

Autor*innen:

Deborah Härtlein, Tobias Priemer, Marleen Senger, Jan-Martin Wiedemann



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



A. **Verlaufsplanung - Visuelle Modellierung des Unterrichtsverlaufs**

Thema des Unterrichtsentwurfs: Anwendung des Lernroboters Ozobot Evo im Englischunterricht bei der Erstellung von Wegbeschreibungen

Thema der Unterrichtseinheit: Alltagsgespräche ausüben am Beispiel von Wegbeschreibungen

Legende: **rot unterlegt: Handlung Lehrkraft** | **blau unterlegt: Handlung Schüler*innen** | schwarz unterlegt: Handlungsanweisung allgemein

Phase	Handlungsschritte / Lehr-Lern-Aktivitäten der Lehrkraft sowie der Schüler*innen	Sozialform	Kompetenzen	Medien und Material
Vorbereitung (7 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen haben Pause. • Schüler*innen haben zuvor alles von ihren Tischen geräumt. • Sofern die Sitzordnung noch nicht in Gruppentischen angeordnet ist, müssen die Tische zusammengestellt werden. Hier: 5 Gruppen mit jeweils 4 Gruppenmitgliedern. Auf jeden Tisch wird eine Ozobotkarte der Stadt Münster gelegt. Zusätzlich erhält jede Gruppe eine Situationsbeschreibung mit einem Startpunkt und einem Endziel sowie das Arbeitsblatt mit den Aufgaben sowie einen Zettel mit den 		<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten, ihre eigene Motivation zu entfalten. (PS 3) 	Ozobot-Stadtkarte von Münster, Wegbeschreibungszettel Worksheet: Describing directions in Münster by using ozobots, Legende Ozobotcodes, Zettel mit Ozobotcodes, Lernplakat Ozobot Evo (hängt groß an der Wand und wird als Handout verteilt), Karteikarten, Post its, Reißzwecke

	<p>Robotercode sowie einige Karteikarten für Notizen. Darüber hinaus bekommt jede Gruppe verschiedene Klebestreifen mit vorgefertigten Codes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Pult werden die Ozobots sowie der Scaffolding Zettel verteilt. 			
Begrüßung (3 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung der Schüler*innen durch die Lehrkraft im bereits vorbereiteten Raum. Die Schüler*innen haben sich auf ihren gewohnten Platz gesetzt 	Plenum		
Einstieg (10 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft wiederholt kurz das in den Stunden zuvor Gelernte: Wegbeschreibung, Vokabeln zu den Locations (church, hospital, railway station...) und Wegbeschreibungssphrasen (go straight, turn around, turn left...). • Die Lehrkraft erläutert den Verlauf der Unterrichtsstunde. Heutiges Ziel: Die Schüler*innen können den Ozobot Evo sachgerecht bedienen, indem sie den Lernroboter unterstützend einsetzen, um einen Weg zwischen mindestens zwei 	Gespräch im Plenum, überwiegend Lehrervortrag	<ul style="list-style-type: none"> • „Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen“ und „Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren und Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.“ (SA 4) • Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten zur Identitätsentwicklung/-erhaltung. (PS 1) 	Verweis auf Lernplakat Ozobot Evo an der Klassenraumwand, Worksheet

Punkten auf Englisch zu beschreiben und zu veranschaulichen.

- Die Lehrkraft lässt die verschiedenen Arbeitsaufträge vorlesen und erklärt eventuelle Unklarheiten.
- Die Lehrkraft fragt Schüler*innen nach Umgang mit Robotern und stellt hier den Ozobot und seine Relevanz für die Unterrichtsstunde in den Fokus:

Dazu Brainstorming mittels

Vorwissensaktivierung:

- -Allgemein: vorsichtig sein, „kein Spielzeug“
- -Wie ist der Ozobot aufgebaut und welche Funktionen haben die einzelnen Bestandteile? Aktoren, Sensoren erkennen Weg durch Farbe..
- -Wie wird der Ozobot bedient? Wie wirken die Codes? Codes: je nach Anordnung der Farben unterschiedliche Richtung des Roboters

	<ul style="list-style-type: none"> -Programmieren des Ozobots durch OzoBlockly, weitere einfache Vorerfahrungen mittels Anleitungen wie Kochrezepte im Deutschunterricht -Was muss berücksichtigt werden im Umgang mit den Ozobots? (Codes genau malen bzw. anbringen) → Problemlösekompetenz wird erweitert, weil nur durch korrekte Codes auch eine korrekte Wegbeschreibung entsteht <p>Überleitung der Lehrkraft zu den einzelnen Aufgaben des Worksheets, dabei soll jede Aufgabe abgehakt werden</p>			
Erarbeitung (50 Min.)	<p>Teil 1: Erarbeitung der Wegbeschreibung (etwa 35 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen lesen Aufgabe 1 auf dem Arbeitszettel und befolgen diese. Hier sollen die Kinder zunächst ihre Alltagssituation erlesen und dann den daraus resultierenden Startpunkt und das Ziel auf der Karte 	Gruppenarbeit, Lehrkraft nimmt sich zurück und sieht sich in der Beobachterrolle und hilft nur beim Umgang des Ozobots (wenn nötig) oder	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten, ihre eigene Motivation zu entfalten. (PS 3) Die Schüler*innen können eigene Wegbeschreibungen nach der Vorlage eines Dialoges umformen, gestalten und vortragen. (M1) Die Schüler*innen können Informationen aus einer (Stadt-)Karte entnehmen und entwickeln und erweitern so Ihre 	Ozobot-Stadtkarte von Münster, Wegbeschreibungszettel, Worksheet, Post ist, Ozobots

mit zwei Post its auf der Karte markieren.

Task 1:

Read the paper with your direction. Find your starting point and the destination on the map of Münster and mark it with a little sticky note. (5 min)

- Anschließend sollen die Schüler*innen sich einen Weg aussuchen, der die beiden Punkte verbindet. Es sollen dabei mindestens drei Locations, die auf der Karte abgebildet sind, passiert werden. Diese sollen als Anhaltspunkte während der Beschreibung dienen. Nachdem ein Weg gemeinsam gefunden wurde, soll dieser nun mit dem Ozobot befahren werden. Dazu benötigt der Ozobot Farbcodes, die die Richtung vorgeben. Die Kinder sollen dazu die passenden Klebestreifencodes aussuchen und diese auf die Karte

beantwortet Fragen, die in der jeweiligen Situation in den einzelnen Gruppen aufkommen

Orientierungskompetenz in einem bestimmten Raum. (M2)

kleben. Dies ist in Aufgabe 2 beschrieben. Damit die Kinder dabei noch flexibler sind (im Falle einer benötigten Korrektur) sollen Reißzwecke genutzt werden.

Task 2:

Look for a way to get from your starting point to the destination. Pass at least 3 different locations like buildings, statues or sightseeing attractions... (5min)

Which codes do you need for your way through Münster? Take the big sticky notes with the correct code on it. Then put it on the map to show the right path. Use thumbtacks. (15 min)

- Dann können sich die Kinder einen Ozobot vom Pult holen und diesen den Weg abfahren lassen. Siehe Aufgabe 3:

Task 3:

After putting all sticky notes on the map, you can test your code. Take an Ozobot

<p>from the teacher's desk and let it walk the path from your starting point to the destination. (7min)</p> <p>If you have questions about the use of the robot, please ask your teacher!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkraft ist für Fragen immer ansprechbar und geht immer zwischen den Gruppen hin und her bzw. zieht sich ganz zurück. • Falls die verwendeten Codes nicht der überlegten Wegbeschreibung Folge leisten, soll eine Korrektur stattfinden. Die Lehrkraft kann dabei ggf. Hilfestellung leisten, soll die Schüler*innen aber zunächst selbst den Fehler finden lassen, um die Problemlösekompetenz zu vertiefen. <p>If there are problems with your directions, change the sticky note with the correct code on it.</p>			
<p>Teil 2: Gespräch über Wegbeschreibung (etwa 15 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen sollen nun einen Dialog zwischen mindestens zwei 	<p>Gruppenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen sollen benötigte Phrasen, Sätze und Vokabeln kennen, um in Alltagssituationen auf englischer Sprache nach einem Weg zu fragen oder einen Weg zu erklären. Sie können 	<p>s. oben sowie Scaffolding und Karteikarten falls beides benötigt wird</p>

	<p>Personen erstellen: Person A fragt nach dem Weg, Person B erklärt Person A den Weg. Dazu wurde in den vorherigen Stunden bereits eine Struktur (How to dialogue) erarbeitet, die nun abgerufen werden soll. Siehe Aufgabe 4:</p> <p>Create a dialogue. Explain to your friend how to get from the starting point to the destination. As a reminder you can use notes on a record card. (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da der Dialog weitestgehend frei vorgetragen werden soll, können sich die Kinder einige Notizen auf Karteikarten machen. • Falls bei der Erstellung des Dialoges Hilfe benötigt wird, kann auf vorbereitete Hilfen im Sinne des Scaffoldings zurückgegriffen werden. 		<p>korrekte Sätze formulieren und einen Sachzusammenhang flüssig vortragen. (SA 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Sprachmittlung: in einfachen, im Rollenspiel simulierten Anwendungssituationen einzelne Sätze verstehen und in der jeweils anderen Sprache das Wichtigste wiedergeben bzw. erklären“ und „in realen Begegnungssituationen einfache Informationen (u. a. aus Hinweistafeln, Werbetexten) in der jeweils anderen Sprache übermitteln.“ (SA 3) • Die Schüler*innen können eigene Wegbeschreibungen nach der Vorlage eines Dialoges umformen, gestalten und vortragen. (M1) 	
<p>Ergebnissicherung der Gruppenarbeit (13 Min.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppen filmen ihre Dialoge und ihre Ozobots. Die Videos können in der folgenden Stunde zur Wiederholung und Besprechung genutzt werden. <p>Task 4:</p>	<p>Gruppenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen können sich in einfachen Alltagssituationen über vertraute Themen und mit langsam und deutlich sprechenden Partnerinnen und Partnern verständigen. Sie können am einfachen classroom discourse (u. a. 	<p>Schul-Tablets Karten Ozobots</p>

Create two videos. Use the classtablets to film your dialogue as well as the moving Ozobot. (10 min)
 Save your files as the groupnumber in the classfolder „describing directions in Münster“. (For example: group 2 ozobot, group 5 dialog...) (3 min)

- **Zeitliche Reserve:** Falls die Schüler`*innen schneller die Erarbeitung des Weges, des Dialoges und des Videos beendet haben sollten, könnte auch schon die erste Gruppe ihre Videos vorstellen. Alternativ könnte auch die Reflexion verlängert werden. Falls nur einzelne Gruppen schneller arbeiten, könnten sie sich weitere Wege ausdenken und diese dann mit Hilfe des Ozobots erfahren.

Anweisungen, Fragen, Erklärungen) aktiv teilnehmen, in kurzen angeleiteten Rollenspielen einfache Situationen erproben, auf einfache Sprechanlässe reagieren und einfache Sprechsituationen bewältigen (u. a. sich begrüßen und verabschieden, sich und andere vorstellen, Auskünfte einholen und geben) (SA 2)

- „Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen“ und „Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren und Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.“ (SA 4)
- „Die Schüler*innen können Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren und Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.“ (SA 5)
- Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten zur Identitätsentwicklung/- erhaltung. (PS 1)

			<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten mit ihrem Selbstwert umgehen. (PS 2) • Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten, um ihr Durchhaltevermögen und ihre Willensstärke zu zeigen. (PS 4) • Die Schüler*innen können die Kamera eines Tablets bedienen und so einfache Fotos und Filme aufnehmen und diese jederzeit innerhalb des Unterrichts wieder abrufen. (M3) 	
Evaluation (10 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> • Wegräumen der Karten, Scaffoldingzettel und Ozobots • Reflexion: Lehrkraft kreiert Tafelbild mit Anmerkungen der Schüler*innen zum Umgang mit dem Roboter und der Erstellung der Wegbeschreibung und des Dialoges: • Wie hat das Programmieren des Roboters / das Abfahren des Weges funktioniert? • Wie hat das Filmen auch in Kombination zur Ozobot-Fahrt funktioniert? (Sprachtempo, Aussprache der Locations..) 	Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • „Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen“ und „Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren und Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.“ (SA 4) • Die Schüler*innen entwickeln Fähigkeiten zur Selbstreflexion. (PS 5) 	Tafel

- | | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Wie bist du mit auftretenden Problemen umgegangen?
→ Welche Probleme gibt es noch mit dem Roboter?
→ Hat der Roboter bei der Umsetzung des Dialogs geholfen?• Dialog (Was habe ich richtig gemacht? Was muss ich verbessern? Fiel mir das Sprechen schwer? Wo könnte ich mir Hilfe suchen?) | | | |
|--|--|--|--|