|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stundenthema:** „Probleme lösen –Ozoblockly/ ozoblockly game“  **Kurzbeschreibung:** Die SuS lernen die Programmierung des Ozobots mit Programmierbausteinen kennen. Dabei nutzen sie den erarbeiteten Problemlösekreislauf.  **Dauer:** 1 Doppelstunde | | | |
| **Phase** | **Sozialform** | **Handlungsschritte** | **Material, Medien** |
| Einführung | Plenum, Sitzkreis | Wenn vorhanden mit Smartbord oder Beamer wird den Kindern die Programmierumgebung ozoblockly oder auch ozoblockly.game vorgestellt. Die Aufgaben bei ozoblockly.game sind zunächst etwas einfacher, da Lösungen sofort überprüft werden können. Sie erfordern kein Kalibrieren Überspielen des Programms auf die Ozobots und sind so für jüngere Kinder eher geeignet. Alternativ kann auch direkt mit ozoblockly gearbeitet werden. Dafür steht das Arbeitsblatt Einführung\_Ozoblockly und Viereck zur Verfügung. | PC  Beamer  Internetanschluss |
| Arbeitsphase | Einzel- oder Partnerarbeit | Die SuS arbeiten an den Aufgaben.  Bei Bedarf kann die Lehrkraft auch die einzelnen Aufgaben kurz erklären. Vorgesehen ist es aber, dass die Kinder sich die Aufgabenstellungen eigenständig erarbeiten. | • 04.2M\_Ozobot\_Befehle  • 04.2M\_Einführung\_Ozoblockly  • 04.2AB\_Viereck |
| Reflexion | Plenum, Sitzkreis | Die Kinder sollen sich zu ihrer Vorgehensweise äußern und der Problemlösekreislauf soll noch einmal aufgegriffen werden.  Mögliche Fragen:  Was hast du heute gelernt?  Was war für dich besonders interessant?  Was ist dir gut gelungen? Was ist dir nicht gelungen? Warum?  Was würde dich zusätzlich noch interessieren? |  |
| **Hinweis:** Diese Doppelstunde kann ggfs. auch parallel mit der Unterrichtsstunde Nr. 5 durchgeführt werden, wenn die Klasse in Gruppen aufgeteilt wird, die entweder am PC oder auch Papier arbeiten.  Das für die Unterrichtsstunde benötigte Material finden sie hier: <https://uni-paderborn.sciebo.de/s/GIAmlKSDIYPYmEW?path=%2FOzobot_Unterrichtseinheit> | | | |