

8. EINHEIT 9 UND 10 – ANWENDUNG DER ERWORBENEN FÄHIGKEITEN

In dieser Unterrichtssequenz müssen die Lernenden ein Programmierbeispiel mit einer Zeichenaufgabe kombinieren.

8.1. LERNZIELE

- Die Lernenden können einen Code aus dem Verhalten des Ozobots herauslesen.
- Die Lernenden sind in der Lage, diese Codes in einem komplexen Labyrinth einzusetzen.

8.2. BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Ozobots
- Stifte
- PC
- Blatt: *Übung 9-1: „Testtrack“*
- Blatt: *Übung 9-2: „Pot of Gold“*
- Datei: st-patricks-day.ozocode
siehe Link unterhalb [1]

[1] <https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/pot-of-gold/st-patricks-day.ozocode>

8.3. STUNDENABLAUF

- Übung 9-1: „Testtrack“

Für diese Übung wird das Blatt *Übung 9-1: „Testtrack“* benötigt. Es geht darum, aufgrund vom Verhalten des Ozobots bei den verschiedenen Farben den Ozoblockly-Code zu entschlüsseln und in der Tabelle einzutragen. Diese Entschlüsselung ist die Basis für Übung 9-2.

- Übung 9-2: „Pot of Gold“

Durch das Ausfüllen mit verschiedenen Farbcodes kann der Ozobot mit seinem geladenen Programm gesteuert werden. Ziel ist es, so viele Kleeblätter als möglich auf dem Weg einzusammeln und am Ende zum „Pot of Gold“ zu bringen. Je mehr Kleeblätter aufgesucht werden (müssen), desto schwieriger wird die Aufgabe. Angabe: Übung 9-2: „Pot of Gold“.

ÜBUNG 9-1: „TESTTRACK“

Bitte verwenden Sie die folgende Vorlage:

<https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/pot-of-gold/pot-of-gold-lesson.pdf>, Seite 8

LÖSUNG ÜBUNG 9-1: „TESTTRACK“

Object	Color	Action
Line End	Black	U-turn
	Red	Rainbow & end of game
Intersection	Black	Random turn
	Red	Right turn
	Green	Continue straight
	Blue	Left turn

ÜBUNG 9-2: „POT OF GOLD“

Bitte verwenden Sie die folgende Vorlage:

<https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/pot-of-gold/pot-of-gold-lesson.pdf>, Seite 7

MÖGLICHE LÖSUNG ÜBUNG 9-2: „TESTTRACK“

Eine mögliche Lösung finden Sie unter dem folgenden Link:

<https://storage.googleapis.com/ozobot-lesson-library/pot-of-gold/pot-of-gold-lesson.pdf>, Seite 9