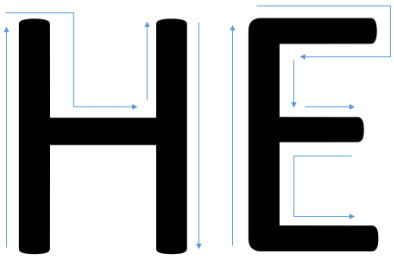
9. ERGÄNZUNGSAUFGABEN

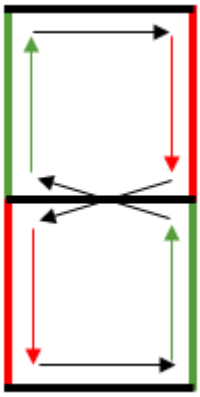
Für den Fall, dass manche oder alle Schülerinnen und Schüler den Umgang mit dem Ozobot schneller als erwartet erlernen, gibt es in diesem Kapitel Ergänzungsaufgaben, die den Lernenden aufgetragen werden können.

9.1. ERGÄNZUNGSAUFGABE ZU EINHEIT 1 UND 2



Bei dieser Aufgaben sollen die Schülerinnen und Schüler die Buchstaben „H“, „E“ oder „A“ mit Hilfe der Farbcodes so zeichnen, dass der Ozobot diese abfahren kann. Als Beispiele sind „H“ und „E“ in der Abbildung zu sehen. Schriftzüge sind ebenfalls möglich, es muss aber vorher überlegt werden, ob die gewollte Buchstabenabfolge möglich ist. Zudem sollten die Buchstaben sehr groß geschrieben werden, um ausreichend Platz für die Farbcodes zur Verfügung zu haben.

9.2. ERGÄNZUNGSAUFGABE ZU EINHEIT 6 UND 7



Die Schülerinnen und Schüler sollen mit Ozoblockly den Ozobot so programmieren, dass er eine Figur „8“ abfährt. Bei jeder Richtungsänderung soll sich die Farbe der Ozobot-LED ändern. In diesem Beispiel wird oben rechts gestartet. Beim „hinunter“ fahren leuchtet die LED rot, bei der horizontalen Bewegung ist sie aus und beim „hinauf“ fahren leuchtet sie grün. Dies ist nur ein Beispiel und kann beliebig verändert werden. Die Lernenden sollen jedoch keine bildliche Angabe erhalten, um die Aufgabe etwas schwieriger zu machen.

9.3. ERGÄNZUNGSAUFGABE ZU EINHEIT 9 UND 10

Anstelle der abschließenden Ozoblockly-Einheit kann auch in einer Doppelstunde ein Plakat erstellt werden, bei dem die Lernenden freie Hand zur Gestaltung haben. Dieses Plakat kann sozusagen als Zusammenfassung der abgehaltenen Stunden dienen. Maximal sollten 10 Schülerinnen und Schüler an einem großen Plakat arbeiten. Die Abbildung zeigt, wie das Ergebnis in etwa aussehen könnte.

PUBLIC DOMAIN