



Einheit 4

Ozoblockly Shape Tracer

Infos für LehrerInnen

In dieser Einheit werden die SchülerInnen die Entwicklungsumgebung *Ozoblockly* kennenlernen und erste einfache Aufgaben lösen. Diese Einheit kann auch ohne Ozobots direkt am Computer durchgeführt werden.

INFO BOX

bit evo



Ozoblockly



5.– 8. Schulstufe (10–14 J.)



100 min.

Lernziele

- ✓ Die Lernenden sind mit der Programmierumgebung *Ozoblockly* vertraut.
- ✓ Die Lernenden können einfache Programme in *Ozoblockly* selbst erstellen.
- ✓ Die Lernenden wissen, dass Schleifen zur Wiederholung von Anweisungen dienen.
- ✓ Die Lernenden können Schleifen korrekt einsetzen.
- ✓ Die Lernenden können Ozoblockly-Programme auf den Ozobot übertragen.
- ✓ Die Lernenden sind in der Lage, ein übertragenes Programm am Ozobot zu starten

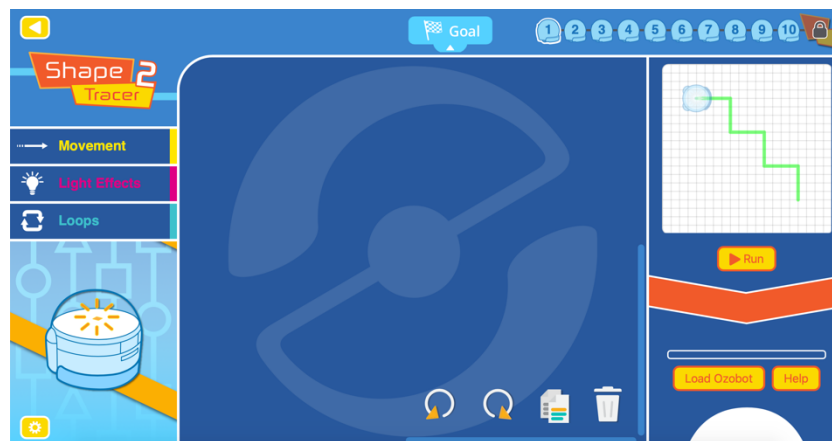
Benötigte Materialien

- ✓ Ozobots
- ✓ Computer (mit Internetverbindung)
- ✓ Beamer



Stundenablauf

- ✓ Stellen Sie mithilfe des Videos („03 Ozoblockly“, <https://youtu.be/RucE5oZTW2c>) die Entwicklungsumgebung *Ozoblockly* vor.
- ✓ Sollten die SchülerInnen bereits Erfahrung mit blockbasierten Programmiersprachen, wie beispielsweise Scratch, haben, so können diese gleich mit der Aufgaben-Serie *Shape Tracer 2* auf der Webseite <https://games.ozoblockly.com/> beginnen.
- ✓ Sind die SchülerInnen noch eher unerfahren oder jünger, dann eignet sich die Aufgaben-Serie *Shape Tracer* auf der Website <https://games.ozoblockly.com/> besser für den Einstieg. Als Vertiefung können dann die Aufgaben des *Shape Tracer 2* bearbeitet werden.



Shape Tracer 2 auf games.ozoblockly.com

TIPPS

- ✓ Die Lernenden sollten auch das Übertragen des Codes auf den Ozobot ausprobieren. Dazu können einige Übungen des *Shape Tracer (2)* auf den Ozobot übertragen werden.
- ✓ Entscheiden Sie, je nach Fortschritt der Lernenden, ob noch eine weitere Unterrichtseinheit zur Einführung in *Ozoblockly* nötig ist.
- ✓ Mit den Übungen des *Shape Tracer* können Sie gut auf die Anwendung von Schleifen in der Programmierung eingehen. Ein Vertiefung wird in der Aufgabe „*Ozoblockly – Schleifen*“ erarbeitet.