

Ozobot Evo

Altersstufe: ab 7 Jahren

Schwierigkeit: Anfänger

Kurzbeschreibung

Ozobot ist ein Lernroboter für höhere Grundschulklassen und die weiterführende Schule. Dank seiner Sensoren auf der Unterseite folgt er schwarzen Linien und lässt sich mittels Farbcode (selbst zeichnen oder Puzzle) programmieren. Außerdem kann man ihn mit Ozoblockly programmieren, einer Block-Programmiersprache. Dadurch eignet er sich für Anfänger aber auch Fortgeschrittene. Durch seine kleine Größe (ca. 3 cm) kann man mit ihm auch problemlos auf dem Tisch arbeiten.

Voraussetzungen

- Laufzeit: ca. 60 bis 90 min
 - wird über USB aufgeladen
- für Innen- und Außenbereiche geeignet
- Papier und Stifte oder ein Tablet/ Smartphone je Roboter
- App Ozoblockly (nur englisch)

Fördert

Kognitive Kompetenz: Die Kinder erlernen, welche Funktion die jeweiligen Farben bzw. Farbcodes haben und verknüpfen dieses Wissen. Wird der Ozobot mit gezeichneten Farbcodes und Strecken programmiert, müssen die Kinder zudem Genauigkeit beweisen, damit der Roboter die Befehle erfolgreich ausführt. Die Verwendung der Farbcodes fördert zudem das Verständnis von Symbolik.

Kreative und schöpferische Kompetenz: Die Kinder können eigene Ideen umsetzen und sich immer neue Wege und Programmierungen überlegen. Dadurch wird die Fantasie angeregt.

Sensumotorisch-psychomotorische Kompetenz: Die drei Sonderfunktionen (nachlaufen, davonlaufen und Musik machen) können leicht in Spiele bzw. im Alltag eingebaut werden. Sie werden durch das gleichzeitige Bedecken der Sensoren begonnen und gewechselt.

Für ältere Kinder/ Grundschüler*innen:

Da die App Ozoblockly nur auf Englisch verfügbar ist, muss diese Sprache entweder beherrscht oder die Nutzung der App betreut werden. Wird die Sprache beherrscht, fördert die Nutzung der App die Verknüpfung der Sprache mit den Programmierinhalten.

