

Ozobots im alten Rom



Mit einem Ozobot zum Kolosseum fahren, im Circus Maximus ein Wagenrennen bestreiten oder als Legionär in die Schlacht ziehen.

Denkst du, das geht heute nicht? **Und wie das geht!**

Baut **zu zweit** eure Römerstadt auf und programmiert den Ozobot so, dass ihr dazu eure Geschichte vorlesen könnt.

Folgt dazu folgenden Schritten, überlegt es euch ganz genau:

1. Hauptperson

Welche römische Figur wird für euch auf die Reise gehen?

.....

2. Stationen und Informationen

Welche 5 Stationen kommen in unserer Reise vor? Welche Informationen möchtet ihr bei den Stationen einbauen?

1)

.....

2)

.....

3)

.....

4)

.....

5)

.....

3. Skizze

Zeichnet eine Skizze mit dem Weg, den euer Ozobot zurücklegt auf ein weisses A4-Blatt. Überlegt euch dabei auch, wie eure fünf Stationen aussehen (Gebäude, Objekte, ...) und nehmt diese in eure Skizze auf.

4. Geschichte verfassen

Schreibt eure Geschichte auf liniertes Papier und gebt es eurer Lehrperson zum Korrigieren ab.

Tipp: Ein Kind schreibt den Text zu den Stationen 1 und 2. Die anderen Kinder schreiben die Texte zu den Stationen 3, 4 und 5. Danach fügt ihr die Texte zu einer Geschichte zusammen.

5. „Römerstadt“ aufbauen

Ihr baut nun eure Römerstadt auf einem A2-Karton auf. Achtet dabei darauf, dass der Ozobot auch gut durch enge Gassen fahren kann! Geht dabei folgende Schritte durch:

a. Zeichnet den Weg, den ihr bereits skizziert habt, auf den Karton auf. Nutzt dabei den gesamten Karton aus und achtet darauf, dass eure 3D-Gebäude ihren Platz haben und um die Linie des Ozobots mind. einen Zentimeter Platz ist. (also auch keine Farbe)

b. Welche 3D-Gebäude brauchen wir? (mind. 5)

- | | |
|----------|-----------|
| 1) | 6) |
| 2) | 7) |
| 3) | 8) |
| 4) | 9) |
| 5) | 10) |

c. Stellt die Gebäude her und gestaltet eure Römerstadt so, wie sie euch gefällt (Zeichnen, Beschriften, Ausmalen, ...).

6. Ozobot zum Römer / zur Römerin erwecken

Gestaltet die Schutzhülle des Ozobots so, wie ihr euch eure Hauptperson vorstellt.

7. Programmieren

Programmiert euren Ozobot so, dass er sich passend zur Geschichte durch die aufgebaute Römerstadt bewegen kann.

8. Film erstellen

Schliesst eure tolle Vorarbeit nun ab, indem ihr die Geschichte vorlest und den Ozobot auf seiner Reise filmt. Der Ozobot wird seinen Weg nun kennen.

Kriterien



Schätze dich/euch selber ein und kreuze an:

Endprodukt (Film aus Programmieren und Geschichte)				
Wir ...				
... haben unseren Text mit richtigen und vielfältigen Informationen geschrieben.				
... haben unsere Stadt so aufgebaut, dass sich der Ozobot problemlos bewegen kann.				
... haben das Timing der Programmierung unserer Geschichte angepasst.				
... haben die 3D-Gebäude so gebaut, dass sie der Römerzeit entsprechen.				
Lern- und Arbeitsverhalten				
Ich ...				
... konnte mich auf andere Ideen einlassen.				
... habe mich aktiv an der Zusammenarbeit beteiligt.				
... habe meine Aufgaben sauber und sorgfältig erledigt.				

Kommentar an deine Lehrperson:

.....

.....

Note:		Unterschrift:	
--------------	--	----------------------	--