

# Stadtteil-Memory-Spiel Mit Ozobots durch Treptow-Köpenick

Art: Ablauf

Eine erste Einführung in die Programmierung der Ozobots für Senior\*innen mit Hilfe eines Memory-Spiels. Die Veranstaltung beinhaltet das Kennenlernen der Grundfunktionen der Ozobots (Kalibrieren, Linien ziehen auf Papier, Farbcodes vorstellen, Farbkombinationen ausprobieren, Steuerung des Ozobot mittels Farbcodes etc.).

Thema/Literatur	Ozobot Einführung mit einem Memory-Spiel
Altersgruppe	Senior*innen, älteres Publikum
Dauer	2 Stunden
Art des Formats	offene Veranstaltung z.B. im Makerspace
Ziel/Hintergrund	Mithilfe von Ozobots älteren Menschen Gesellschaft leisten und spielerisch Grundkenntnisse im Programmieren vermitteln.
Digitale Werkzeuge	Ozobots mit Zubehör (Ladekabel) ggf. Tablet + Ozobot App
Andere benötigte Werkzeuge: (zB Stifte, Scheren):	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Memory-Spiel: z. B. Gebäude in Treptow-Köpenick</li> <li>&gt; Marker in schwarz, rot, blau, grün</li> <li>&gt; Unterlage zum malen</li> <li>&gt; weißes Papier</li> <li>&gt; Ozobot Vordrucke (Farbcodekarten, Rätsel)</li> </ul>
Aufgabe	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ozobot und verschiedene Farbcodes ausprobieren</li> <li>&gt; nach dem Ausprobieren wird das Memory gespielt</li> </ul>
Anmerkungen	<p>Das Format Stadtteil-Memory-Spiel kann auch mit dem Heimatkunde-Kiezkunde verbunden werden. Die Arbeit mit dem Ozobot ist auch für jüngere Schüler*innen geeignet.</p> <p>nur mit kleiner Gruppe möglich: 5-6 Personen pro Bibliotheksmitarbeitende</p>

# Ablaufplan

Zeit (min)	Phase/Inhalt	Kommentare
	Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
15 Min.	Begrüßung & Vorstellungsrunde. Wer bin ich und was werden wir heute machen?	
	Produktive Zeit /Aufgabe	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops plane Zwischenschritte ein.
10 Min.	Vorführung des Ozobots und erste Hinweise z.B. wie werden am besten die Linien gemalt, wie wird der Ozobot kalibriert etc.	Rätsel-Vordrucke: <a href="https://coding-for-tomorrow.de/wp-content/uploads/2019/02/CFT_19_02_Ozobot_U%CC%88bung_Labyrinth.pdf">https://coding-for-tomorrow.de/wp-content/uploads/2019/02/CFT_19_02_Ozobot_U%CC%88bung_Labyrinth.pdf</a>
30 Min.	Zeit um Ozobots auszuprobieren mit und ohne Vordrucke	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops plane Zwischenschritte ein.
10 Min.	Kaffeepause	Austausch zwischen den Senior*innen
40 Min.	Stadtteil-Memory spielen  Beim Memory spielen Unterhaltung führen: Kennt Ihr die Gebäude noch? Was hatte früher eine andere Funktion? etc.	

---

	Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder gemeinsam ein Spiel spielen.
5 Min.	Verabschiedung	
	Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen nach.
10 Min.	Was hat gefallen, was nicht?	z. B. Lob & Wunsch Methode oder Fünf-Finger-Feedback

---