



Titel: **Teknologi-fantasi med Ozobotten EVO**

Tema: Teknologi og litteratur

Fag: Dansk

Målgruppe: 3.-6. klasse

Data om læremidlet:

Ozobotten EVO kan programmeres til at bevæge sig, spille og danse gennem intuitive farvekodemønstre. Alle farvemønstre er forbundet med specifikke bevægelser, som Ozobot forstår og udfører. Disse mønstre er OzoCodes, som er en del af Ozobots farverige sprog. Man kan hente koder, lektioner samt andre ideer hvis man ser under Supplerende materialer.

Faglig relevans/kompetenceområder

Tekstbegrebet i dansk er en kompleks størrelse der både omfatter mono-og multimodale tekster, der er produceret i bl.a. skrift, tale, billede og lyd osv. I arbejdet med teknologiforståelse i dansk er der lagt vægt på, at inddrage den taktile sans i det narrative forløb for at give et nuanceret billede af tekstbegrebet og for at udvide forståelsen, fortolkningen og formidlingen af det man læser, gennem anvendelse af artefakter - i dette her tilfælde en robot. Litteraturen får således en ekstra stemme, der kan give afsæt for litterære metoder, der lægger vægt på et arbejde der både er skabende og kreativ og samtidig kritisk og analyserende.

Ideer til undervisningen

At fortælle - et eventyr

Klods-Hans i nye klæder

Læs historien højt på klassen og skab derefter fortællebaner.

Se bilag 'Klods-Hans i nye klæder'

Opgave: Fortællebaner

Med udgangspunkt i eventyret skal I arbejde med, hvordan det kan omsættes til en fortællebane.

En fortællebane er en rute som Ozo kan køre på. Banen består af en sort streg, hvorpå der indsættes farvekoder der kan få Ozo til at reagere på forskellige måder.

Find den scene fra eventyret som I bedst kan lide og skab i fællesskab en fortællebane med de koder til bevægelses-elementer som Ozo laver og som er markeret med gult i eventyret.

Tag udgangspunkt i den valgte scene og fortæl historien for resten af klassen, mens Ozo-botten bevæger sig rundt på jeres fortællebanen.

Bilag

Klods-Hans i nye klæder

Ude på landet boede der en gammel rig mand og hans to sønner. De ville fri til kongens datter for hun havde sagt at hun ville giftes med en mand, der både var sjov og klog. Sønnene øvede sig inden du skulle møde prinsessen. De læste tykke bøger og lærte nye svære ord.

"Jeg får kongedatteren!" sagde de begge to i kor, og så fik de hver en smuk hest de kunne ride på til kongeslottet. Alle folkene i byen var samlet for at se dem stige til hest og ride mod kongeslottet.

Pludselig kom deres tredje bror, for der var tre, men der var ingen der regnede med ham, som broder, for han var ikke helt som de to andre. De kaldte ham for Klods-Hans.

"Hvor skal I hen siden I har så pænt tøj på?" spurgte han.

"Til slottet for at blive gift med kongedatteren. "Jeg vil også med" sagde Klods-Hans. Hans brødre lo af ham og red væk.

"Fader, lad mig få en hest!" råbte Klods-Hans. "Jeg får sådan en lyst til at gifte mig. Ta'r hun mig, så ta'r hun mig! og ta'r hun mig ikke, så ta'r jeg hende alligevel!"

"Sludder og vrøvl" sagde faderen, "Ingen hest til dig. Du er jo ikke sjov og klog som dine brødre!"

"Må jeg ingen hest få!" sagde Klods-Hans, "så ta'r jeg Ozo-botten, den er min egen, og den kan godt bære mig!". Han satte sig op på Ozo og med TURBO fart kørte den hen ad landevejen.

Huj! hvor det gik. "Her kommer jeg!" sagde Klods-Hans, og mens han sang forsøgte Ozo at køre lige men det var svært ikke at køre ZIG-ZAG.

Imens red brødrene roligt afsted. De talte ikke. De øvede sig. Og blev meget overrasket da de hørte....

"Halehoj!" råbte Klods-Hans, "hej med jer. Se hvad jeg fandt!" og så viste han dem en pakke med fire tuscher!

"Hvad vil du med den?" sagde de

"De er til kongedatteren!"

Brødrene red igen roligt videre. De talte ikke. De øvede sig. Og blev meget overrasket da de igen hørte....

"Halehoj! her kommer jeg! Se, hvad jeg nu har fundet!"

Denne gang var det en lille ledning.

"Hvem skal have den?" sagde de

"Det skal kongedatteren"

Brødrene lo og red roligt videre. De talte ikke. De øvede sig. Og blev igen meget overrasket da de hørte....

"Halehoj! her er jeg igen!" Nu har jeg fundet noget helt særligt. Klods-Hans stod med et dokument i hånden, der var rullet sammen med en sløjfe om.

Brødrene gad ikke engang at se på Klods-Hans – de rullede med øjnene og red hurtigt videre.

Klods-Hans kærte roligt afsted og stoppe op og nød det smukke landskab inden han kom til kongeslottet.

På slottet kunne man høre kongedatteren råbe: "Duer ikke – væk!"

Nu blev det brødrenes tur til at fri til kongedatteren.

Han blev så overrasket over at der var så varmt at han glemte alt det kloge han havde

læst. Det eneste han kunne sige var "Øhhh" og "Bæh".
"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!" og så måtte han af sted.
Nu kom den anden broder ind.
"Her er en forfærdelig hede!" - sagde han.
"Ja, vi steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.
"Hvad be - hvad?" sagde han, og glemte alt det kloge han havde læst.
"Dur ikke!" sagde kongedatteren. "Væk!"

Nu kom Klods-Hans, han lavede Spin og kørte på Ozo ind i salen.
"Sikke en dejlig varme der er herinde" sagde han.
"Det er fordi jeg steger hanekyllinger!" sagde kongedatteren.

"Dejligt for efter man har leget og haft det sjovt bliver man altid så sulten" sagde Klods-Hans"

så viste han kongedatteren de tre ting han havde fundet på sin vej.
Først tuscherne til at tegne koder med.
Så ledningen der kunne bruges til opladning.
Og til sidst dokumentet der lignede et skattekort.
"Interessant, men hvad skal jeg dog bruge disse ting til?"

"Må jeg præsentere ..." sagde Klods-Hans. "Ozo-botten!"
Ozo kørte forsigtigt frem han var lidt genert.
"Hvor er den fin!" sagde kongedatteren, "men hvad kan den?"

"Den er både sjov og klog" sagde Klods-Hans. "Den kan læse koder og bevæges sig på skøre og skønne måder.
"Det kan jeg lide!" sagde kongedatteren, "Og dig kan jeg lide". Du kan svare og du kan tale og du kan lide at lege, dig vil jeg have!
Kongedatteren og Klods-Hans gik de straks i gang med at tegne fortællebaner til Ozo-botten, som lyste i de fineste farver og kørte rundt om sig selv af lykke for endelig var der nogen der havde tid og lyst til at bruge den.

Flere ideer:

Find flere ideer, der kan bringes ind i danskundervisningen afhængigt af, hvilken kontekst der arbejdes med.

- Skriv fortællinger til robotten
- Opdagelsesfortælling
- Fortællinger med følelser (vises vha farvekoderne)
- Vandrehistorier
- Eleverne kan genfortælle historien ud fra en robot fortolkning
- Eleverne kan bygge rigtige huse, som robotten kan besøge
- Ozobotten kan pyntes
- OL dyst mellem robotterne

Supplerende materialer

Farvekoder:

<https://mitcfu.dk/pv/viacfu90033025.pdf>

Engelsk lærervejledning:

<https://files.ozobot.com/stem-education/ozobot-teachers-guide.pdf>