
Bisher habt ihr den Ozobot über Farben gesteuert und ihm mitgeteilt, wie er sich z. B. an Kreuzungen verhalten oder wie schnell er fahren soll.

Man kann den Roboter auch mit einer richtigen Programmiersprache steuern.

Die Programmiersprache heißt Ozoblocky und sie ist kinderleicht.

Schritt 1

Melde dich an den Computern an. Du brauchst dafür deinen Benutzernamen und dein Passwort. Wenn du sie vergessen hast, helfe ich dir.

1. Starte eines der beiden Programme



Google Chrome oder



Mozilla Firefox

2. Gehe auf die Google-Suchseite und gib Folgendes in das Suchfeld ein:

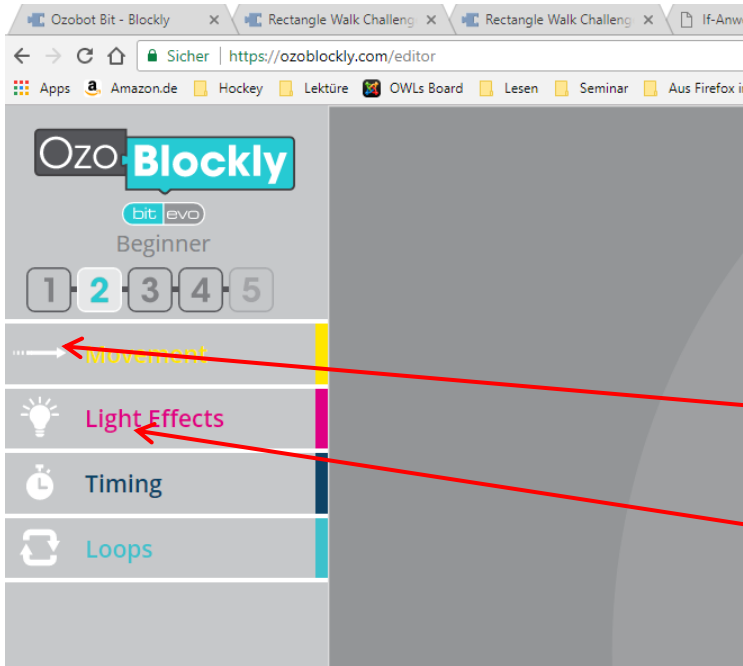
ozoblockly.com/editor

Der erste Treffer sollte dich zur Ozoblocky-Seite führen:

<https://ozoblockly.com/editor>

Schritt 2

Die Seite sieht ungefähr so aus:



Zu Beginn sollt ihr lernen, wie man den Ozobot überhaupt programmiert.

1. Klickt zunächst auf die 1, für ein einfaches Level zum Kennenlernen.

2. Klickt auf **Movement** (Bewegung), um die Befehle zu sehen, mit denen man den Ozobot bewegt.

3. Klickt auf **Light Effects** (Lichteffekte), um zu sehen, wie der Roboter leuchten kann.

Schritt 3

Erstellt ein kleines Programm für den Ozobot, der einfach 5 Schritte geradeaus fährt, sich umdreht und wieder 5 Schritte zurückfährt. Abschließend soll er leuchten wie ein Weihnachtsbaum.

Verbindet dafür die aufgeführten Symbole/Bilder in der richtigen Reihenfolge miteinander.



Schritt 4

Wenn ihr das geschafft habt, ist euer erstes Programm fertig. Ihr müsst es nur noch dem Ozobot mitteilen.



1. Dafür klickt ihr links unter auf die Schaltfläche

Ihr seht dann einige Bilder, die einen Ozobot von unten zeigen.



2. Nun müsst ihr euren Ozobot einstellen. Dafür haltet ihr den Anknopf ungefähr 2 Sekunden gedrückt und haltet ihn dann gegen den Bildschirm auf die weiße Fläche. Wenn er fertig ist, blinkt er grün.

3. Schaltet den Ozobot ein, einmal kurz drücken, haltet ihn gegen die weiße Fläche und drückt auf **Load Bit**. Jetzt wird der Roboter über farbiges Blinken programmiert.



4. Roboter ausschalten und zweimal auf den Anknopf des Roboters drücken und schon startet er sein Programm.

Aufgabe 1 (Kennenlernen)

Probiere die verschiedenen Befehle aus, die es gibt. Erstelle einige Programm, bei denen der Roboter sich dreht, zickzack fährt und in den verschiedenen Farben leuchtet.

Aufgabe 2 (eine Form fahren)

- Der Roboter soll ein Rechteck fahren. Wenn er die langen Seiten fährt, soll er blau leuchten und wenn er die kurzen Seiten fährt, soll er rot leuchten. Die langen Seiten sollen 20 cm und die kurzen 10 cm lang sein. Wenn der Roboter das Rechteck abgefahren hat, soll er ein Lichtsignal geben, um zu zeigen, dass er fertig ist.
- Gehe zu deinem Lehrer und ziehe ein beliebiges Formblatt. Programmiere die dargestellte Form. Die Farben der Linien stehen für die Farbe, in der der Ozobot während der Fahrt blinken soll.

Aufgabe 3 (Die Reise nach Hause)

Vorbereitung: Nimm dir ein großes Blatt Papier und zeichne irgendwo am Rand ein Kreuz als Startposition ein. Nimm dir einige der Bauklötze und platziere mit Ihnen 2 Tore auf Blatt. Nimm einen Klotz als Reiseziel und setze ihn ebenfalls auf das Papier.

Programmiere deinen Ozobot so, dass er vom Start aus durch die beiden Tore fährt und anschließend vor seinem Haus stehen bleibt und zufrieden in vielen Farben blinkt.