

## Zusammenfassung der Lektion

In dieser Lektion lernt der Schüler Programmieren kennen. Er lernt, wie Ozoblockly programmiert werden kann und wie das Programm geladen werden kann, sodass Ozobot die Aufträge ausführt.

## Was ist nötig?

- Ozobot
- Tablet, Laptop oder Computer

## Zeit:

30-40 Minuten.

## Lernziele

7.9

“Sammeln von praktischer Erfahrung mit einer Programmierumgebung (Software)”

In dieser Lektion lernt der Schüler einige grundlegende Prinzipien der Programmierumgebung. Nämlich indem ein Code erstellt wird, der dafür sorgt, dass verschiedene Schritte aneinander gekoppelt werden. Er lernt auch die Grundlagen für die Arbeit mit Blockly, eines von Google entwickelten Codierprogramms, das auf JavaScript basiert.

## Achtung

Für den letzten Code-Block gibt es mehrere Antworten. In diesem Block erlauben wir auch einen abweichenden Kreis.



## Optional

### Extra Auftrag

Sie können dafür sorgen, dass Ihr Schüler vertrauter mit Ozoblockly wird, indem Sie ihm mehr Zeit geben, um Ozoblockly zu entdecken, wenn er die Lektion beendet hat. Erklären Sie ihm, dass er die verschiedenen Schwierigkeitsgrade auf der linken Seite benutzen kann, um noch mehr Codes und Blöcke zu entdecken.