

Was lernst du?

In dieser Lektion lernst du, wie du Ozobot mit Ozoblockly programmieren kannst. Ozoblockly ist das Programm, das wir verwenden, um Codes für Ozobot zu erstellen. Du lernst, wie du Codes erstellen musst, und wie wir die Codes auf Ozobot aufspielen.

Was werden wir machen?

Wir werden Ozobot über den Computer oder das Tablet programmieren.

Was brauchst du?

- Ozobot
- Tablet, Laptop oder Computer

Zeit:

30-40 Minuten

Los geht's!

Gehe auf www.ozoblockly.com und klicke auf 'Get Started'

- 1 Klicke den Bildschirm, der erscheint, weg, indem du auf das 'x' klickst
- 2 Sorge dafür, dass keine Blöcke auf dem Schirm sind. Dies tust du, indem du rechts unten auf das Papierkorb-Icon klickst. Klicke danach auf 'Yes'. Dadurch werden die Blöcke gelöscht.
- 3 Wähle die Zahl „1“ oben im Menü auf der linken Seite aus. Es gibt 3 verschiedene Schaltflächen: "Movement", "Light effects" und "Wait".




So werden wir Ozobot programmieren:

- 10 Schritte nach vorne;
- Lämpchen auf Ampelfarbe einstellen;
- Zickzack Bewegung;
- 5 Sekunden stillstehen;
- Runde drehen.

- 1 Das Erste, was wir programmieren wollen, ist, dass Ozobot nach vorne fährt. Klicke auf die gelbe Schaltfläche "Movement", um Ozobot bewegen zu lassen. Wir müssen dafür sorgen, dass Ozobot 10 Schritte nach vorne fährt, klicke also auf die Schaltfläche mit der Zahl 10 und einem Pfeil nach rechts.
- 2 Jetzt werden wir Ozobots Lämpchen anpassen. Klicke dafür auf die rosa Schaltfläche "Light effects". Klicke auf die Schaltfläche mit der Ampel, um den Lämpchen die Farbe einer Ampel zu geben.

- 3 Alle Aufträge, die du Ozobot geben willst, müssen zusammen stehen. Sonst ist es nicht ein Auftrag. Klicke beide Blöcke zusammen an, indem du sie ineinander schiebst, Sorge dafür, dass sie in der richtigen Reihenfolge stehen (zuerst 10 Schritte, dann die Lämpchen).
- 4 Ozobot muss noch eine Bewegung machen. Gehe wieder auf die richtige Schaltfläche (die gelbe Schaltfläche "Movement"). Wähle anschließend die Schaltfläche mit einem Zickzack-Pfeil aus und klicke auch diese zusammen mit den anderen Blöcken an.
- 5 Ozobot muss auch noch stillstehen. Klicke auf die blaue Schaltfläche "Wait" (dies bedeutet „warten“) und wähle die Schaltfläche mit der Zahl 5 aus und setze auch diesen Block mit den anderen zusammen.
- 6 Als Letztes muss Ozobot noch eine Kreisbewegung machen. Denkst du, dass du das selbst finden kannst? (Hinweis: die gelbe Schaltfläche) Achtung: Es gibt mehrere Kreise, aber für diesen Auftrag ist es egal, welchen du auswählst.
- 7 Überprüfe, ob alle Blöcke zusammensitzen.


Bevor wir unseren Auftrag an Ozobot übergeben können, müssen wir Ozobot zuerst kalibrieren. Das Kalibrieren von Ozobot ist jetzt sehr wichtig, weil ein Bildschirm Licht abgibt und Ozobot sich daran gewöhnen muss.

Klicke auf die blaue Schaltfläche links unten.  Jetzt öffnet sich ein Pop-up Bildschirm, klicke dieses Fenster weg. Jetzt siehst du die Unterseite von Ozobot mehrere Male wiedergegeben. Eine davon ist weiß. Auf dieser Stelle werden wir Ozobot kalibrieren.

Weißt du noch, wie du Ozobot auf Papier kalibrieren musst? Es ist fast so, wie auf dem Bildschirm! Probier' es mal aus. Wenn es dir nicht gelingt, dann folge diesen Schritten.

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Drücke den An-Aus-Knopf für 2 Sekunden, sodass ein weißes Lämpchen blinkt.
- 3 Halte Ozobot gegen den Kalibrierpunkt auf dem Bildschirm (die weiße Unterseite von Ozobot, nicht die graue).
- 4 Wenn Ozobot grün blinkt, dann hat das Kalibrieren funktioniert. Blinkt ein rotes Lämpchen, dann beginne noch einmal von vorne.

När Ozobot är kalibrerad är han redo att programmeras. Det kallas laddning. Ladda Ozobot genom att följa dessa steg:

- 1 Schalte Ozobot ein.
- 2 Halte ihn gegen die weiße Stelle auf dem Bildschirm (die gleiche Stelle, die wir beim Kalibrieren verwendet haben).
- 3 Klicke auf 'Load bit'. 
- 4 Ozobot soll nun grün blinken. Halte Ozobot genauso lange an die weiße Stelle, bis sich ein neues Fenster öffnet und er fertig mit dem Laden ist. Blinkt er rot? Beginne dann von vorne.