

Grüne Quadrate und blaue Grenzen

Lektion 5
Ozoblockly

Was lernst du?

In dieser Lektion lernst du, einen großen Auftrag in kleine Schritte aufzuteilen. Ein Auftrag, der schwierig aussieht, wird so ganz leicht! In der vorherigen Lektion hast du schon alles gelernt, um Ozobot zu programmieren. Jetzt wirst du es selbst machen!

Was werden wir machen?

Wir werden Ozobot programmieren, so dass er innerhalb der blauen Grenzen bleibt und ein grünes Lämpchen leuchten lässt, wenn er über die grünen Quadrate fährt. Das wirst du ganz und gar alleine machen!

Was brauchst du?

- Ozobot
- Tablet, Laptop oder Computer
- Arbeitskarte 5 Ozoblockly

Zeit:

35-45 Minuten.

Der Auftrag:

- Benutze die Ozoblockly Arbeitskarte 5.
- Sorge dafür, dass Ozobot innerhalb der blauen Linie bleibt.
- Ozobot muss ein grünes Lämpchen leuchten lassen, wenn er über die grünen Felder fährt.
- Ozobot muss ein weißes Lämpchen leuchten lassen, wenn er den weißen Teil des Papiers sieht.

- 1 Starte Ozoblockly.
- 2 Wähle die Zahl "3" oben im Menü auf der linken Seite aus.
- 3 Fang' jetzt selbst mit dem Programmieren an! Überlege dir gut, was Ozobot tun muss und was du dafür brauchst.

Im Folgenden findest du ein paar Tipps:

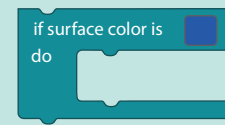
- Ozobot muss unaufhörlich weitermachen. Beginne also mit einer Schleife. Überlege dir selbst, welche Schleife.
- Ozobot muss weiterfahren. Überlege dir, welchen Block du dafür in die Schleife setzen musst.
- Wir müssen Ozobot einen Auftrag geben, wenn er eine blaue Linie sieht. Und wenn er grün sieht, muss er ein grünes Lämpchen leuchten lassen. Und wenn er den weißen Teil des Papiers sieht, muss er einfach ein weißes Lämpchen leuchten lassen.

Verwende den "if surface color is ... do ... else" Block (dies bedeutet: wenn die Farbe des Untergrunds ... ist, dann tue ..., ansonsten tue...)

Überlege dir jetzt, wie du den Block, den du gerade gesetzt hast, ausfüllen musst.

Wenn die Farbe des Untergrunds..... ist, dann muss Ozobot Ansonsten muss Ozobot beim Sehen von ein Lämpchen leuchten lassen und bei ein Lämpchen.

- Benutze noch zwei Mal einen "if surface color is do" Block.
- Dies bedeutet: „Wenn die Farbe des Untergrunds ist, dann tue“



TIPP: Wenn du nicht weißt, ob du es gut machst, dann lade den Code auf Ozobot und schaue, was er macht! Probiere weiter, wenn es nicht klappt.

Denk dran:

- Zuerst Ozobot kalibrieren.
- Danach hochladen.

Stelle Ozobot nun auf den Startpunkt der Arbeitskarte 5 und spiele jetzt den Code ab!

Und? Hat es geklappt? Lass deine Arbeit dann von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer kontrollieren.