



OZOBOT LERNKARTEN

Mit Hilfe dieses Lernkartensets können die Grundfunktionen des Ozobots erschlossen werden. Erste kleine Projekte bringen den Schülerinnen und Schülern die Programmierung anhand von Farbcodes näher und geben eine Einführung in die Programmierumgebung OzoBlockly.



Drucke die Vorlage in A4-Format aus und knicke sie in der Mitte.



Beachte: Blinkt Ozobot am Ende rot, müssen die Schritte wiederholt werden.

1. An dem kleinen Knopf an der Seite lässt sich der Ozobot einschalten. Einmal drücken und Ozobot ist an (leuchtet auf). Halte die Taste etwas länger gedrückt und Ozobot schaltet sich aus (das Leuchten erlischt).
2. Damit sich Ozobot an seine Umgebung anpassen kann (Lichtstärke, Paperton usw.), sollte er immer erst kalibriert werden, damit Fehler minimiert werden können. Dazu wird Ozobot bevor er angeschaltet wird auf den **schwarzen Kreis der Lernkarte** gestellt.
3. Anschließend muss er für mindestens 3 Sekunden am Einschaltknopf gedrückt werden. Wenn alles geklappt hat, fährt Ozobot anschließend mit weißem Blinklicht im Kreis herum und schließt mit grünen Leuchten ab. Die Kalibrierung ist abgeschlossen.

Ozobot hier aufstellen



KALIBRIERUNGSFELD

Erste Schritte:

Erste Schritte:

Ozobot soll einer vorgegebenen Linie folgen. Platziere hierfür Ozobot auf die Linie. Du kannst dafür die **Teststrecke auf der Rückseite** nutzen.



Ozobot erkennt diese 4 Farben: **Blau, Schwarz, Rot** und **Grün**.

Probiere selbständig verschiedene Farbkombinationen aus. Dazu wird nur ein Blatt Papier und farbige Ozobot-Stifte benötigt. Beobachte nun, wie der Ozobot reagiert.

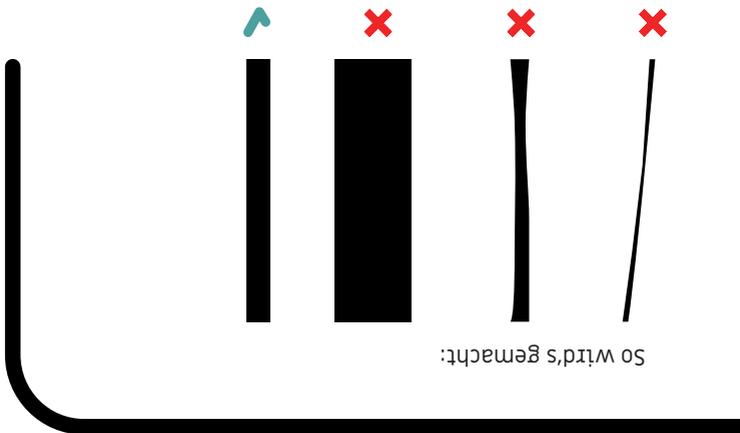
Beachte: Zeichne deine Linien nicht zu dünn oder zu dick und Kurven nicht zu eng, da sich Ozobot sonst festfährt.

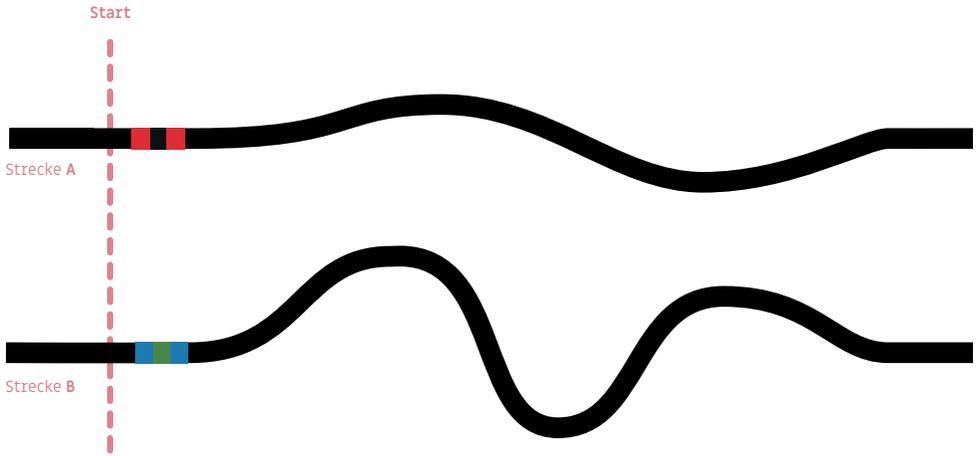


TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>





 TüfelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



 TüfelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Beachte: Ozobot liest die Codes immer in Fahrtrichtung

- Weitere Farbkombinationen stehen auf der Farbcodetabelle. Streckenabschnitten kombiniert werden. Die Farbcodes können einfach mit den bereits gezeichneten schneller am Ziel, obwohl der Weg länger ist.
1. Ozobot kann vier Farben auslesen. Er lässt sich daher über vorgegebene Farbkombinationen programmieren.
 2. Auf Spur A wird Ozobot programmiert langsam-mer zu fahren.
 3. Auf Spur B schneller. Somit ist Ozobot auf Spur B schneller am Ziel, obwohl der Weg länger ist.

Auf Lösung:

Welche Spur ist schneller?

LÖSUNG

Geschwindigkeit

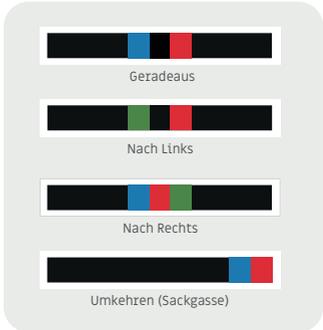


AUFGABE:

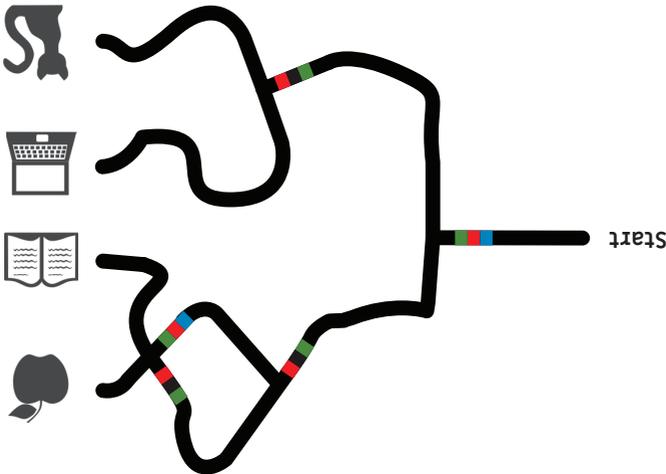
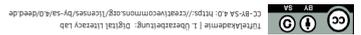
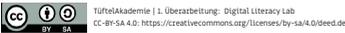
Male eine Karte und hilf Ozobot zum Ziel zu kommen.

Benutze dafür die Befehle auf der rechten Seite.

Richtung



(Tipp: Eine komplette Auflistung aller Befehle findest du unter: <https://play.ozobot.com/print/guides/ozobot-ozocodes-reference.pdf>)



AUFGABE:

Öffne die Programmierumgebung „Blockly“

Ozobot kann auch programmiert werden, sodass er ohne Linien fahren kann. Dafür nutzt man die Programmierumgebung „Blockly“ auf einem Rechner/Tablet. Die Programmierung wird per Farbcode übertragen.

(Bisher gibt es die Programmierumgebung noch nicht in Deutscher Sprache):



TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
 CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
 CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

The image shows the OzoBlockly programming interface with several German annotations. On the left side, a vertical toolbar contains icons for "Schritt zurück" (undo), "Löschen" (delete), "Hilfe" (help), "Aufgaben" (tasks), and "Bereich Programmierer" (programmer area). The main workspace is a large grey area with a faint robot icon. On the right side, a sidebar contains a "Bibliothek" (library) with blocks for "Flashing", "Loop", "Timing", "Light Effects", and "Color". Below the library, there are four numbered steps: "1. Schritt", "2. Schritt", "3. Schritt", and "4. Schritt".

Annotations on the right side of the interface:

- Schrittzeiger ist in 4 Stufen eingeteilt
- Programmier Bibliothek
- Hier befinden sich alle Programmierblöcke für den Ozobot
- Mit dieser Schaltfläche kannst du dein Programm auf den Ozobot übertragen

Annotation on the left side of the interface:

- Bereich Programmierer

AUFGABE:

Lade dein Programm auf den Ozobot

Ozobot Kalibrieren:

- Ozobot **2 Sekunden** gedrückt halten, bis er weiß leuchtet, dann auf das weiße Feld stellen.
- Wenn er fertig kalibriert ist leuchtet er **grün**, falls es nicht funktioniert hat leuchtet er **rot**. In dem Fall den Schritt wiederholen.



(Tipp: Den Bildschirm auf 100% Helligkeit einstellen)

Übertragen des Programms auf Ozobot:

- Ozobot einschalten
- auf den weißen Ladeplatz stellen
- auf Load Bit drücken
- abwarten bis das Programm übertragen wurde



- Danach mit Doppelklick des Einschalters das Programm starten.



Tüfte Akademie | L. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>



AUFGABE:

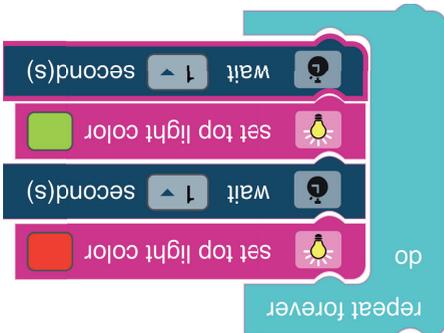
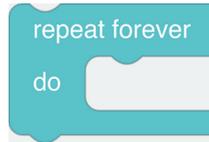
Versuche mit den abgebildeten Programmierbefehlen Ozobot abwechselnd rot und grün leuchten zu lassen.

Benutze dafür die Blöcke auf der rechten Seite.

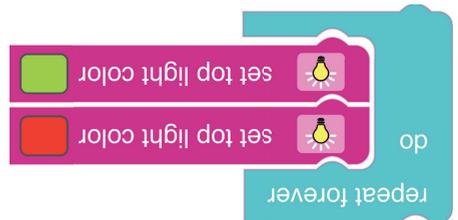
Extra: Was kannst du tun, damit die LED langsamer blinkt?



(Tipp: Verwende diesen Baustein)



Blinklicht (mit Pause)



Blinklicht

AUFGABE:

Der Ozobot verkleidet als eine Zukunftspersona soll bei dem Projekt Nachhaltige Stadtentwicklung auf ein Zukunftsobjekt zufahren und es bewerten.

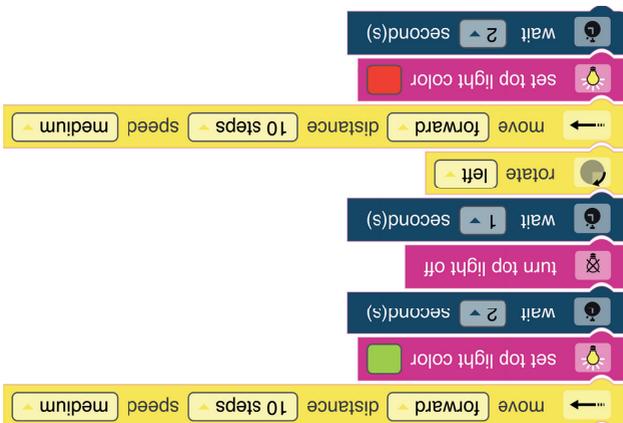
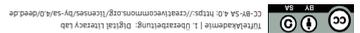
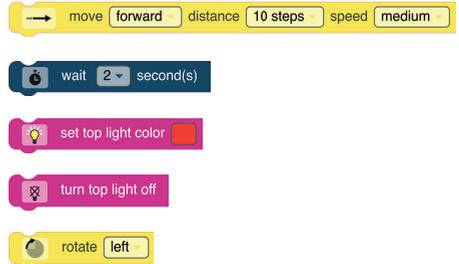
Dabei soll er entweder:

Grün - „Ja, gefällt mir“ oder

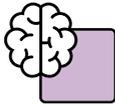
rot - „Nein, gefällt mir nicht“ leuchten.

Benutze dafür die Befehle auf der rechten Seite.

Tipp: Es muss keiner schwarzen Linie folgen sondern einfach auf das Zukunftsobjekt zu fahren.



...auf deiner Reise wird es immer mal wieder Herausforderungen geben. Manchmal funktioniert nicht immer alles auf Anhieb so, wie man es gerne möchte — das ist ganz normal.



„Think outside the box“

Baue ausgefallene Dinge und lass deiner Kreativität freien Lauf und bleibe im Austausch mit Anderen.



Durch Fehler machen lernt man am meisten — du lernst daraus.

(und es gehört auch dazu)

