

# Ozobot - Miniroboter -

GS



Sek.I



## 1 WAS IST DER OZOBOT?

Der Ozobot ist ein sehr kleiner, **sensor-gesteuerter Lernroboter**, der **Linien und Farbcodes** erkennt. Zusätzlich kann er **blockbasiert** programmiert werden (OzoBlockly).

Er ist verwendbar **ab der 1. Klasse**, kann aber durch seine Vielfalt auch in der Sek.I noch eingesetzt werden

## 2

### FUNKTIONEN UND STEUERUNG:

#### 1. Farbcodierung:

Ozobot folgt Linien und Befehlen, die mit verschiedenen Farben markiert sind. Die Farbcodierung ermöglicht eine einfache und visuelle Programmierung.

#### 2. Blockbasiertes Programmieren:

Die Ozobot-App bietet eine benutzerfreundliche, blockbasierte Programmierschnittstelle. Nutzer können Blöcke ziehen und ablegen, um Befehle zu erstellen.

#### 3. Textbasierte Programmierung:

Fortgeschrittene Benutzer können eine textbasierte Programmierung durchführen. Dies ermöglicht eine schrittweise Einführung in die Welt des Coding.

#### 4. Spiele und Aktivitäten:

Ozobot unterstützt eine **Vielzahl von Spielen und Aktivitäten**, die den Lernprozess unterhaltsam gestalten. Von Knobel-Aufgaben, Labyrinthen, Deutsch-Übungen bis hin zu Rennen, Ozobot bietet endlose Möglichkeiten.

## 3 WARUM DEN OZOBOT VERWENDEN?

- Perfekt geeignet für den **Einstieg in Programmierung ohne digitale Geräte**
- Sehr **niedrigschwelliger Zugang** für Grundschule, wobei auch **Steigerungsmöglichkeiten** gegeben sind
- **Interdisziplinäres Lernen:** Ozobot integriert Elemente aus Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT)
- Fördert **logisches Denken und Problemlösen** sowie **genaues Arbeiten und Kreativität**

## 4

### RESSOURCEN:

