

Mobiler Makerspace Schleswig-Holstein

Kurzanleitung Ozobot

Enthalten: 4 Ozobots, 4 Farbstifte, 4 Schutzhüllen, Zusatzmaterial im Pappumschlag

benötigte Materialien: Papier, ggfs. PCs/Laptops mit Internetzugang oder Tablet (im Mobilien Makerspace enthalten)

Vorbereitung: Ozobots aufladen; ggfs. mit Programmierumgebung ozoblockly vertraut machen und Seite im Browser aufrufen bzw. mit der Ozobot-App vertraut machen

Empfohlen ab 6 J.



Der Ozobot ist ein kleiner, vielseitiger Roboter, der verschiedene Zugänge bietet: man kann ihn spielerisch selbstgestaltete Spielpläne auf Papier oder am Tablet mit der Ozobot-App abfahren lassen, ihn über Farbcodes auf Papier programmieren oder sogar komplexere Programme mit der visuellen Programmiersprache OzoBlockly am Computer schreiben (Internetzugang notwendig).

Bevor der Ozobot eingesetzt wird, oder wenn er nicht mehr richtig reagiert, muss er kalibriert werden: den Schalter an der Seite des Ozobots für ca. 2 Sekunden drücken, bis das LED-Licht des Ozobots weiß leuchtet. Dann wird der Ozobot entweder auf die Mitte des schwarzen Punktes der Kalibrierungskarte gesetzt (Einsatz auf Papier) oder an die weiße Fläche unter dem Programmierfeld am Bildschirm gehalten. Wenn der Ozobot jetzt grün blinkt, wurde er erfolgreich kalibriert, blinkt er rot, muss die Kalibrierung wiederholt werden.

Wenn der Akku des Ozobots zu schwach wird, blinkt er rot. Zum Aufladen wird er einfach mit dem beiliegenden USB-Kabel an einen Rechner angeschlossen. Der Ozobot ist vollgeladen, wenn er dauerhaft grün leuchtet.

Der Einsatz mit Stiften auf Papier erfordert einiges an Übung: die Farbe darf nicht zu dunkel sein und die Codes müssen sehr genau gemalt werden. Testen Sie Stifte, Parcours und Farbcodes vorher unbedingt aus und bereiten Sie Alternativen (z.B. mit den beigelegten Folien/Klebecodes) vor, falls das Malen der Codes nicht funktioniert.

Um den Ozobot mit OzoBlockly am PC zu programmieren, rufen Sie die Webseite <http://ozoblockly.com/> auf. Die Programmierumgebung ist englischsprachig und wird in 5 verschiedenen Niveaustufen angeboten. Einfach passendes Niveau auswählen und auf „Get Started“ klicken. Niveau 1 richtet sich an Vorschulkinder und kann auch ohne Englischkenntnisse gut genutzt werden. Ozoblockly.com enthält auch Beispielprogramme und Programmieranregungen, weiteres Material steht online auf der Ozobot-Homepage <https://ozobot.com/> oder unter www.bz-sh.de zur Verfügung.