

Ozobot



Hersteller:

Ozobot

Webseite:

<https://www.ozobot.com>

Material:

Hardware

System:

Android
 iOS
 Windows
 MacOS
 Web-App
 Chromebook
 Linux
 Unplugged

Zyklus:

Zyklus 1 Zyklus 2 Zyklus 3 Zyklus 4

Rezension:

Mit Hilfe der Ozobots erlernen Kinder spielerisch erste Programmierschritte. Ozobots sind kleiner als Beebots und haben eine ganze Reihe weiterer Funktionen. Die Ozobots fahren programmierte Strecken ab. Sie können auf zwei verschiedene Arten programmiert werden. 1. Codierung mit Farbcodes: Die SchülerInnen zeichnen einen Weg mit Stiften auf. Ozobot fährt diesen Weg ab. Mit Hilfe von Farbcodes erhält Ozobot Befehle (links, rechts, drehen, schnell, langsam, Pause usw.) 2. Kodieren mit Hilfe einer WebApplikation (www.ozoblockly.com) Die SchülerInnen programmieren ihren Ozobot am PC / Tablet und überspielen den Code auf ihren Ozobot. Anschließend führt Ozobot das Programm aus. Die Programmierung ist eine visuelle Umgebung und ähnelt den Textblöcken von SCRATCH.

Das Programmieren mit Farbstiften bietet sich vor allem für Kinder des Zyklus 2 und 3 an. Das Programmieren mit Hilfe der Software ist eher für Kinder des Zyklus 3.2 und 4.

Kriterien:

- Physisches System und Programmierung am Computer
- Keine Interaktion möglich
- 1st-person-Programmierung
- Sequentiell
- Blöcke mit Textbeschriftung
- Offene Umgebung/Spielwelt
- Handbuch und Praxisbeispiele erhältlich

Mächtigkeit:

- Sequenz
- Bedingte Anweisung
- Wiederholung
- Prozedur/Unterprogramm
- Rekursion
- Variablen
- Datentypen
- Objektorientierung

