

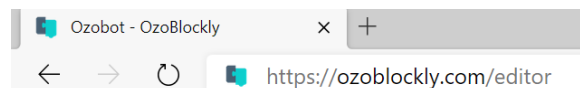
## Ozoblockly-Anleitung

Du kannst den Ozobot auch alternativ zu den Farbcodes selbst mit dem Programm „OzoBlockly“ auf dem Computer programmieren. Blockly ist eine visuelle Programmiersprache. Durch Aneinanderreihen von Blöcken im Browser deines Computers kannst du so ein eigenes Programm für den Ozobot schreiben. Die folgende Anleitung kann dir dabei helfen.

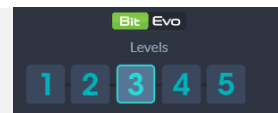
Damit du ein eigenes Programm für den Ozobot schreiben kannst, brauchst du einen Computer mit Internetzugang und einen Ozobot.

### So geht's:

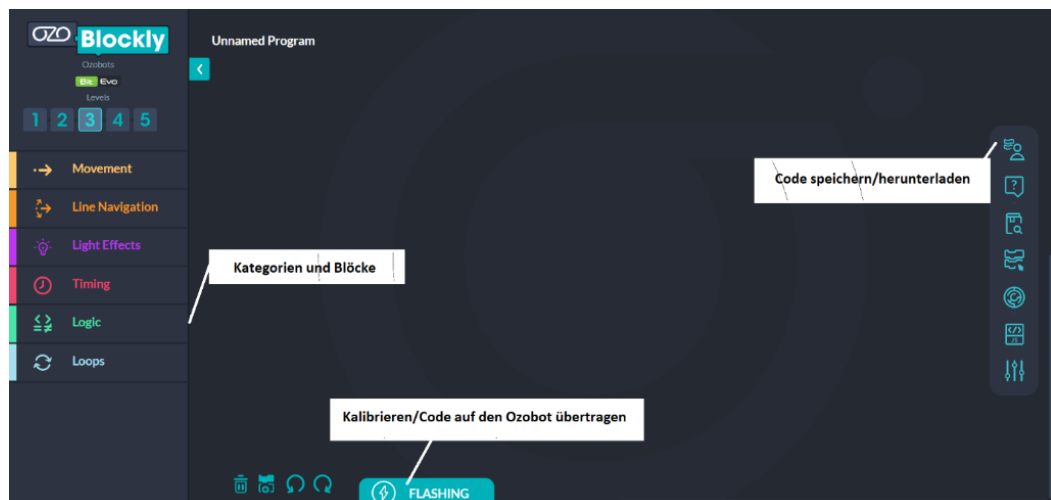
**Schritt 1** Öffne deinen **Browser** und rufe die Seite **ozoblockly.com/editor** auf, indem du die Adresse in die URL-Leiste eintippst.



**Schritt 2** Wähle im **Rand** auf der linken Seite **Bit oder Evo** aus, je nachdem welchen Ozobot du verwendest. Wähle zusätzlich das gewünschte **Level** (siehe Arbeitsblatt).

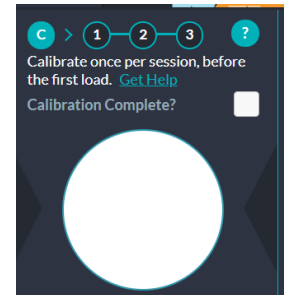


**Schritt 3** Du siehst nun den **Editor** und somit die Oberfläche, auf der du dein Programm für den Ozobot erstellen kannst.

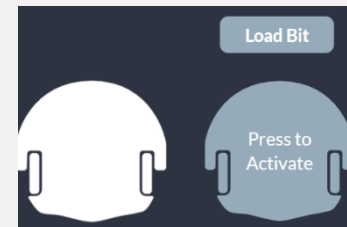


**Schritt 4** Schreibe nun deinen **Programmcode**. Hierfür kannst du links eine **Kategorie** wählen und den gewünschten **Baustein** auf die freie Fläche ziehen. Anschließend kannst du nach und nach Bausteine ergänzen, indem du sie untereinander platzierst. Achte darauf, dass die Bausteine **richtig ineinander einrasten**.

**Schritt 5** Jetzt **kalibrierst** du deinen Ozobot. Klicke dazu unten auf **Flashing**. Platziere den Ozobot auf dem weißen Kreis des Bildschirms. Achte dabei darauf, dass der Bildschirm hell genug ist. Drücke nun auf dem Ozobot den **Power-Knopf** für ungefähr zwei Sekunden, bis der **Ozobot weiß blinkt**. Lasse nun die Taste los. Der Ozobot sollte dann grün blinken. Erfolgt dies nicht, wiederhole Schritt 5, bis der Ozobot am Ende grün blinkt.



**Schritt 6** Nun überträgst du den Code deines Programms auf deinen Ozobot. Stelle sicher, dass der Ozobot eingeschaltet ist. Stelle für die Übertragung deinen Ozobot auf **den weißen Ozobot-Rahmen** rechts neben dem Kalibrierungspunkt auf deinem Bildschirm oder halte ihn senkrecht an den Bildschirm. Anschließend klickst du auf das Feld **Load Bit/Evo**. Während der Übertragung sollte der Ozobot grün oder farbig blinken. Sollte dies nicht der Fall sein, versuche es erneut.



**Schritt 7** Jetzt kannst du dein **Programm auf dem Ozobot ausprobieren**. Stelle dazu den Ozobot auf einen Tisch oder Spielplan und drücke zweimal auf den **Power-Knopf**.

**Schritt 8** Wenn du dein Programm auf dem Computer oder Tablet als Vorlage **speichern** möchtest, klicke auf den **Button „Programs“** und **benenne das Programm** (Stift-Icon). Nach dem Klick auf „Save as / Speichern als“ kannst du das Programm mit Klick auf **„Download“** herunterladen.

