KOSTENLOSES POSTER

OzoBlockly-Spickzettel

Die fünf Level, die Blöcke pro Level und so überträgst du ein Programm auf Bit+.

So kannst du anfangen

1. Öffne **ozoblockly.com** im Browser und wähle Bit+.
2. Wähle ein Level von 1 bis 5. Beginne mit 1 oder 2.
3. Ziehe Blöcke in den Arbeitsbereich und ordne sie untereinander an.
4. Übertrage das Programm auf den Roboter. Drücke zweimal auf die Ein-/Aus-Taste, um ihn zu starten.

Welcher Roboter?
Bit+ programmierst du in OzoBlockly nur auf einem Computer: Chromebook, Mac oder Windows. Evo und Ari programmierst du mit Ozobot Editor.

Praktisch: Beispielprogramme findest du in der Seitenleiste rechts unter **Examples**.

Die fünf Level

Niveau	Neue Blockgruppen
1 **Novice** Piktogramme, auch für alle, die noch nicht lesen können (in der Levelauswahl heißt dieses Level „Pre-Reader“)	Movement, Light Effects, Wait
2 **Beginner** Wiederholungen und Zeit	Timing, Loops
3 **Intermediate** Entscheidungen treffen und der Linie folgen	Line Navigation, Logic
4 **Advanced** Rechnen, Variablen und eigene Funktionen	Math, Variables, Functions, Terminate
5 **Master** Alles, auch Listen und die Taste am Roboter	Arrays, List, Button

Jedes Level baut auf dem vorherigen auf. Die Blockgruppen sind wie im englischsprachigen Editor angeordnet. Level 1 heißt im Editor „1. Pre-Reader“.

Programm auf den Roboter übertragen

Bit+: mit dem USB-Kabel

- Stelle den Editor auf **Bit+** ein (in Chrome oder Edge).
- Klicke auf **Programs → Connect**, verbinde Bit+ mit dem USB-Kabel, wähle ihn aus und klicke auf **Pair.**
- Klicke im Menü auf **Load Program.**

Quelle: ozoblockly.com und ozobot.com · Version vom 27. Oktober 2026
Kostenloses Poster von Ozobot Deutschland: Du darfst es ausdrucken und im Unterricht verwenden. Drucke mit 100 % (Originalgröße). Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc.