LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Einführung in OzoBlockly 06: Lernstandskontrolle

Vorschule – Klasse 1 | 40 Min. | Evo | OzoBlockly | Wenig Text



Erstelle mit deinen Schüler*innen Programme mit einer festgelegten Anzahl von Wiederholungen und Endlosschleifen. Sie üben, Anweisungen in die richtige Reihenfolge zu bringen, Fehler zu finden und Evo wie einen Staubsauger fahren zu lassen.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/einfuehrung-in-ozoblockly-06-lernstandskontrolle

Kostenloses Unterrichtsmaterial von Ozobot Deutschland · Version vom 23 Oktober 2026 · Drucke die Arbeitsblätter mit 100 % (tatsächliche Größe).

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für Lehrkräfte

Vorschule – Klasse 1 · 40 Min. · Informatik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen wiederholen Anweisungsfolgen und das Debuggen (Fehlersuchen).
2. Die Schüler*innen programmieren Ozobot mit einer festgelegten Anzahl von Wiederholungen.
3. Die Schüler*innen programmieren Ozobot mit einer Endlosschleife.

Kompetenzen

3.1 Entwickeln und Produzieren

5.1 Technische Probleme lösen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Videos und Präsentation

Videolektion Vorschule bis Klasse 1: Einführung in OzoBlockly 06: Lernstandskontrolle
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/86-1

V7
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/86-2

Vorbereitung

Material
- ✓ Tablet/Computer

Material für die Lehrkraft
- ✓ OzoBlockly

Material für die Schüler*innen
- ✓ 1 Evo pro Kleingruppe
- ✓ OzoBlockly

Tipps für die Lehrkraft

Gehe zu https://ozoblockly.com/editor, um den OzoBlockly-Editor zu öffnen.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Vorkenntnisse

- Abgeschlossene Lektion
- Einführung in OzoBlockly, Lektionen 1–5

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Nutze das Anleitungsvideo, um deine Schüler*innen durch die Aktivität zu führen. Alternativ kannst du den folgenden Unterrichtsschritten folgen. Entscheide vorher, ob die Schüler*innen gleichzeitig mit dir arbeiten oder ob du es zuerst vormachst und sie anschließend selbstständig üben lässt.

Wiederhole die Begriffe: Pseudocode – einfache Worte, die beschreiben, was ein Roboter oder Computer tun soll; Debuggen (Fehlersuchen) – Fehler in einem Programm finden und beheben; Anweisungsfolge – Anweisungen in einer bestimmten Reihenfolge; Schleife mit festgelegter Wiederholungszahl – wiederholt eine Anweisungsfolge eine bestimmte Anzahl von Malen; Endlosschleife – wiederholt eine Anweisungsfolge unbegrenzt.

2 Debuggen (Fehlersuchen) wiederholen

Leite die Schüler*innen zunächst dabei an, ein Programm zu debuggen (Fehler zu finden). Zeige dieses Programm: https://ozoblockly.com/editor?lang=en&robot=evo&mode=1#34wa5a

Lies den Pseudocode vor und bitte die Schüler*innen, beide Hände zu heben, sobald sie den Fehler entdecken. Der Pseudocode lautet: Fahre 5 Schritte vorwärts, drehe dich, zeige Polizeilichter, mache ein fröhliches Geräusch und fahre 5 Schritte rückwärts.

Der Warteblock ist der Fehler im Programm. Zeige das korrigierte Programm: https://ozoblockly.com/editor?lang=en&robot=evo&mode=1#487dk7

3 Schleifen mit festgelegter Wiederholungszahl

Bitte die Schüler*innen, dreimal aufzustehen und sich wieder hinzusetzen. Weise auf die Anzahl der Wiederholungen hin: dreimal. Lobe die Schüler*innen: Sie haben eine Wiederholung mit fester Anzahl ausgeführt! Erinnere sie daran, dass dabei eine Abfolge von Anweisungen eine bestimmte Anzahl von Malen wiederholt wird. Sie haben gerade die Abfolge „aufstehen und hinsetzen“ dreimal wiederholt.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

4 Ein Programm mit einer Wiederholung mit fester Anzahl

Erstelle anschließend das Programm mit einer Wiederholung mit fester Anzahl. Der Pseudocode für das Programm lautet:

- stelle die obere LED auf Blau
- fahre 10 Schritte vorwärts
- stelle die obere LED auf Grün
- fahre 10 Schritte rückwärts
- wiederhole die Abfolge 3-mal

Das vollständige Programm findest du hier:
https://ozoblockly.com/editor?lang=en&robot=evo&mode=2#c3aanx

Die Blöcke für Schleifen findest du auf Level 2.

5 Das Programm mit einer Wiederholung mit fester Anzahl ausführen

Verbinde den Roboter, starte das Programm und beobachte, was er tut. Bitte die Schüler*innen zu zählen, wie oft Ozobot die Abfolge wiederholt. Stelle danach die folgenden Fragen.

Hat Ozobot:

- die obere LED blau leuchten lassen
- 10 Schritte vorwärts zurückgelegt
- die obere LED grün leuchten lassen
- 10 Schritte rückwärts zurückgelegt
- die Abfolge 3-mal wiederholt

6 Ozo-Staubsaugen mit Endlosschleifen

Frage die Schüler*innen, ob sie wissen, was ein Staubsauger ist. Erkläre, dass man beim Staubsaugen mehrmals vor und zurück über den Boden fährt, um jede Stelle zu erfassen. Dabei wiederholt man immer dieselbe Bewegung.

Das Programm mit einer Endlosschleife ähnelt dem Programm mit einer zählgesteuerten Schleife.

- Verwende das vorherige Programm. Nimm die Befehlsfolge aus der zählgesteuerten Schleife und entferne dann den Schleifenblock.
- Füge am Ende der Folge einen Block hinzu, der den Roboter ein kleines Stück nach rechts dreht.
- Suche auf Level 2 unter den Schleifenblöcken den Block, der Anweisungen endlos wiederholt. Füge ihn zum Arbeitsbereich hinzu. Ziehe ihn an den Anfang der Sequenz und verbinde ihn mit ihr. Der Schleifenblock sollte sich vergrößern, sodass alle Blöcke der Sequenz hineinpassen.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

7 Lass deinen Ozo-Staubsauger laufen

Erinnere die Schüler*innen daran, dass Ozobot bei einer Endlosschleife das Programm so lange ausführt, bis du ihn stoppst. Bitte die Schüler*innen, ein Staubsaugergeräusch zu machen, während der Ozo-Staubsauger das Programm ausführt. Sie sollen anfangen, sobald du das Programm startest, und aufhören, sobald du es stoppst.

8 Verständnis überprüfen

Stelle den Schüler*innen Fragen, um zu überprüfen, ob sie Folgendes verstanden haben:

- Blöcke zu einer Befehlsfolge zusammensetzen
- der Zweck einer zählgesteuerten Schleife
- der Zweck einer Endlosschleife und das Debuggen (Fehler finden)

Zusätzliches Material

- Erweiterung(en) zur Lektion
- Erweiterung: Lass die Schüler*innen sich alltägliche Tätigkeiten überlegen und Programme erstellen, die diese darstellen.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für die Schüler*innen

Einführung in OzoBlockly 06: Lernstandskontrolle

Baue einen Ozo-Staubsauger

Du erstellst ein Programm und suchst nach Fehlern. Danach lässt du Evo immer wieder Staub saugen.

Du brauchst

- ✓ Evo
- ✓ Ein Computer oder Tablet mit OzoBlockly

So gehst du vor

1 Finde den Fehler

Hör dir das Programm an. Heb beide Hände, wenn du den Fehler entdeckst. Der Roboter fährt 5 Schritte vorwärts, dreht sich, zeigt Polizeilichter, macht ein fröhliches Geräusch und fährt 5 Schritte rückwärts.

2 Wiederhole die Bewegung

Steh auf und setz dich wieder hin. Mach das 3 Mal.

3 Erstelle ein Programm

Öffne OzoBlockly und verbinde Evo. Erstelle diese Sequenz: Stelle das obere Licht auf Blau, gehe 10 Schritte vorwärts, stelle das obere Licht auf Grün und gehe 10 Schritte rückwärts. Lass die Sequenz 3-mal wiederholen.

4 Führe das Programm aus

Starte das Programm. Beobachte und zähle, wie oft Evo die Folge wiederholt. Achte auf die Lichter und die Bewegungen.

5 Baue einen Ozo-Staubsauger

Nimm die Folge aus der Schleife und entferne den Schleifenblock. Füge am Ende einen Block hinzu, der den Roboter ein kleines Stück nach rechts dreht. Setze dann die ganze Folge in einen Block, der die Befehle endlos wiederholt.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

6 Lass deinen Staubsauger laufen

Starte das Programm. Mach ein Staubsaugergeräusch, solange Evo fährt. Hör damit auf, sobald du das Programm stoppst.

Zum Schluss

Erkläre: Wie oft wiederholt eine zählgesteuerte Schleife die Folge? Und was macht eine Endlosschleife?

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.