

Cozmo – Programmieren lernen mit dem neugierigen Mini-Roboter

Ein Angebot im Rahmen des Schülerforschungszentrums
der TechnologieAllianzOberfranken (TAO)

Cozmo ist ein Mini-Roboter, mit dem Kinder und Jugendliche erste Programmiererfahrung sammeln können. Er wird mithilfe einer Smartphone App gesteuert und kann Interaktionsmuster ausführen, die ihm beigebracht werden. So erwacht Cozmo zum Leben und möchte trainiert werden. Bald demonstriert er auch sein Eigenleben: Er singt, niest und macht Wheelies.



Foto: Mini-Computer Cozmo und seine Leuchtwürfel, Copyright: [digitalzimmer](#)

Der Workshop eignet sich besonders für Personen, die noch keinerlei Programmiererfahrung haben. Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt und absolvieren verschiedene Aufgaben, welche die Programmierung verschiedener Bewegungsabläufe und Interaktionsmuster beinhalten. Diese lassen sich individuell je nach Lernkurve anpassen. Einzelne Programmierbausteine werden dabei mit dem Finger auf dem Touchscreen per Drag & Drop verschoben und in der gewünschten Reihenfolge angeordnet. So lernen Teilnehmende das Programmieren spielerisch und es entstehen im Handumdrehen kleine Cozmo-Choreographien, die auch zu komplexen Aktionsabläufen ausgebaut werden können. Für die Vertiefung der gewonnenen Programmierkenntnisse steht zusätzlich ein Software Development Kit zur Verfügung.

Ort: Otto-Friedrich-Universität Bamberg, ERBA-Campus, An der Weberei 5, 96047 Bamberg

(dort dann einfach den Schildern folgen)

Zeit: Montag, 6. März 2023; 14:00 – 17:00

Teilnehmende: Die Teilnehmerzahl ist auf 12 Personen ab der 6. Jahrgangsstufe beschränkt.

Anmeldung unter: [TAO SFZ Website](#)

Anmeldeschluss: 27. Februar 2023

Organisation und inhaltliche Fragen:

Franziska Paukner, TAO Schülerforschungszentrum Bamberg: sfz-ofr@uni-bamberg.de