



Einführung
Sphero Bolt
Oberfläche



sphero edu

Schule



Für Schüler und Lehrer, die Sphero Edu in der Schule verwenden

Ich bin schulischer Benutzer

Privat



Für Kinder, Eltern und Lernende, die Sphero Edu zu Hause verwenden

Ich bin Privatbenutzer

Beim Fortfahren, stimmst du unserer [Nutzungsbedingungen](#), [Datenschutzerklärung](#), und [Edu Datenschutzerklärung](#) zu.



sphero edu

Anmelden

Sphero Edu speichert und verarbeitet Daten in den USA. Mit der Anmeldung an einem Konto willigst du in diese Speicherung und Verarbeitung von Daten ein. Wenn du nicht zustimmst, kannst du einen Großteil der Funktionen der App ohne Anmeldung nutzen, indem du die Option „Schnellstart“ wählst.

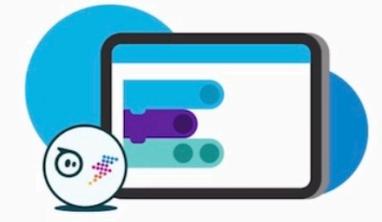
[Passwort vergessen?](#)

Oder

 Mit Google anmelden Mit Apple anmelden

[Sphero-Konto erstellen](#)

Schnellstart



Überspringe die Kontoerstellung und beginne mit dem Programmieren. Du kannst ein Konto erstellen oder dich jederzeit später anmelden.

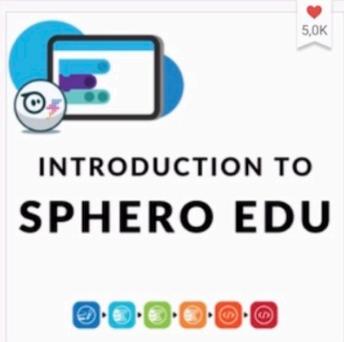
Beim Fortfahren, stimmst du unserer [Nutzungsbedingungen](#), [Datenschutzerklärung](#), und [Edu Datenschutzerklärung](#) zu.

3D
Privat



Privat
Aktivitäten
Programme

Sphero-Aktivitäten im Fokus



INTRODUCTION TO SPHERO EDU

Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021



DRAW 1

Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020



DRAW 2

Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020



DRAW 3

Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

Sphero-Programme im Fokus



LESSON 1: BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen



LESSON 2: TARGET MATH

Ziel Math



LESSON 3: TRIANGULATION

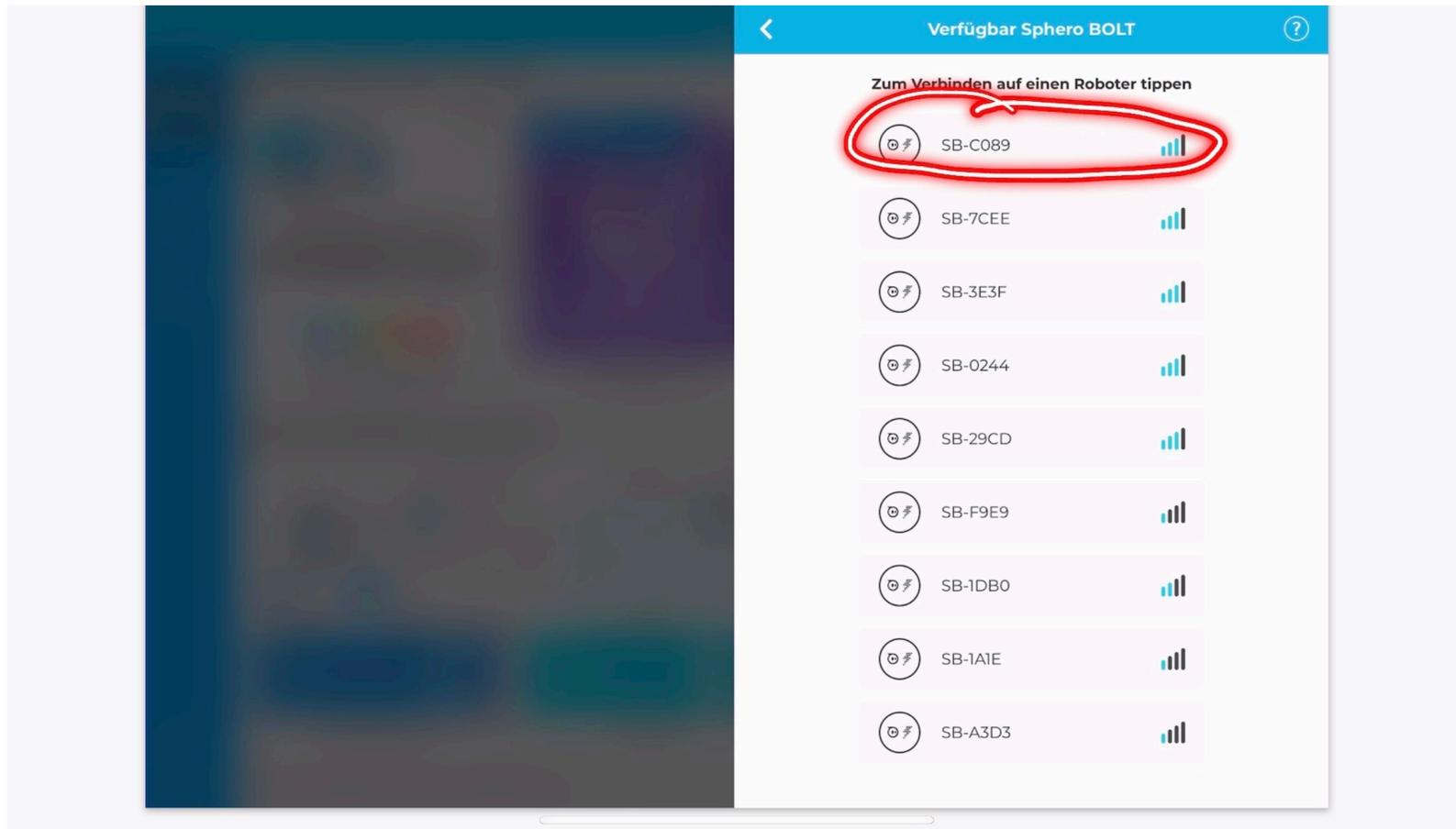
Triangulation



LESSON 4: FOOD WEBS

Nahrungsnetze

Aktuelle Programme fortsetzen





Privat



- Privat
- Aktivitäten
- Programme
- Fahren

Sphero-Aktivitäten im Fokus

5,0K

INTRODUCTION TO SPHERO EDU

Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021

9,3K

DRAW 1

Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020

1,9K

DRAW 2

Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020

1,4K

DRAW 3

Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

Sphero-Programme im Fokus

403

LESSON 1: BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen

209

LESSON 2: TARGET MATH

Ziel Math

93

LESSON 3: TRIANGULATION

Triangulation

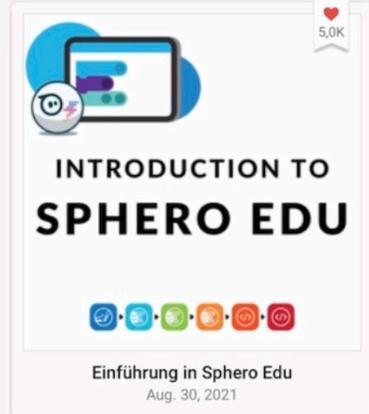
182

LESSON 4: FOOD WEBS

Nahrungsnetze

Aktuelle Programme fortsetzen

Sphero-Aktivitäten im Fokus



INTRODUCTION TO SPHERO EDU

Einführung in Sphero Edu
Aug. 30, 2021

5,0K



DRAW 1

Zeichnen Sie 1: Formen
Okt. 12, 2020

9,3K



DRAW 2

Zeichnen Sie 2: Rechtschreibung
Okt. 07, 2020

1,9K



DRAW 3

Zeichnen Sie 3: Umfang
Okt. 07, 2020

1,4K

Sphero-Programme im Fokus



LESSON 1: BOLT BOAT RACE

BOLT-Bootsrennen

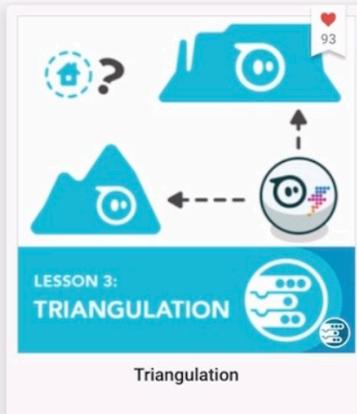
403



LESSON 2: TARGET MATH

Ziel Math

209



LESSON 3: TRIANGULATION

Triangulation

93



LESSON 4: FOOD WEBS

Nahrungsnetze

182



Aktuelle Programme fortsetzen







3D

Programme

Meine Programme

Privat

Aktivitäten

Programme

Sphero-Programme

Fahren

Neuestes Datum

Untitled Program (1)

Untitled Program

selbstfahrender Rover

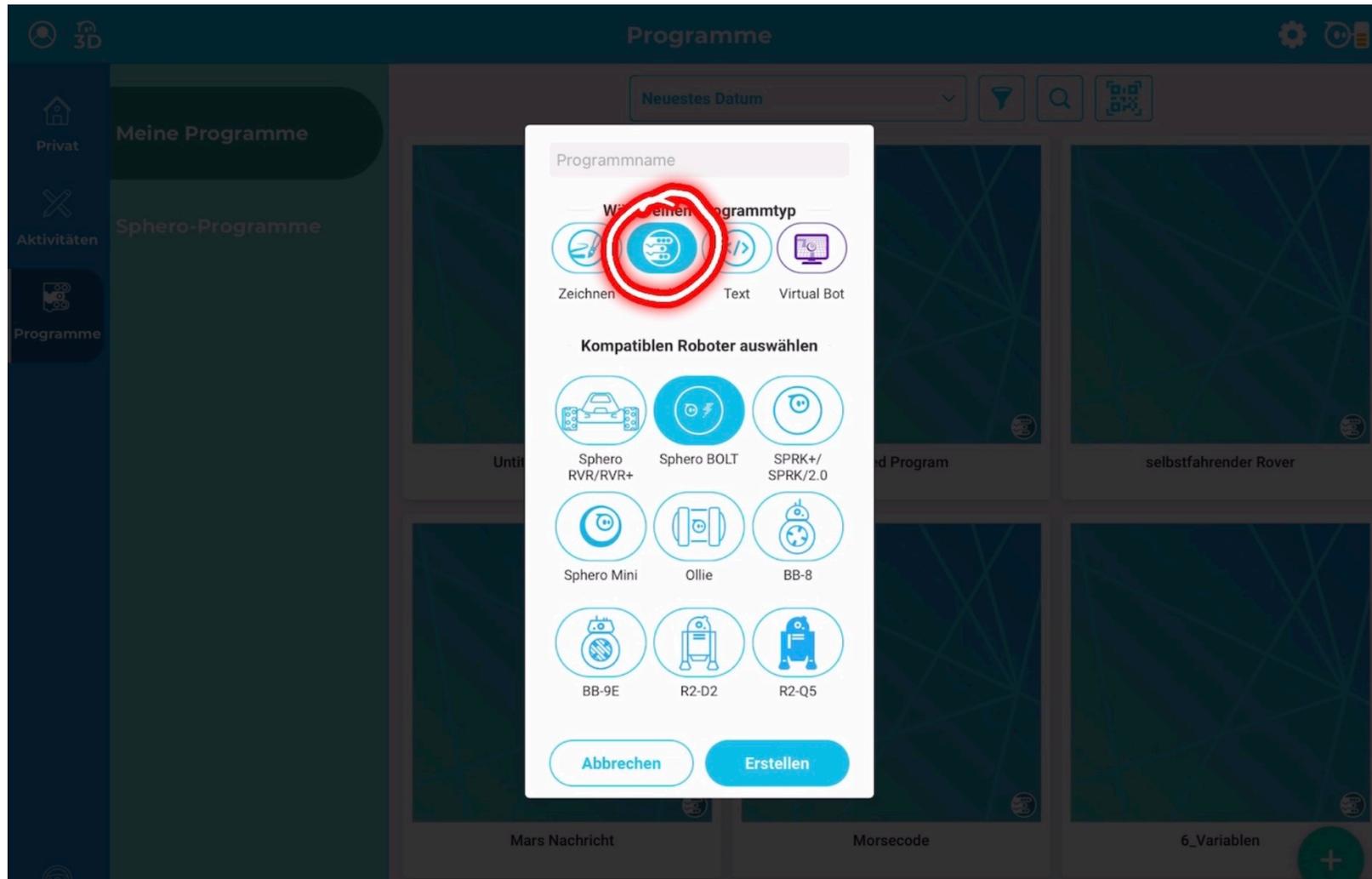
Mars Nachricht

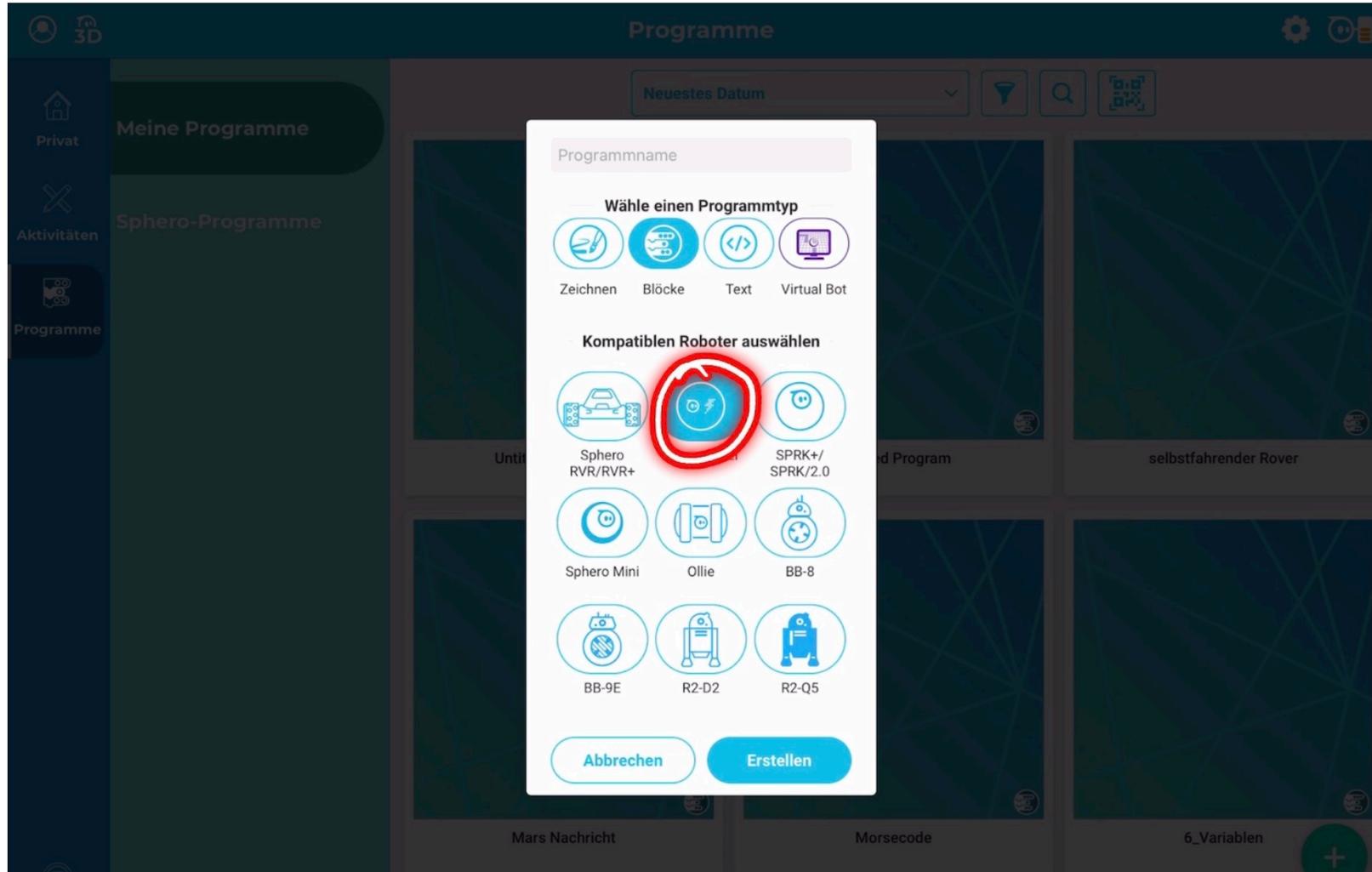
Morsecode

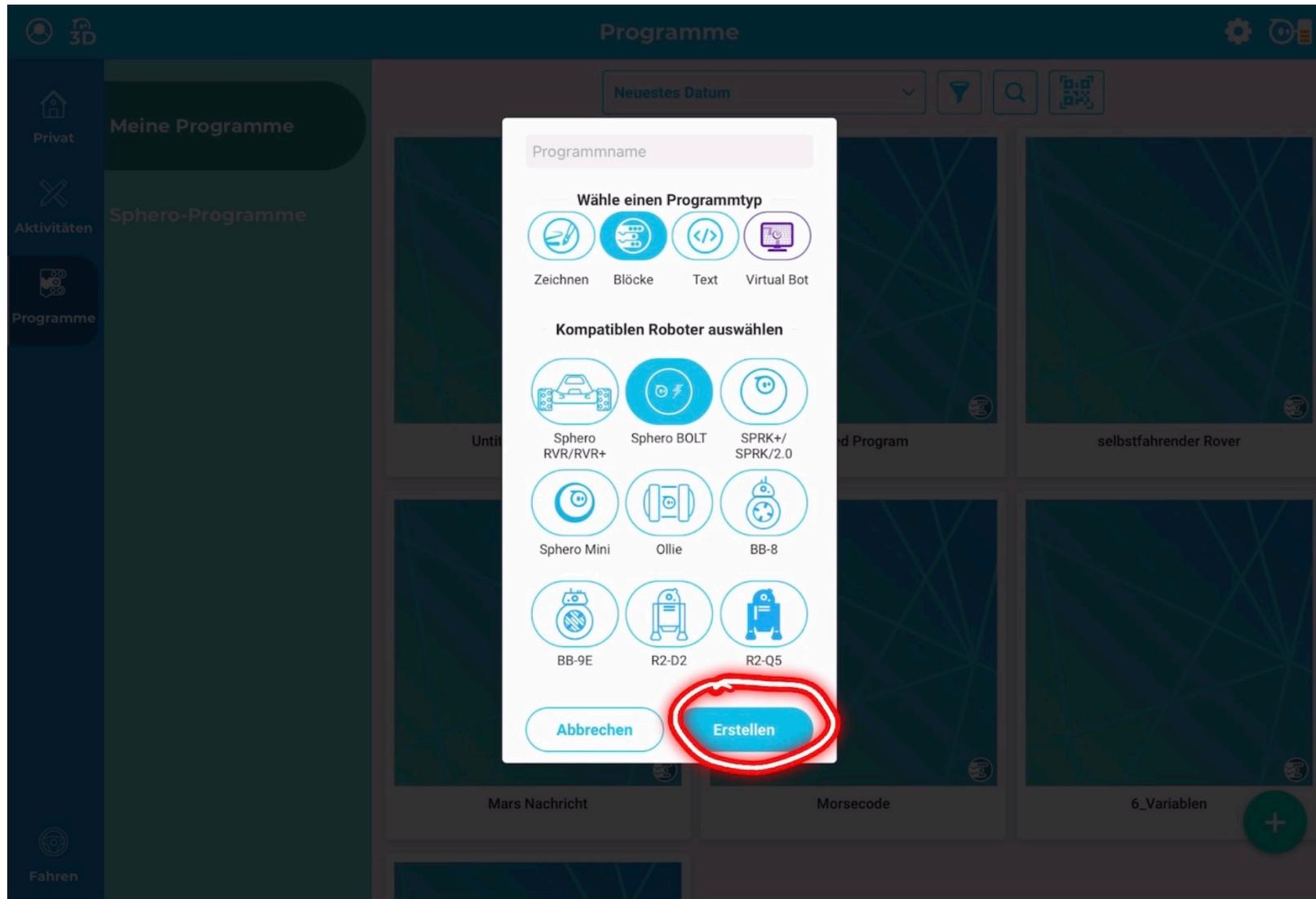
6_Variablen

+

The image shows a mobile application interface for programming Sphero robots. The top bar is blue with a '3D' icon on the left and a settings icon on the right. Below the top bar is a navigation sidebar with icons for 'Privat', 'Aktivitäten', 'Programme', and 'Fahren'. The main content area is titled 'Programme' and features a grid of program cards. Each card has a blue background with a white geometric pattern and a small Sphero logo in the bottom right corner. The cards are labeled: 'Untitled Program (1)', 'Untitled Program', 'selbstfahrender Rover', 'Mars Nachricht', 'Morsecode', and '6_Variablen'. A search bar at the top of the grid contains the text 'Neuestes Datum' and icons for filtering, search, and QR code. A red circle highlights a green plus sign button in the bottom right corner of the grid, indicating the option to add a new program.







The image shows a programming interface for a robot, likely a LEGO Mindstorms EV3. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** A blue header with a back arrow on the left, a green "Starten" button with a play icon in the center, and icons for AIM, a menu, and a settings menu on the right.
- Main Area:** A large white space for programming. A small black callout box at the top left contains the text "bei Programmstart".
- Bottom Panel:** A light blue bar containing a sequence of programming blocks:
 - rolle 0° bei 0 Geschwindigkeit für 0s
 - Anhalten
 - Geschwindigkeit 0
 - in Richtung 0°
 - Drehe 0° für 0s
 - Rohmotor links 0 rechts 0 für 0s
 - Stabilisi
- Category Menu:** A row of tabs at the bottom for selecting different block types: Bewegungen, Lichter, Töne, Steuerung, Operatoren, Komparatoren, Sensoren, Kommunikation, Ereignisse, and Variablen.