

Kijken wat Ozobot Evo kan

Les 1 (leraar)
Ozobot Evo



LET OP: Voor deze les is het belangrijk dat Ozobot Evo een firmware bevat van v1.4 of hoger. In de lerarengids vindt u een los blad dat u uitlegt hoe u dit kunt checken en hoe u Ozobot kunt updaten.

Samenvatting van de les

De leerlingen maken kennis met Ozobot Evo en leren bewegingen, licht effecten en geluiden toepassen. Aan de hand van een kort scenario leren ze een code maken. Hiervoor wordt de leerling een hulpmiddel van drukgedrukte woorden gegeven. In latere lessen leert de leerling dit gaandeweg zelfstandig te doen.

Wat is er nodig?

- Ozobot
- Tablet, laptop of computer

Tijd:
40-50 minuten.

Leerdoelen

1 *Probleem herformuleren.*

1.3 *(Her)formuleren van een probleem zodat een computer het kan oplossen.*

2 *Gegevens verzamelen.*

2.1 *Verzamelen van bruikbare gegevens uit een gegevens verzameling.*

- Les 5 Ozobot, Les 2 + 4 + 6 Ozoblockly.

4 *Gegevens visualiseren.*

4.1 *Geslacht maken van verschillende soorten gegevens voor gebruik met de computer (bijv. binaire codes).*

7 *Algoritmes en procedures.*

7.1 *Uitvoeren van een taak door stap voor stap een reeks handelingen uit te voeren.*

7.10 *Creeëren van eenvoudige reeksen van instructies die leiden tot een bepaald doel.*

7.12 *Opdoen van praktische ervaring met een programmeeromgeving (software).*

ANTWOORDEN

Het antwoord kan per leerling verschillen. Controleer of de leerling onderstaande elementen op de juiste volgorde heeft toegevoegd aan zijn code:

- Rijden
- Stoppen
- Rood licht
- Wachten (lang)
- Evo ongeduldig/sip
- Groen licht
- Weg spurten (hard)
- Politie licht
- Evo schrikt
- Stilstaan
- Evo vrolijk
- Rustig rijden

Het juiste antwoord moet enigszins lijken op de code zoals deze hiernaast is weergegeven.



Het is van belang dat de leerling in ieder geval de volgende blokken heeft toegepast:

- 'Movement' (geel)
- 'Light effect' (roze)



- 'Wait' (blauw)
- 'Sounds' (paars)

