

Kijken wat Ozobot Evo kan

Les 2 (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 krijgen een code waarin fouten staan. De fouten moeten ze eruit halen. Door 'error en trial' (fouten maken en steeds opnieuw proberen) halen ze de fouten eruit. Wanneer ze de code hebben verbeterd, kunnen ze wedstrijdje tegen elkaar spelen. Doordat ze Ozobot Evo nu juist hebben geprogrammeerd kunnen ze Evo met hun handen om de vlaggetjes en naar het zwarte blok leiden. De Evo die als eerste bij het zwarte blok is en 'black' (zwart) zegt, heeft gewonnen!

Wat is er nodig?

- Ozobot Evo
- Tablet, laptop of computer
- Werkkaart 2 (voor- en achterkant)

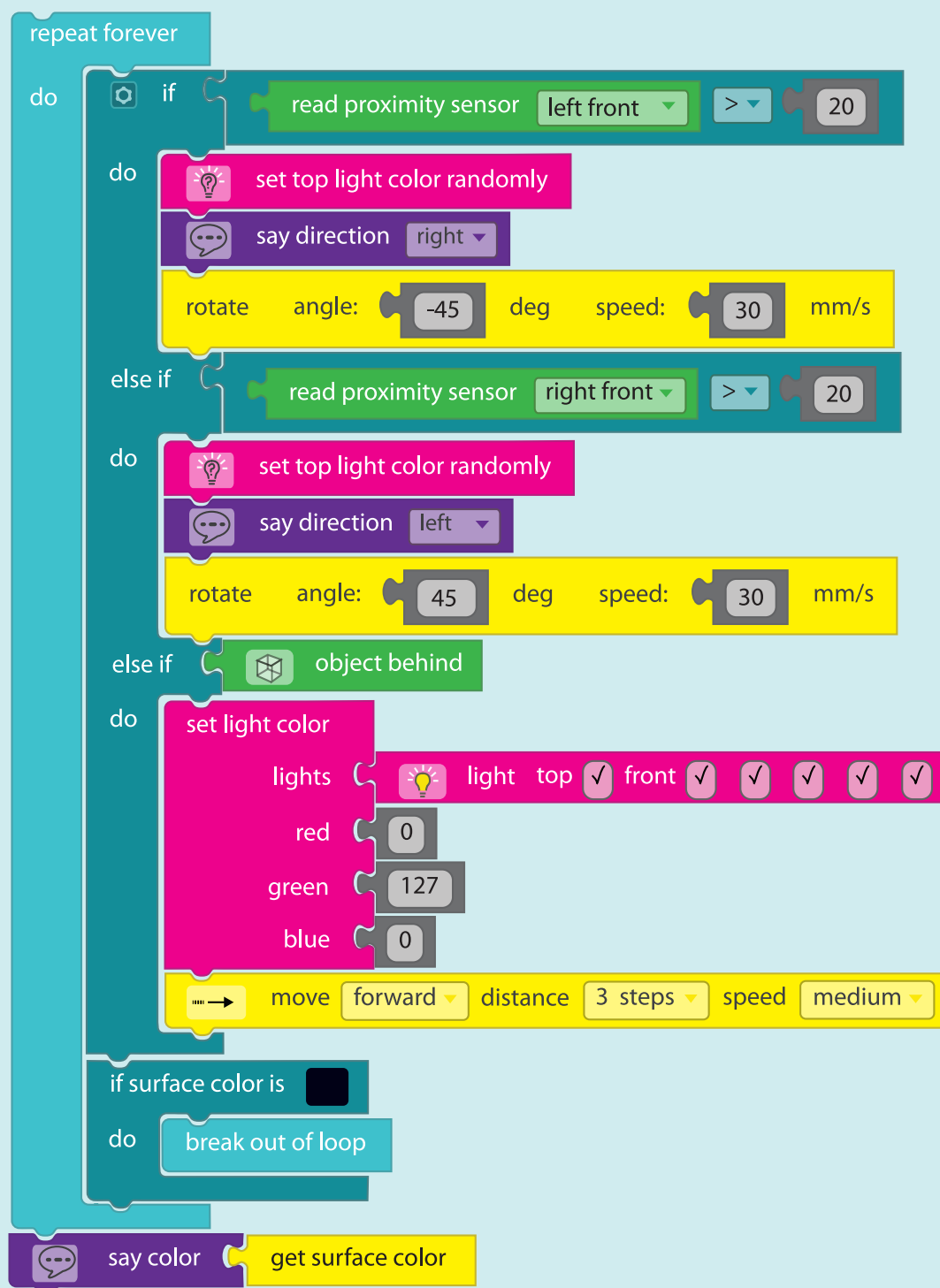
Tijd:
30 minuten.

Leerdoelen

- 3 Gegevens analyseren.
- 3.2 Voortzetten en maken van patronen in concrete situaties.
- 3.5 Ontdekken van te vereenvoudigen patronen.
- 5 Probleem decompositie.
- 5.2 Plaatsen van (deel-) opdrachten in een logische volgorde.
- 5.6 Checken of geen belangrijk deel gemist of vergeten wordt bij het uitvoeren van deelopdrachten.
- 6 Automatisering.
- 6.2 Beseffen dat een computer een taak eindeloos kan herhalen (bijv. in oefeningen).
- 7 Algoritmes en procedures.
- 7.11 Ontdekken van fouten in algoritmes door logisch te redeneren en verbeteren hiervan (debugging).
- 7.16 Gebruik maken van een als-dan constructie bij het beschrijven van stappen in een proces.
- 7.17 Voorspellen van gedrag bij de werking van simpele (computer) programma's door logisch te redeneren.

ANTWOORDEN

Het antwoord kan per leerling enigszins verschillen. Wij raden u aan om in de praktijk te kijken of de code werkt. Het juiste antwoord moet enigszins lijken op de code zoals deze hieronder is weergegeven.



Uw leerling kan u vragen om uw antwoordenblad om zijn/haar code na te kijken, omdat dit aangegeven staat op zijn/haar werkkaart.