

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.

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 dikgedrukte woorden gegeven. In latere lessen leert de leerling dit gaandeweg zelfstandig te doen.

Benodigheden

- Ozobot Evo
- Tablet, laptop of computer

Leerdoelen

- 1** "Problemen 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."
- 4** "Gegevens visualiseren."
- 4.1** "Geschikt maken van verschillende soorten gegevens voor gebruik met de computer (bijvoorbeeld binaire codes)."
- 7** "Algoritmes en procedures."
- 7.1** "Uitvoeren van een taak door stap voor stap een reeks handelingen uit te voeren."
- 7.10** "Creëren van eenvoudige reeksen van instructies die leiden tot een bepaald doel."
- 7.12** "Opdoen van praktische ervaring met een programmeeromgeving (software)."

Antwoorden les 1

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)



Kijken wat Ozobot Evo kan

Les 1 - Leerling - Ozobot Evo

Wat ga je leren?

We gaan Ozobot Evo's nieuwe functies uitproberen. Evo heeft geluid, extra lichtjes en sensoren!

Wat gaan we doen?

Je gaat een eigen code maken, aan de hand van een verhaal. De dikgedrukte woorden in het verhaal moet je gebruiken in je code.

Benodigdheden

- Ozobot Evo
- Tablet, laptop of computer

Tijd

20 minuten

Aan de slag!

Ga naar www.ozoblockly.com en klik op "Get started".

- 1 Klik het scherm dat nu in beeld komt weg door op het kruisje te klikken.
- 2 Klik linksboven op "Evo" onder het woord "Ozoblockly".
- 3 We beginnen altijd met een leeg scherm. Dit doe je door rechts onderin op het prullenbak icoontje en daarna op "yes" te klikken.
- 4 Selecteer level 1. Dit doe je door het getal "1" bovenin het menu aan de linkerkant aan te klikken.

De opdracht

Laten we eens kijken wat Ozobot Evo allemaal kan. Maak aan de hand van het volgende verhaaltje een code voor Evo.

*Stel je voor dat Evo op de weg aan het **rijden** is. Hij moet **stoppen** voor een **rood stoplicht** en moet even **wachten**. Omdat het zo lang duurt wordt **Evo ongeduldig en een beetje sip**. Het stoplicht springt eindelijk op **groen** en Evo **spurt** weg. Hij rijdt zo **hard** dat er **politie** aan komt! **Evo schrikt** en moet aan de kant van de weg **stilstaan**. Gelukkig krijgt hij geen boete! Hij kan weer **vrolijk** en **rustig verder rijden**.*

- 1 Maak aan de hand van bovenstaand verhaaltje een code voor Evo. Schrijf eventueel eerst voor jezelf op welke dingen uit het verhaaltje je kan gebruiken in je code.
- 2 Als je klaar bent, is je code klaar om ingeladen te worden.

Als je niet (meer) weet hoe je de code moet inladen, kan je hieronder verder lezen.

- 3 Zet Evo aan.
- 4 Klik op 'Connect'.
- 5 De Evo is nu verbonden en de code is ingeladen.
- 6 Speel je code nu af door twee keer op Evo's aan/uit-knop te drukken. Lees ondertussen het verhaaltje en kijk mee of Evo het verhaal uitbeeld. Gelukt? Super!

Als iets nog niet helemaal klopt, kan je de code natuurlijk altijd aanpassen totdat je code juist is. Succes!