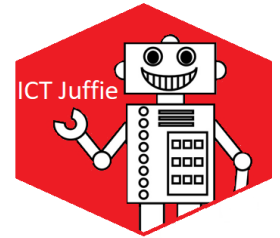


Ozobot – Gemiddeld

Lesduur: minimaal 40 minuten

Lesmaterialen: minimaal 1 Ozobot, stiften (zwart, rood, groen, blauw), wit papier, Ozobot Codes, eventueel Ozobot werkblad.



Lesopening

Pak de Ozobot er weer bij en vraag wat de kinderen nog weten. Herhaal weer even de basisafspraken en begrippen: voorzichtig mee omgaan, Ozobot rijdt alleen op tafel, aan/uitzetten, de vijf sensoren aan de onderkant en programmeren met kleuren.

Weten de kinderen nog wat ze de vorige keer hebben gedaan? Hoe ging dit? Wat viel ze op aan de kleuren en codes? Reed de Ozobot de gewenste routes?

Vertel dat de kinderen vandaag de hele route zelf mogen ontwerpen.

Aan de slag

Leg uit of laat de kinderen experimenten wat er gebeurt als de Ozobot over lijnen heen rijdt van verschillende diktes. Als de kinderen zelf een route gaan tekenen, moeten ze goed blijven letten op de dikte van de lijnen die ze maken. Wanneer lijnen te dun of te dik zijn, dan weet de Ozobot niet waar hij heen moet.



Geef de kinderen een wit papier met de stiften en daag de kinderen uit met enkele opdrachten.

- Maak in je route een kruispunt, waarop de Ozobot naar links of naar rechts moet.
- Maak twee bochten in je route, eentje waar de Ozobot heel langzaam rijdt en eentje waar hij heel snel rijdt.
- Gebruik op zijn minst één special: turbo, spin, zigzag, enzovoort.

Spreek met de kinderen af hoeveel tijd ze hiervoor hebben en laat ze beginnen!

NB: op dit moment zou ik de Ozobot even aan de kant leggen, zo komt er wat meer op papier ;)

Mochten er kinderen zijn die echt vastlopen, geef ze dan het Ozobot Werkblad, zo is de route in ieder geval vast gemaakt.

Afronding

Vraag aan de kinderen hoe het is gegaan, of de route geworden is zoals ze wilden, welke codes hebben ze gebruikt? Tenslotte ga je de routes met de kinderen uitproberen. Heb je 1 Ozobot kies je een paar routes uit om te testen, heb je meerdere Ozobots geef je een Ozobot per groepje.

Wat ging goed? Kwam de Ozobot langs alle codes?