Maak kennis met Ozoblockly

Les 1 leerling Ozoblockly

Samenvatting van de les

In deze les leer je hoe je Ozobot kunt programmeren met Ozoblockly. Ozoblockly is het programma dat we gebruiken om codes te maken voor Ozobot. Je leert hoe je codes moet maken, en hoe we de codes moeten inladen bij Ozobot.

Wat gaan we doen?

We gaan Ozobot programmeren via de computer of tablet.

Wat heb je nodig?

- Ozobot
- Tablet, laptop of computer

Tijd 20-30 minuten

Aan de slag!

Ga naar www.ozoblockly.com en klik op 'Get Started'

- 1 Klik het schermpje dat tevoorschijn komt weg door op het kruisje te klikken.
- 2 Zorg ervoor dat er geen blokken in het scherm staan. Dit doe je door rechtsonderin op het prullenbak icoontje te klikken. Daarna klik je op 'yes'. Hierdoor worden de blokken verwijderd.
- 3 Selecteer het getal "1" bovenin het menu aan de linkerkant. Er zijn 3 verschillende knoppen: "Movement", "Light effects" en "Wait".



Dit is hoe we Ozobot gaan programeren

- 10 stappen vooruit
- Lampjes op stoplicht kleuren
- Zigzag beweging
- 5 seconden stil staan
- Rondje lopen
- Het eerste wat we willen programmeren is dat Ozobot vooruit gaat. Klik op de gele knop "Movement" om Ozobot te laten bewegen. We moeten zorgen dat Ozobot 10 stappen vooruit gaat, dus klik je op de knop met het getal 10 en een pijl naar rechts.
- 2 Nu willen we Ozobots lampjes aanpassen. Klik daarvoor op de roze knop "Light effects". Klik op de knop met het stoplicht om de lampjes de kleuren van het stoplicht te geven.

- 3 Alle opdrachten die je Ozobot wil geven moeten aan elkaar staan. Anders is het niet één opdracht. Klik beide blokken tegen elkaar aan door ze in elkaar te schuiven, zorg wel dat ze op de juiste volgorde staan (eerst 10 stappen vooruit, dan de lampjes).
- 4 Ozobot moet nog een beweging maken. Ga weer naar de juiste knop (de gele knop "Movement"). Selecteer vervolgens de knop met een zigzag pijl en klik ook deze tegen de andere blokken aan.
- 5 Ozobot moet ook nog even stilstaan. Klik op de blauwe knop "Wait" (dit betekent "wachten") en selecteer de knop met het getal 5 en plaats ook dit blok tegen de andere blokken aan.
- 6 Als laatste moet Ozobot ook nog een cirkelbeweging. Denk je dat je die zelf kunt vinden? (Hint: de gele knop) Let op: Er zijn meerdere cirkels, maar voor deze opdracht maakt het niet uit welke je kiest.
- 7 Controleer of alle blokken aan elkaar vast zitten.

Voordat we het onze opdracht aan Ozobot gaan coderen moeten we Ozobot eerst kalibreren. Het kalibreren van Ozobot is nu heel belangrijk want een scherm geeft licht af en daar moet Ozobot aan wennen.

Klik op de blauwe knop linksonderin 🕑 rushing . Er opent nu een pop-up scherm, klik dit scherm weg. Nu zie je aantal keer de onderkant van Ozobot weergegeven. Één daarvan is wit. Op deze plek gaan we Ozobot kalibreren.

Weet je nog hoe je Ozobot moet kalibreren op papier? Het is bijna hetzelfde op het scherm! Probeer het maar. Als het je niet lukt, volg dan deze stappen.

- 1 Zet Ozobot aan.
- 2 Druk 2 seconden de aan/uit knop in zodat een wit lampje gaat knipperen.
- 3 Plaats Ozobot tegen de kalibratie plek op het scherm (de witte onderkant van Ozobot, geen grijze).
- 4 Als Ozobot groen knippert dan is het kalibreren gelukt. Knippert er een rood lampje begin dan opnieuw.

Als Ozobot is gekalibreerd is hij klaar om geprogrammeerd te worden. Dit noemen we inladen. Laad Ozobot in door deze stappen te volgen:

- 1 Zet Ozobot aan.
- 2 Plaats hem tegen de witte plek op het scherm (dezelfde plek als die we gebruikt hebben bij het kalibreren).
- 3 Klik op 'Load bit'. (J Load Bit) Ozobot zal nu groen gaan knipperen. Houd Ozobot net zo lang tegen de witte plek totdat er een nieuw scherm opent en hij klaar is met opladen. Knippert hij rood? Begin dan opnieuw.
- 4 Als Ozobot is ingeladen plaats hem dan op tafel en druk 2 keer op de aan/uit knop. Is het gelukt? Volgt Ozobot de opdracht die je gemaakt hebt uit?