

## Samenvatting van de les

In deze les maakt de leerling kennis met programmeren. Hij leert hoe Ozobot geprogrammeerd kan worden en hoe het programma kan worden ingeladen zodat Ozobot de opdrachten uitvoert.

## Wat heb je nodig?

- Ozobot
- Tablet, laptop of computer

## Tijd

30-40 minuten

## Leerdoelen

7.9

“Opdoen van praktische ervaring met een programmeeromgeving (software)”.

In deze les leert de leerling enkele basisprincipes van de programmeeromgeving. Namelijk door het maken van een code door ervoor te zorgen dat verschillende stappen aan elkaar worden gekoppeld. Ook leert hij de basis voor het werken met Blockly, een door google gemaakt codeerprogramma dat gebaseerd is op Javascript.

## LET OP!

Het laatste codeblokje heeft meerdere antwoorden.  
In dit blokje keuren we ook een afwijkende cirkel goed.



## Optioneel

### Extra opdracht

U kunt zorgen dat uw leerling meer bekend wordt met Ozoblockly door hem, wanneer hij de les heeft voltooid, extra tijd te geven om Ozoblockly te gaan ontdekken. Vertel hem hierbij dat hij de verschillende moeilijkheidsgraden aan de linkerkant kan gebruiken om nog meer codes en blokken te ontdekken.