

Samenvatting van de les

Deze les is vooral ter voorbereiding op het gebruik van Ozobot in de hogere groepen. De leerling leert op een gemakkelijke manier Ozobot kennen en realiseert zich onbewust hoe Ozobot werkt. Leerlingen krijgen een demonstratie waarbij Ozobot de letters van het alfabet doorloopt. Deze les is dus ook gemakkelijk toe te passen in combinatie met een taalles

Wat heb je nodig?

- Ozobot
- Letters (te downloaden vanaf www.teach2code.nl)

Tijd

Per letter ongeveer 2 minuten

Leerdoelen

- 1.1 “Verkennen van de mogelijkheden om problemen op te lossen met een computer.”
Deze les helpt de leerling bij het oplossen van een probleem: namelijk het niet (meer) weten hoe een letter moet worden geschreven. Ozobot neemt de leerling aan de hand door de leerling te laten zien hoe een letter geschreven wordt.
- 7.4 “Voorspellen van gedrag bij de werking van simpele (computer-)programma's door logisch te redeneren.”

Optioneel

Klassikaal uitleggen

Het moge duidelijk zijn dat deze les een kleine uitleg aan de leerlingen benodigd. Onderstaande punten zijn van belang bij het bespreken van deze les:

- Leg uit waar de aan- en uit knop van Ozobot zit en hoe de leerling deze kan gebruiken.
- Leg uit in welke richting Ozobot op de letter moet worden gezet (in de richting van het pijltje).
- Leg uit dat de kaart op de juiste manier ligt als de zwarte stip boven staat.
- Leg uit dat Ozobot kan zien welke kant hij op moet door de kleurtjes die op de lijnen staan.
- Deze kleurtjes heten “codes”.
- Optioneel: leg uit dat deze “kleurcodes” op de kleurcode kaart staan en dat ze zo ook kunnen voorspellen welke kant Ozobot op gaat.