

Samenvatting van de les

In deze les leert de leerling Ozobot programmeren zodat hij binnen de rode grenzen op kaart 4 blijft. Het “als dit, dan dat” principe komt aan bod, en ook het eindeloos herhalen van een opdracht wordt benoemd.

Wat heb je nodig?

- Ozobot
- Tablet, laptop of computer
- Werkkaart 4 Ozoblockly

Tijd

25-35 minuten

Leerdoelen

- 6 “Automatisering.”
- 6.3 “Beseffen dat een computer een taak eindeloos kan herhalen.”

Met het gebruiken van de loop en door deze in te stellen op “altijd” beseft de leerling dat Ozobot de code die hij maakt voor altijd zou kunnen doen.

- 7 “Algoritmes en procedures.”
- 7.1 “Uitvoeren van een taak door stap voor stap een reeks handelingen uit te voeren.”
- 7.2 “Begrijpen dat computerprogramma’s iets uitvoeren door het volgen van precieze en ondubbelzinnige instructies.”
- 7.3 “Geven van een reeks instructies aan een ander (mondeling of via symbolen) voor het uitvoeren van een bepaalde taak.”
- 7.9 “Opdoen van praktische ervaring met een programmeeromgeving (software).”

Naar mate de leerling vordert in de lessen, zal hij steeds meer zelfstandig kunnen doen. De leerling wordt nu nog veelal bij de hand genomen. Dit zal minder worden. Hij leert taken in stapjes te knippen, hij leert begrijpen dat Ozobot alleen doet wat jij wilt als je het hem heel precies vertelt en hij leert de programmeeromgeving steeds beter kennen.

Antwoorden

Bij het goed opvolgen van de les zal de leerling de code hiernaast hebben gemaakt:

