

Werkkaart 1

Naam _____



Opdracht

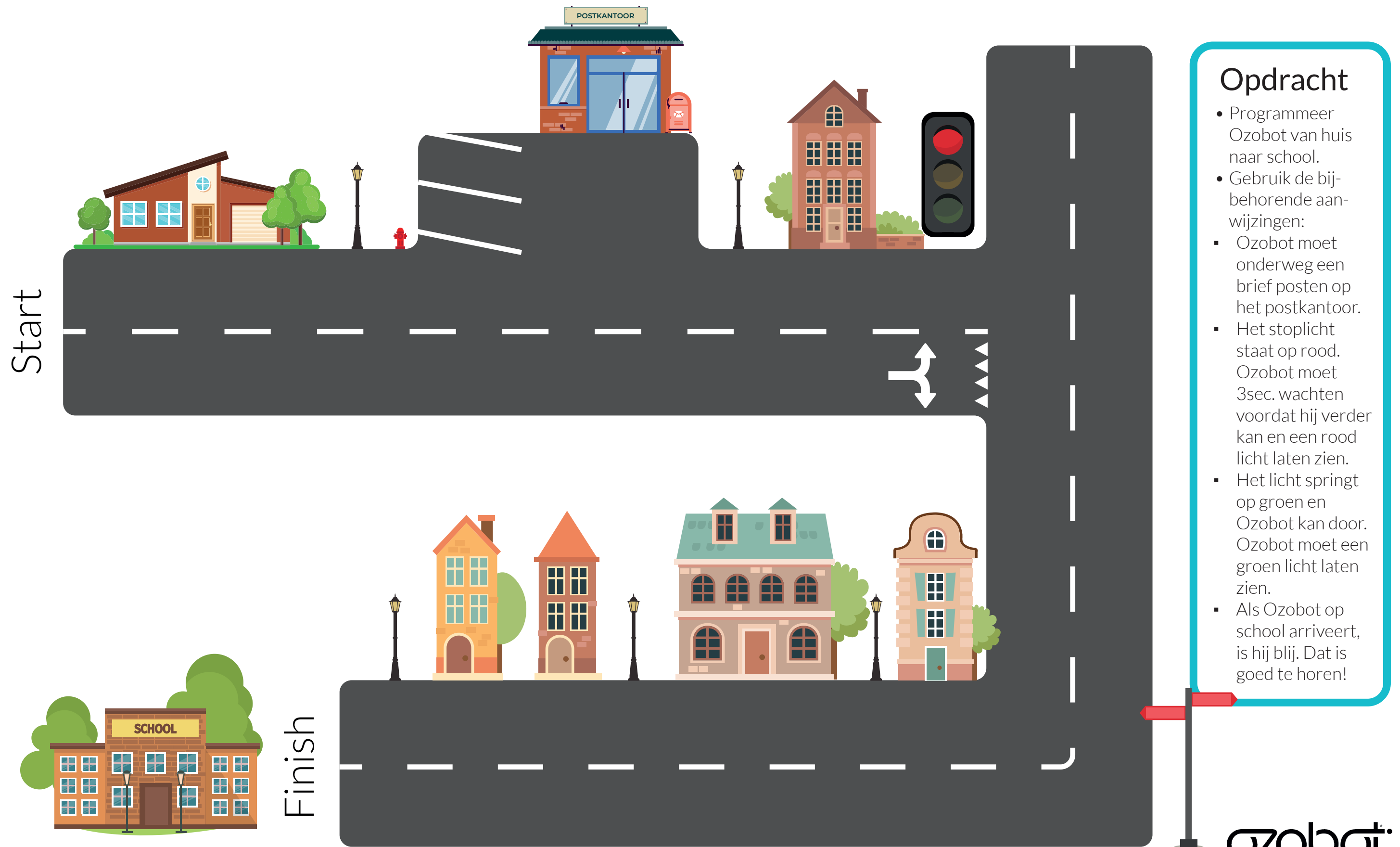
- Programmeer Ozobot in Ozoblockly zodat hij een rondje rond de ton rijdt en terugkeert naar het startpunt.

Tips

- Stel het programmeer-level in op level 4.
- Teken eerst op papier een route met een potlood.
- Gebruik rechte lijnen en hoeken.
- Meet de lengte van de lijnstukken op en noteer deze bij de lijnen.
- Maak in Ozoblockly het algoritme.
- Alle benodigde commando's vind je onder 'Movement'.

Werkkaart 2

Naam _____

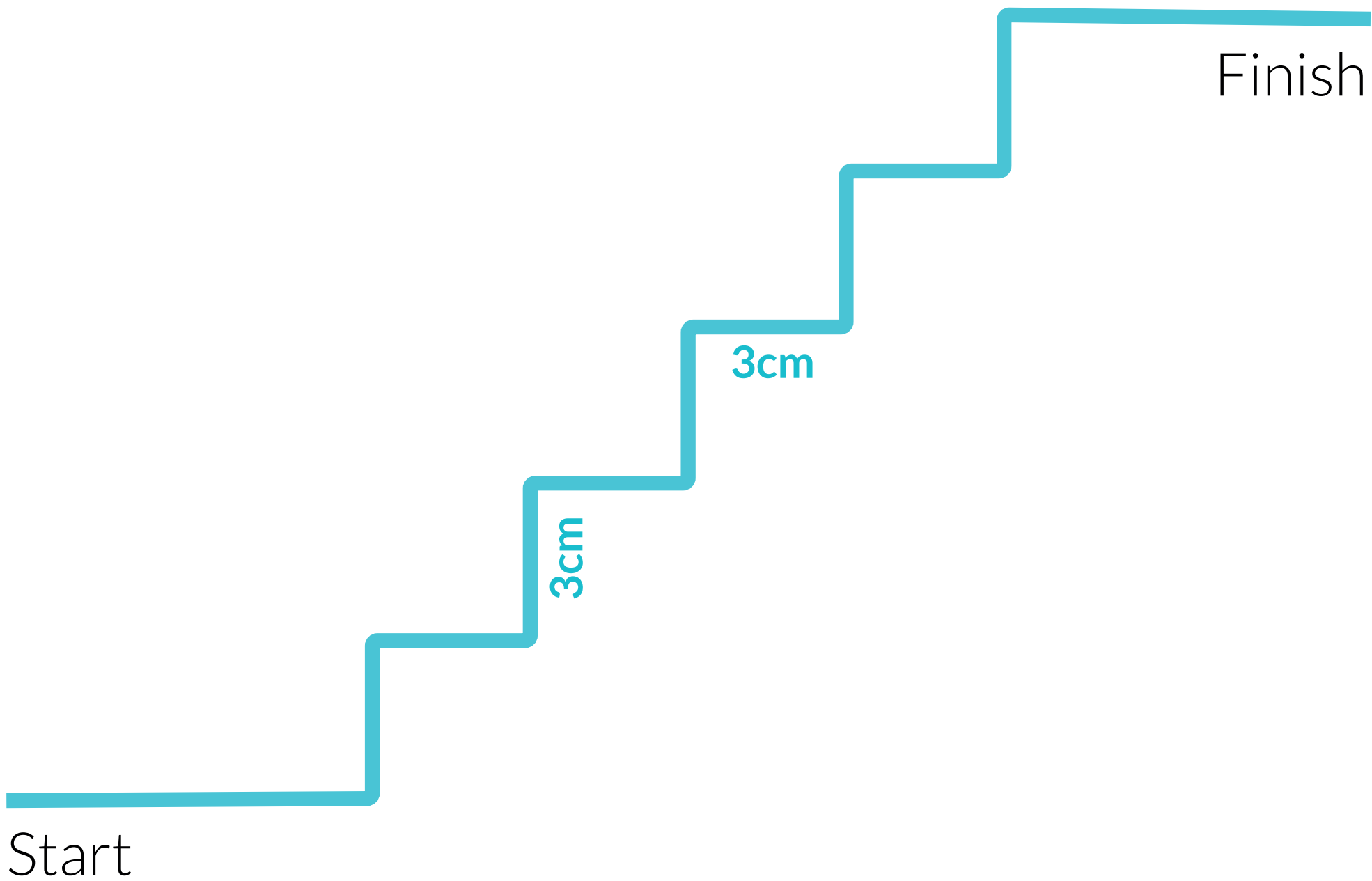


Opdracht

- Programmeer Ozobot van huis naar school.
- Gebruik de bijbehorende aanwijzingen:
 - Ozobot moet onderweg een brief posten op het postkantoor.
 - Het stoplicht staat op rood. Ozobot moet 3sec. wachten voordat hij verder kan en een rood licht laten zien.
 - Het licht springt op groen en Ozobot kan door. Ozobot moet een groen licht laten zien.
 - Als Ozobot op school arriveert, is hij blij. Dat is goed te horen!

Werkkaart 3

Naam _____



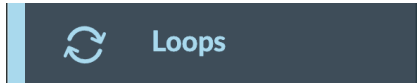
Opdracht

- Programmeer Ozobot zo, dat hij de trap op klimt.
- Maak gebruik van een 'loop': Een herhaal-commando.
- Als Ozobot de trap op klimt, moet hij geel kleuren.
- Als Ozobot boven is, moet hij rood kleuren en een lachend geluid maken.

Tip

Met behulp van een 'loop' kun je (een deel van) het algoritme herhalen. Je hoeft dan niet steeds na elkaar dezelfde commando's te typen.

Je vindt de loops links in het programmamenu.



Je kunt het aantal keren dat een commando moet worden herhaald instellen:



Werkkaart 4

Naam _____

Opdracht

- Programmeer Ozobot zo, dat hij binnen de rode lijn blijft.
- Maak gebruik van de volgende commando's:

Engels

Loops: Repeat forever
Logic: If surface color is ... do ...
Movement: Backward
Movement: Rotate

Nederlands

Loops: Herhaal blijvend
Logica: Als oppervlakte kleur is ... doe ...
Beweging: Achterwaarts
Beweging: Draaien

Tip

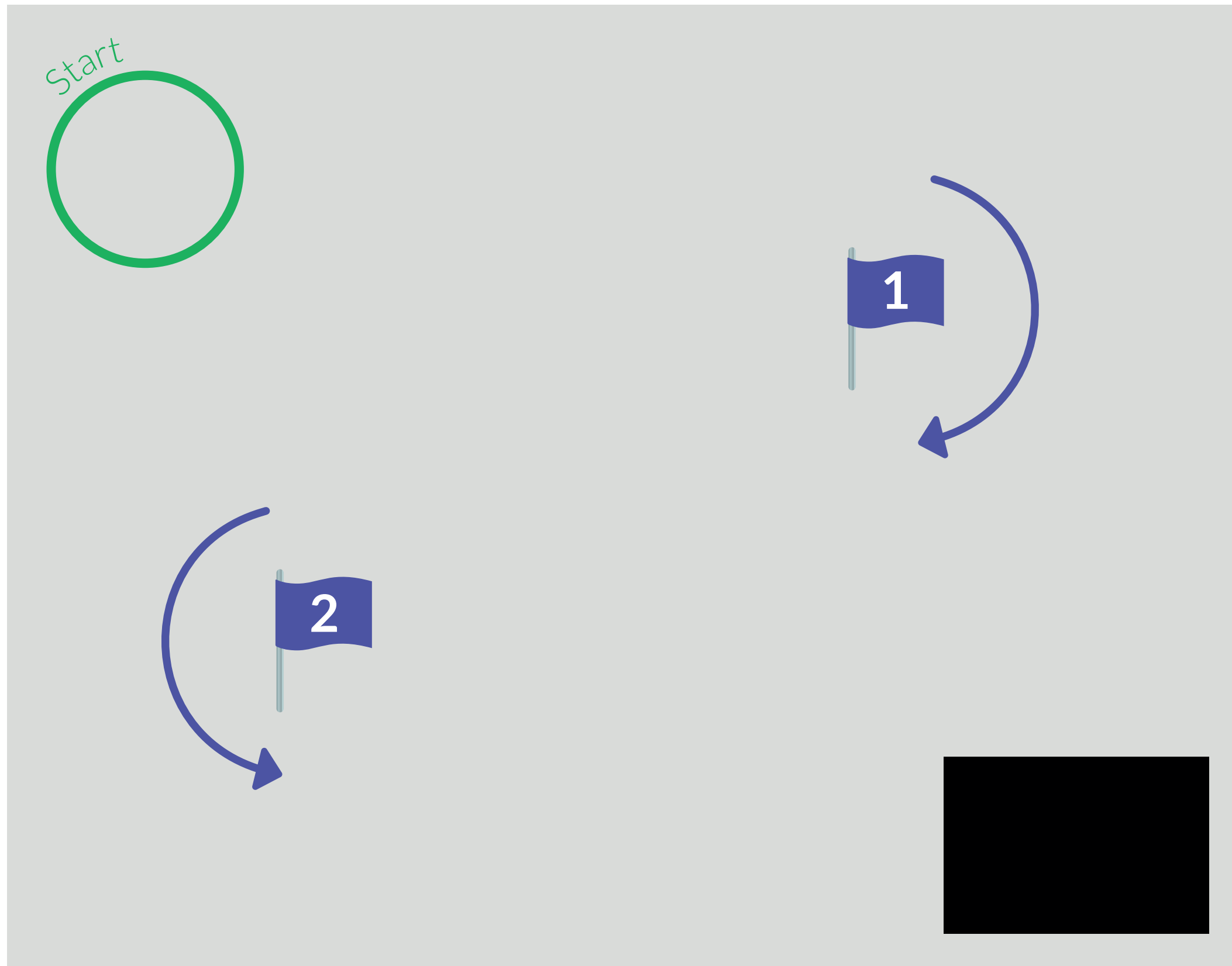
Stel het programmeerlevel in op **level 3**.



ozobot
WORKSHOPS

Werkkaart 5a

Naam _____



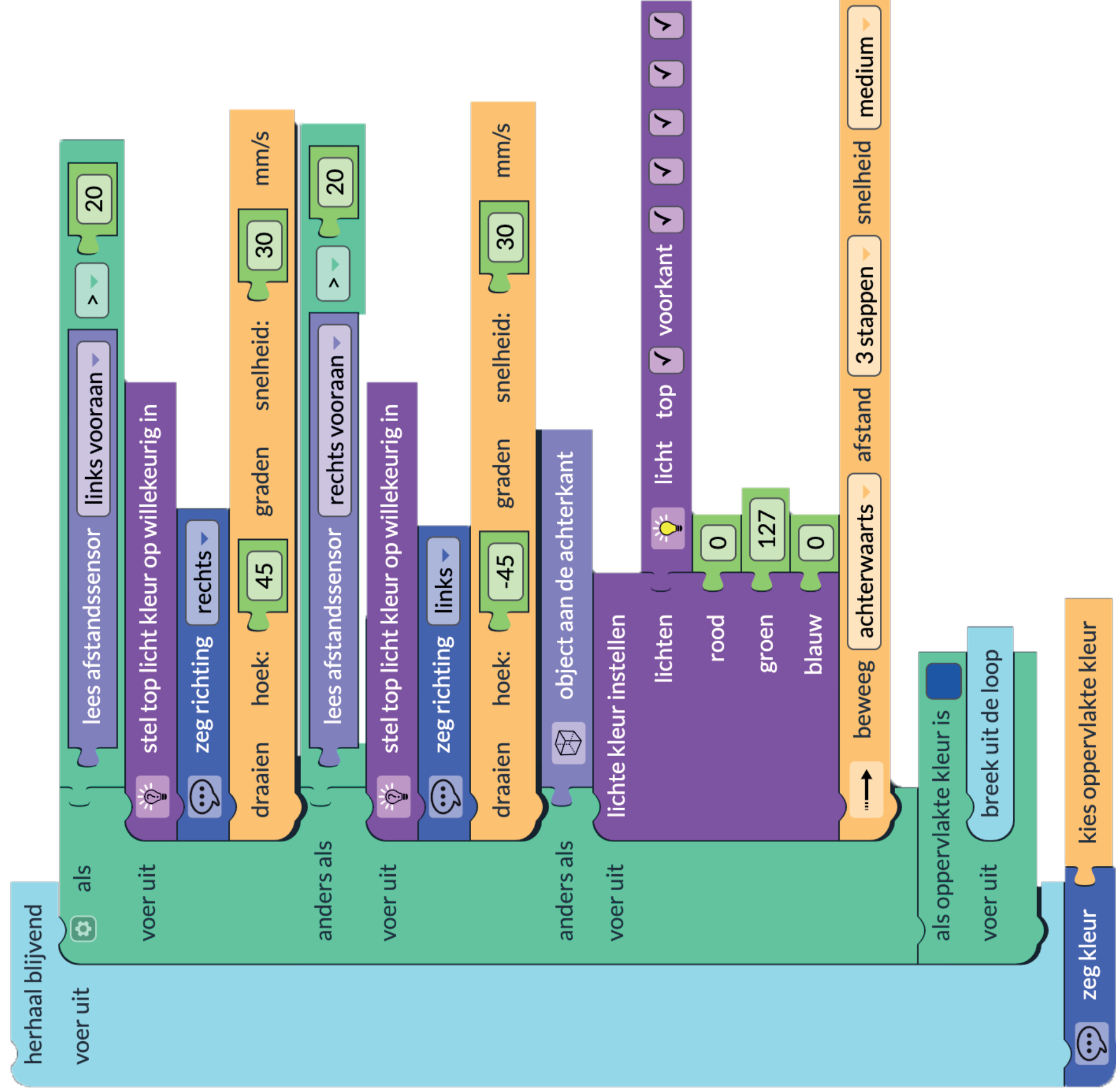
Opdracht

- Gebruik programmeerlevels level 3 & 4.
- Op werkkaart 5b zie je een code. Alleen hier zitten fouten in! Los deze fouten op!
- De code is goed als: Ozobot van je hand wegloopt. Evo moet dus naar voren gaan als je je hand achter hem houdt. Hij moet naar rechts gaan als je je hand links van hem houdt en naar links gaan als je je hand rechts van hem houdt.
- Als Ozobot op deze manier is geprogrammeerd, kun je 'm om de vlaggetjes heen kunnen leiden.
- Ozobot moet uit de loop breken als hij op het zwarte blok komt en dan de kleur 'black' zeggen.

Spelregels

- Begin op het startpunt.
- Leid Ozobot met je handen de juiste kan op maar je mag Evo niet aanraken! Om hem naar voren te bewegen hou je je hand achter Evo. Om Ozobot naar rechts te bewegen hou je je hand links van Ozobot.
- Als Ozobot een vlaggetje aanraakt begin je opnieuw door Evo weer op het startpunt te zetten.
- Je wint als Ozobot het zwarte blok heeft bereikt!

Werkkaart 5b

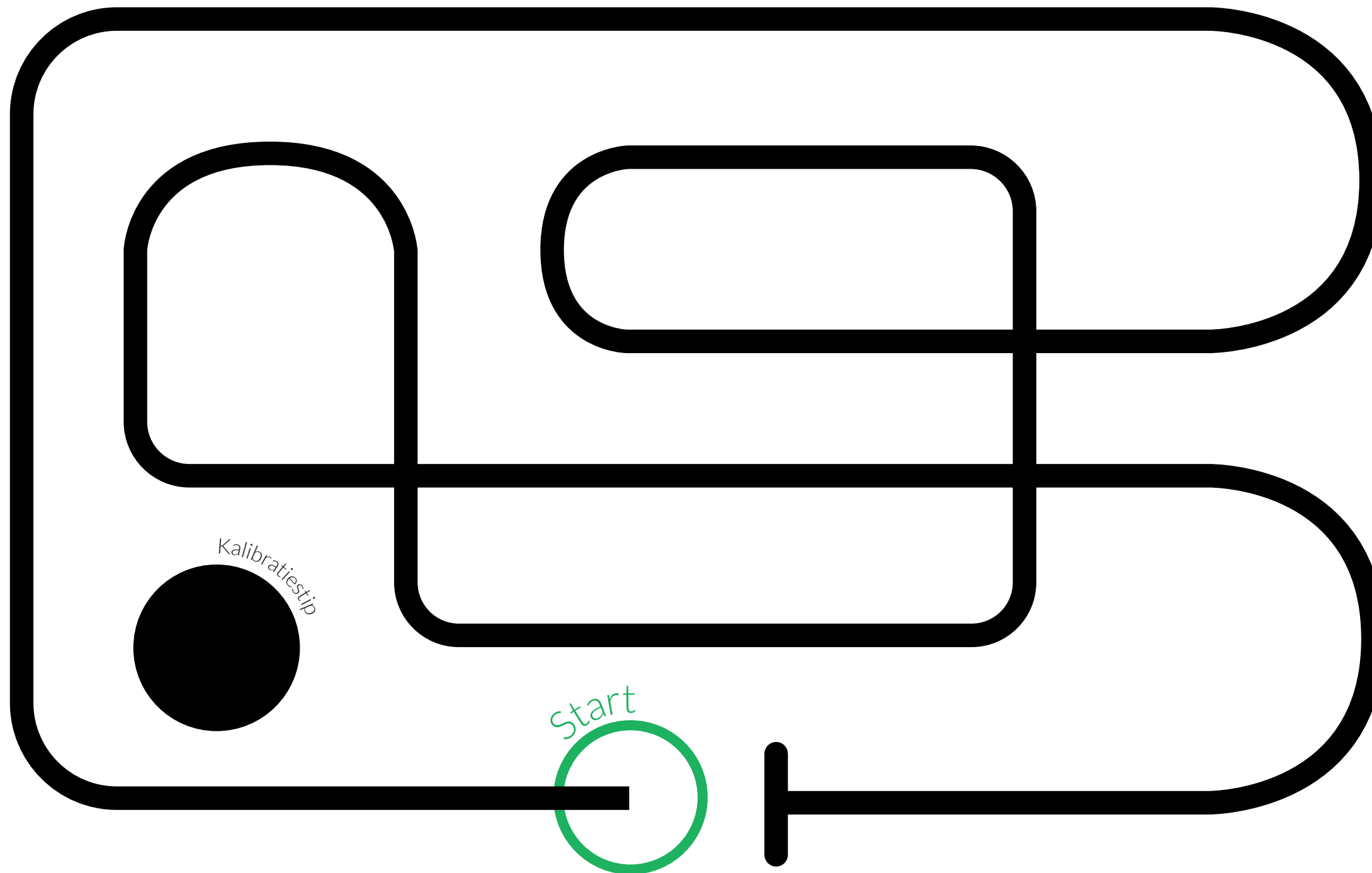


Tip

- Voer de code regelmatig uit om te kijken of je op de goede weg bent en om eventueel te bekijken waar de fouten nog in de code zitten.

Werkkaart 6a

Naam _____



Opdracht

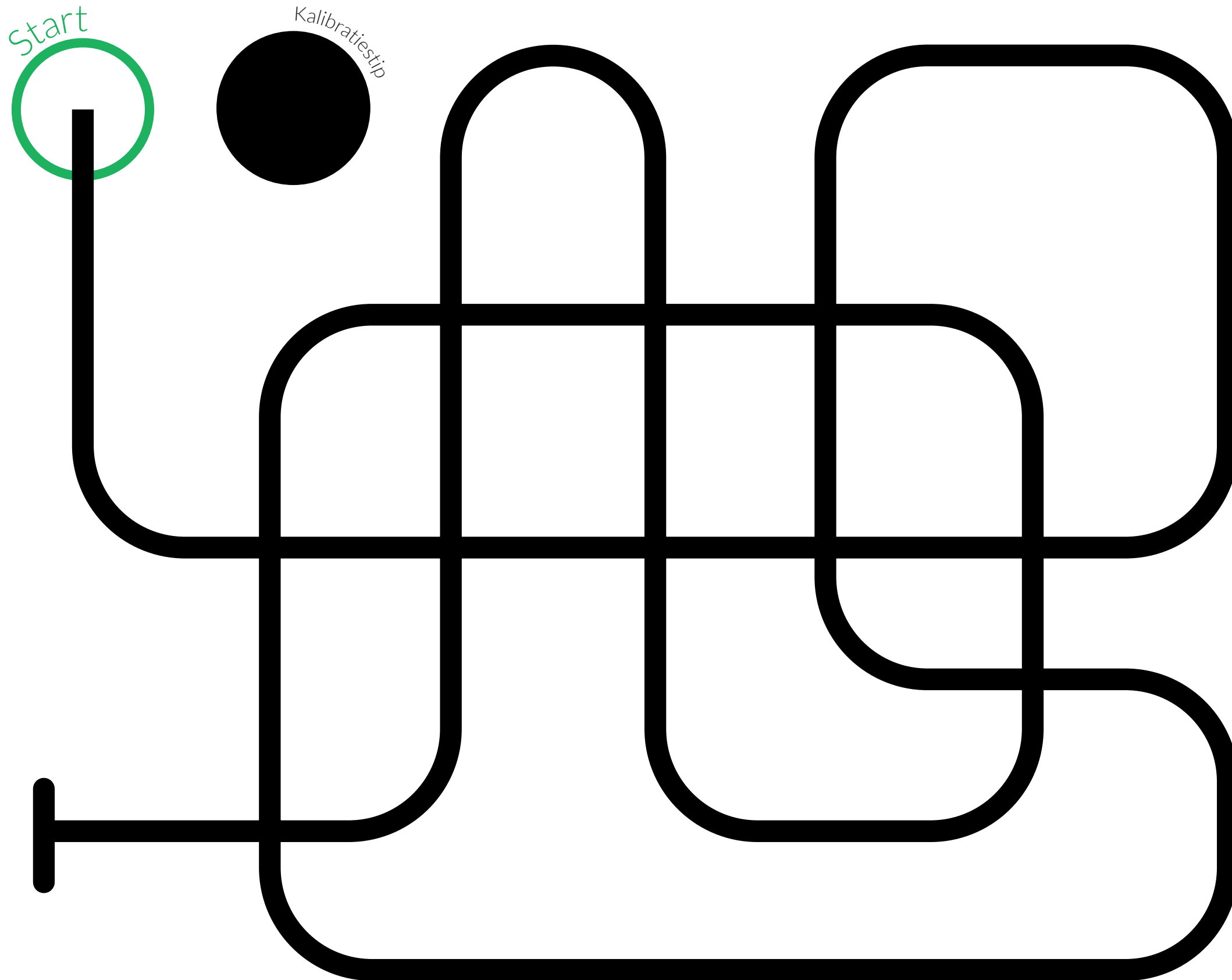
- Hoelang doet Ozobot erover om van start naar finish te rijden op elke racebaan als hij op z'n snelst rijdt?
- De voorwaarden zijn:
 - Ozobot moet eerst een rood licht laten zien en 3sec. wachten.
 - Vervolgens moet Ozobot een groen licht laten zien en de race beginnen.
 - Ozobot moet bij elke kruising rechtdoor gaan.
 - Als Ozobot bij het einde is, moet hij het getal in seconden zeggen hoelang hij erover gedaan heeft. Als laatste moet Ozobot bij de finish z'n politielichten aanzetten.
- **Tip:** Je kunt de stopwatch instellen in level 5 onder 'Timer'.

Deze racebaan
duurde:

seconden

Werkkaart 6b

Naam _____



Opdracht

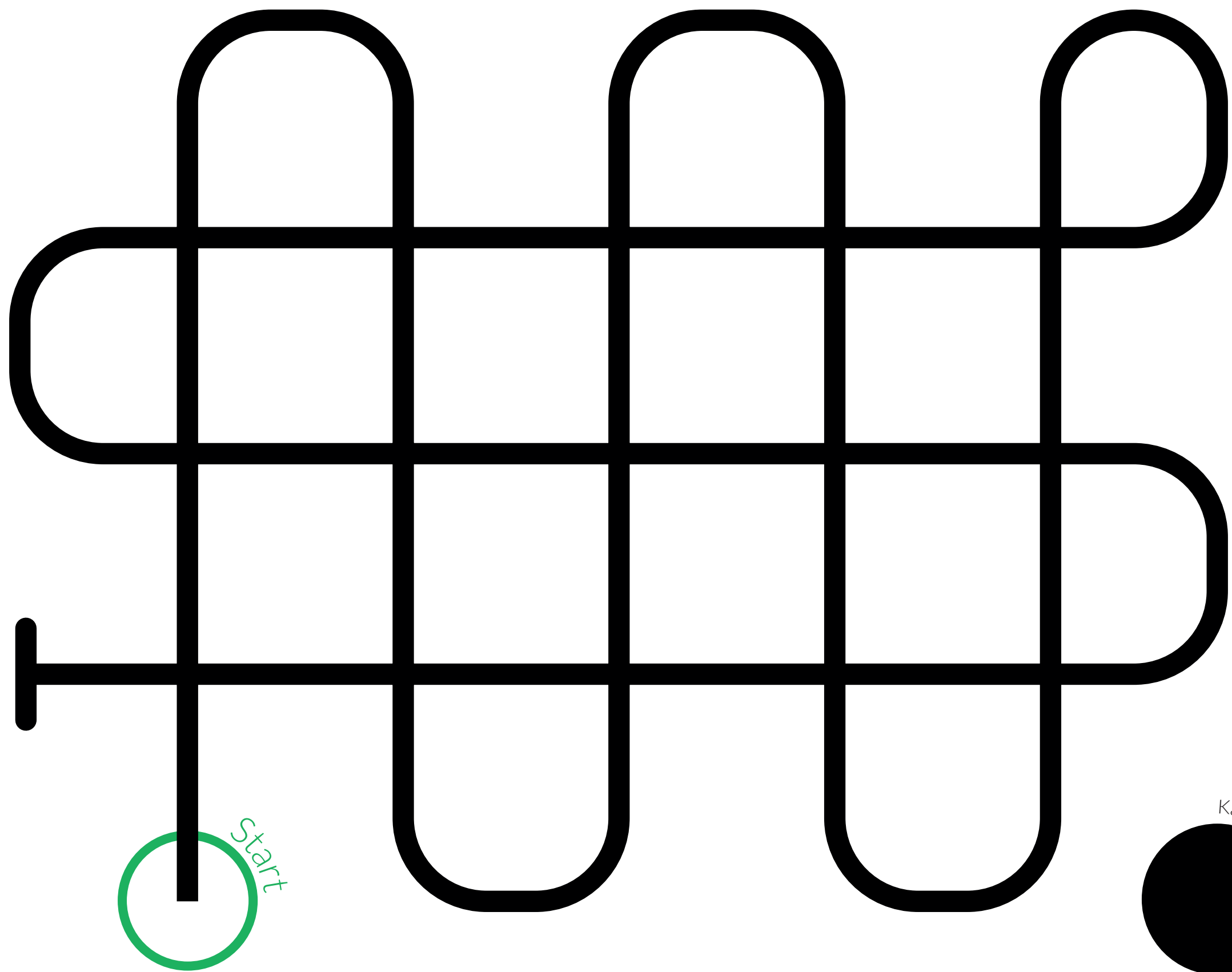
- Hoelang doet Ozobot erover om van start naar finish te rijden op elke racebaan als hij op z'n snelst rijdt?
- De voorwaarden zijn:
 - Ozobot moet eerst een rood licht laten zien en 3sec. wachten.
 - Vervolgens moet Ozobot een groen licht laten zien en de race beginnen.
 - Ozobot moet bij elke kruising rechtdoor gaan.
 - Als Ozobot bij het einde is, moet hij het getal in seconden zeggen hoelang hij erover gedaan heeft. Als laatste moet Ozobot bij de finish z'n politielichten aanzetten.
- **Tip:** Je kunt de stopwatch instellen in level 5 onder 'Timer'.

Deze racebaan
duurde:

seconden

Werkkaart 6c

Naam _____



Opdracht

- Hoelang doet Ozobot erover om van start naar finish te rijden op elke racebaan als hij op z'n snelst rijdt?
- De voorwaarden zijn:
 - Ozobot moet eerst een rood licht laten zien en 3sec. wachten.
 - Vervolgens moet Ozobot een groen licht laten zien en de race beginnen.
 - Ozobot moet bij elke kruising rechtdoor gaan.
 - Als Ozobot bij het einde is, moet hij het getal in seconden zeggen hoelang hij erover gedaan heeft. Als laatste moet Ozobot bij de finish z'n politielichten aanzetten.
- **Tip:** Je kunt de stopwatch instellen in level 5 onder 'Timer'.

Deze racebaan
duurde:

_____ seconden

