|  |  |
| --- | --- |
| **Ozobot** | **Werkblad** |
| Programmeren kan iedereen leren met deze leuke Ozobotjes. Je begint met de basisprincipes en gaat daarna steeds meer ontdekken wat het Ozobotje allemaal kan. Deze opdracht bestaat uit vier onderdelen:* Kleurcodes
* Ozobot EVO
* Ozoblocky
* Eindopdracht
 |  |
| **Kwaliteitseisen:*** Alle opdrachten zijn doorlopen binnen de gestelde tijd.
* Per onderdeel laat je de docent controleren of deze kan worden afgerond.
* De zelf maak opdrachten zijn uitvoerbaar en origineel.

**Planning:**

|  |  |
| --- | --- |
| Afspraak 1 | Je hebt per onderdeel de opdrachten binnen de gestelde tijd af. |
|  | Kleurcodes: Ozobot EVO: Ozoblocky: Eindopdracht: | 1,5 blokuren1 blokuur2 blokuren1,5 blokuur |
| Afspraak 2 | Je maakt per onderdeel een taakverdeling met je groepje, zet deze op papier en laat het controleren door de docent. |
| Afspraak 3 | Je neemt voor de eindopdracht materialen mee van huis. |

**Materialen:** * Ozobot EVO
* Stiften en papier
* Opdrachtbladen
* Laptop of tablet
 |

|  |
| --- |
| **Werkwijze:*** Bespreek *per onderdeel* met je groepje wat de taakverdeling wordt. Zorg er voor dat degene die de resultaten van de opdrachten noteert, deze deelt met de andere leden van de groep.
* Voer de opdrachten gezamenlijk uit.
* Lever de resultaten van de opdrachten *per onderdeel* in bij de docent.
* Bedenk voor de eindopdracht gezamenlijk een verhaal. Let erop dat het verhaal aan alle voorwaarden voldoet! Zie opdrachtblad: Eindopdracht.
* Voer de eindopdracht uit.
* Laat tot slot de eindopdracht controleren door de docent.
 |

**Leerdoel:**

Je kunt een robot programmeren.

|  |
| --- |
| Rubric Technologie Ozobot EVO |
| **zorgen** | **succescriteria** | **bevorderingen** |
|  | * Je hebt alle opdrachten binnen de tijd afgerond.
 |  |
|  | * Je hebt met behulp van kleurencodes de Ozobot bepaalde handelingen laten verrichten.
 |  |
|  | * Je hebt met behulp van software de Ozobot programmeren om bepaalde handelingen te laten verrichten.
 |  |
|  | * Je kunt de basisprincipes van programmeren uitleggen.
 |  |
|  | * Je hebt een nieuwe opdracht of toepassing bedacht voor de Ozobot EVO.
 |  |