|  |  |
| --- | --- |
| **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 blokuren  1 blokuur  2 blokuren  1,5 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. |  |