

Pokemonjakt med OzoBot



Övningen:

Fånga alla Pokemons och hämta fler poke-bollar genom att skriva kod i Ozoblockly och programmera din robot rätt.

Målgrupp: åk 2-5

Du behöver: Ozobot samt spelplan och övnings stencil.

Vad säger styrdokumentet?

▪ **Algebra** i årskurs 1–3: Hur entydiga stegvisa instruktioner kan konstrueras, beskrivas och följas som grund för programmering. Symbolers användning vid stegvisa instruktioner.

▪ **Algebra** i årskurs 4–6: Hur algoritmer kan skapas och användas vid programmering. Programmering i visuella/olika programmeringsmiljöer.

▪ Arbetssätt för utveckling av **tekniska lösningar** i årskurs 1–3: Att styra föremål med programmering.

▪ Arbetssätt för utveckling av **tekniska lösningar** i årskurs 4–6: Att styra egna konstruktioner eller andra föremål med programmering.

Mål med uppgiften: Att styra en robot med enkel programmering. Att förstå att något som skrivs på skärmen/datorn påverkar en "fysisk" produkt.

Så här gör du:

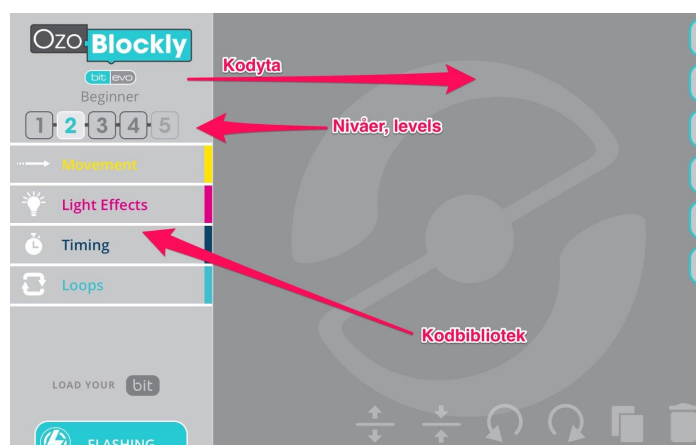
Dela in eleverna i grupper om 2-4 elever. Dela ut stencil samt spelplan.

Gå först igenom några av grunderna i OZOBLOCKLY.

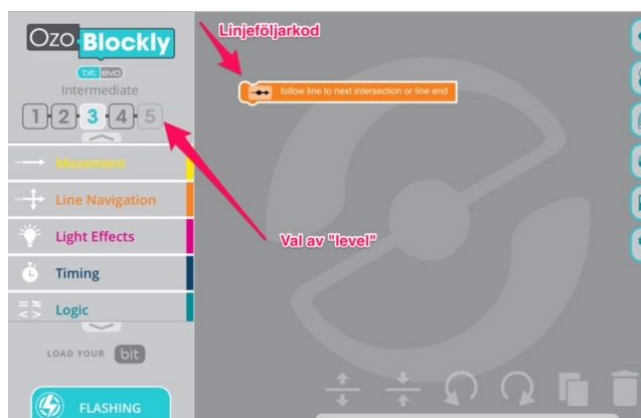
När du kommer in i **Ozoblockly** ser du din kodyta och ditt kodbibliotek framför dig.

I kodbiblioteket ligger alla olika block som du behöver för att skriva ditt program.

Blocken varierar beroende på vilken "nivå" du väljer att arbeta i.



För att få Ozoboten att följa linjer med hjälp av OZOBLOCKLY behöver du välja **level 3 intermediate eller högre**. Blocket hittar du sedan under *Line navigation*.



Utmaningen till eleverna är följande:

Ditt uppdrag!

Fånga alla Pokemons i rätt ordning:


 1-

 2-

 3-

 4-

 5-


Hur fångar du dem?

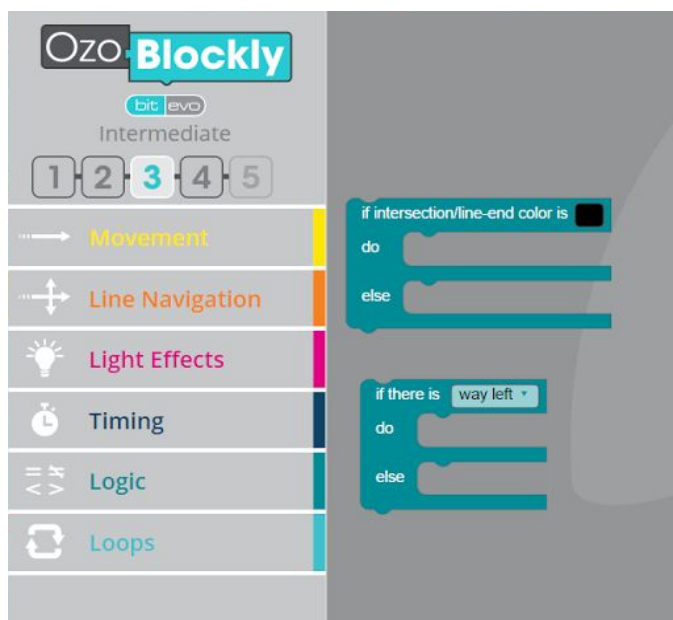
➔ Stanna vid varje pokemon

➔ Gör en tornado och en polissiren.

Du har bara 2 st pokebollar, gå till pokestoppet för att vinna tre till!

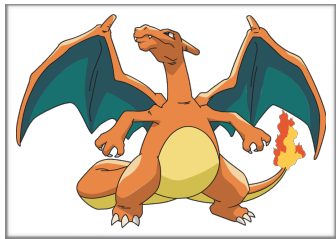
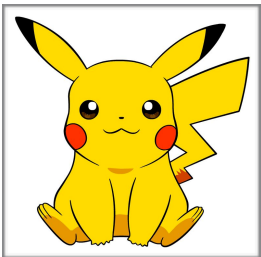


Eleverna testar sig fram i Ozoblockly. Uppmuntra eleverna att använda *if-sats* för att minimera kod och bygga på *begreppbiblioteket*. Väljer man en högre nivå går det även att testa att skapa en funktion som gör att man inte behöver upprepa sin kod för varje Pokemon.



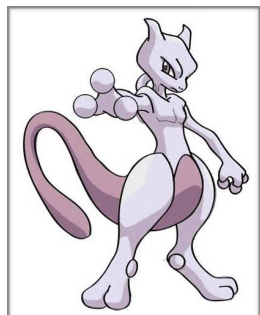
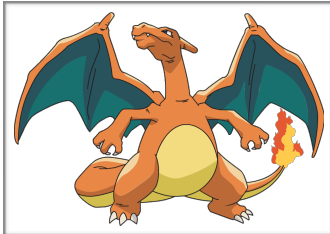
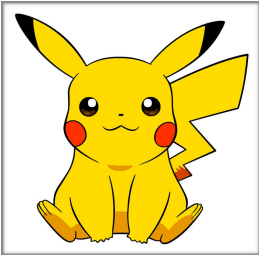
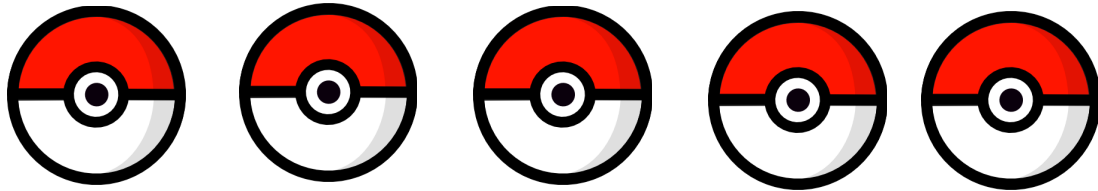
Bifogat finns spelplan och uppdraget!

För att föra över ditt program till Ozobot se tutorial:
<https://www.youtube.com/watch?v=fwlrAzZfvRc>



START

MÅL



Ditt uppdrag!

Fånga alla Pokemons i rätt ordning:

1-



2-



3-



4-



5-



Hur fångar du dem?

➔ Stanna vid varje pokemon

➔ Gör en tornado och en polissiren.

Du har bara 2 st pokebollar, gå till pkestoppet för att vinna tre till.

