



Skriv ditt namn med Ozobot

Sammanfattning

Elever utmanas att använda sitt namn för att skapa en bana till Ozobot med olika Ozobotkoder.

Översikt

Kritiskt tänkande och planering är viktiga färdigheter och även de yngsta programmerarna kan träna dessa förmågor med Ozobot. Denna övning utmanar eleverna att skriva sina bokstäver och placera ut koder för att få Ozobot att gå från den första bokstaven till den sista i namnet.

1. Eleven skissar sitt namn med penna och planerar var koderna ska vara.
2. Eleven skriver sitt namn med Ozobotpennor och lägger in koderna på rätt ställen.

Detta behöver du:

- En Ozobot Bit per grupp
- Tuschpennor
- Vita papper och blyertspennor
- [Ozobot kodbibliotek](#)

Steg 1 - Skissa dina bokstäver

Först skriver eleverna sitt namn med blyerts, stort och tydligt (se upp för att skapa för snäva svängar).

Sedan ritar de över linjerna med den svarta tuschpennan så att Ozobot kan läsa av linjerna. Testa och se om det fungerar (observera om den fastnar någonstans, om någon linje blev för smal osv).

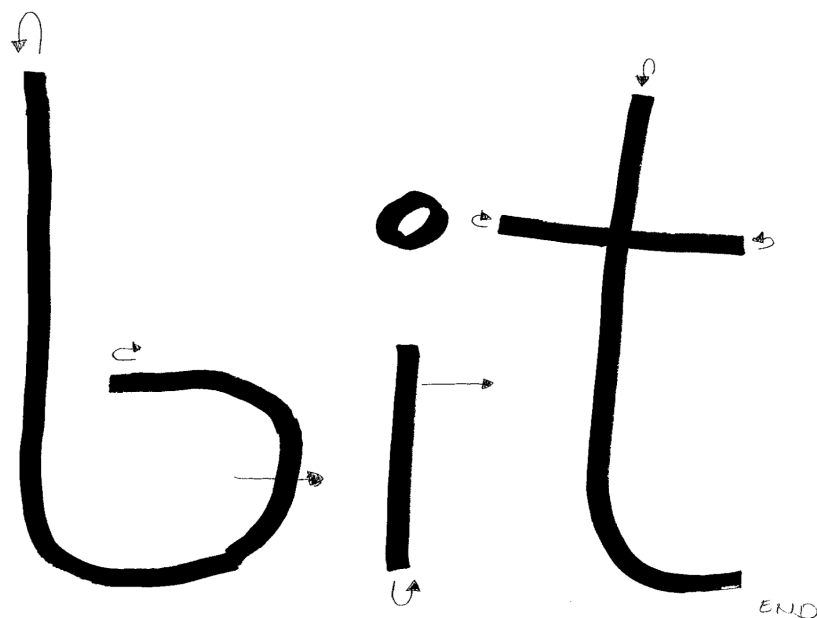
Steg 2 - Planera din kod

Med en blyertspenna ritar de nu pilar vid sina bokstäver för att visa hur Ozobot ska åka för att skriva hela bokstaven.

Riktlinjer:

1. Ozobot ska börja vid toppen av den första bokstaven och ta sig till slutet på den sista bokstaven i namnet.
2. Roboten behöver inte åka över alla delar av bokstäverna (det kan man göra om man vill göra övningen svårare).
3. Lägg till olika tricks, t ex få Ozobot att åka fortare, långsammare, snurra (om det finns plats).
4. Skapa en Win / Exit kod vid den sista bokstaven.

Här är ett exempel:



Steg 3 - Sista utkastet av din kod

Nu ska ni använda er skiss som guide när ni skapar er färdiga kod. Titta i kodbiblioteket för att hitta vilka koder ni kan behöva. "Line jump right" och "Line jump left" används för att Ozobot ska åka mellan bokstäverna (trots att det inte finns någon linje som binder dem samman). "U turn line end" används för att Ozobot ska vända om och åka tillbaka om den kommit för långt ut på en bokstav (annars kommer den bara att stanna).

Skissa upp denna sista kod och när det ser ut som att det är rätt fyller ni i med tusch. Kom ihåg att linjen ska vara ca 5 mm tjock.

Experimentera er fram med olika koder! Lycka till!

