

Lär känna Ozoblockly

Lektion 1 lärare
Ozoblockly

Lektionsöversikt

I denna lektionen lär eleven hur man programmerar. Han lär sig hur Ozoblockly kan programmeras och hur programmet kan laddas, så att Ozobot utför uppdragen.

Vad behöver du?

- Ozobot
- Surfplatta, bärbar dator eller dator

Tid:

30-40 minuter

Lärandemål

7.9

"Få praktisk erfarenhet i en programmeringsmiljö (programvara)"

I denna lektion lär studenten sig några grundläggande principer för programmeringsmiljön. Genom att en kod skapas som säkerställer att olika steg kopplas samman. Han lär sig också grunderna arbetet med Blockly, ett av Google utvecklat kodningsprogram, baserat på JavaScript.

OBS!

Det finns flera svar för det sista kodblocket. I detta block tillåter vi också en avvikande cirkel.



SOM OPTION

Extra uppdrag

Du kan göra så att dina elever blir mer bekanta med Ozoblockly genom att ge dem mer tid att upptäcka Ozoblockly när lektionen är slut. Förklara att han kan använda de olika svårighetsgraderna till vänster för att upptäcka ännu fler koder och block.