

Vad lär du dig?

I denna lektion lär du dig hur du kan flytta Ozobot från en plats till en annan. Vi gör det genom att rita linjer och skriva kod.

Vad ska vi göra?

Vi börjar med Ozobot. Ozobot vaknar och vill gärna leka. Kan du ta honom till skogen? Och till bollen? Ser man på!

Vad behöver du?

- Ozobot
- Arbetskort 2
- Pennor i färgerna: svart, rött, grönt och blått

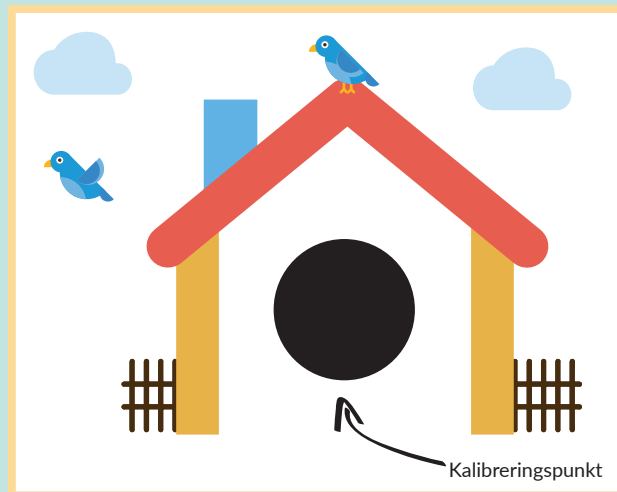
Tid:

20-30 minuter

Vakna! - Kalibrering

På arbetskortet kan du se Ozobots lilla hus. Fåglarna kvittrar och det är förmiddag. Ozobot vaknar. För att Ozobot ska gå någonstans måste vi först lär honom skillnaden mellan mörkt och ljust.

- 1 Ser du den svarta pricken i huset? Minns du vad detta är? Denna svarta punkt kallas för en kalibreringspunkt.
- 2 Vi kommer hjälpa Ozobot med skillnaden mellan mörkt och ljust. Slå på Ozobot.
- 3 När du har slagit på Ozobot trycker du på åter på knappen, du ser en liten vit lampa blinka.
- 4 Placera nu Ozobot snabbt på den svarta kalibreringspunkten i det lilla huset.
- 5 Rör sig Ozobot framåt och lyser en liten grön lampa? Då har kalibreringen fungerat och vi kan fortsätta!



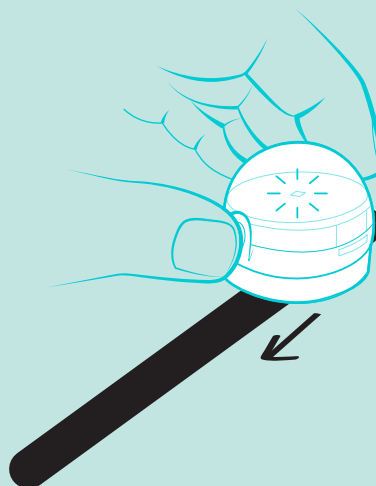
Blinkar en liten röd lampa "eller lyser en liten blå lampa och Ozobot rör sig i cirklar?" Hoppsan! Då gick något fel. Prova igen. Börja om med steg 2.

På stigen - följ linjerna

Rita en svart linje från Ozobots hus till träden.

- 1 Slå på Ozobot.
- 2 Rita en svart linje från Ozobots hus till träden.
- 3 Slå på Ozobot och placera honom i början av linjen vid huset. Ser du hur han kör in i skogen?

TIPS: Om Ozobot kör upp på fel sida, prova det på nytt. Placera den med framsidan i rätt riktning.



Simma - känna igen färger

Nu vill Ozobot gärna leka med bollen. Men för att komma dit måste Ozobot uppenbarligen simma genom en damm. Naturligtvis kan Ozobot inte riktigt simma, men han kan efterlikna färgen på det blå vattnet: Se!

- 1 Rita en blå linje från skogen till bollen.
- 2 Slå på Ozobot och placera den i början av linjen vid skogen.
- 3 Ser du hur han går till bollen och övertar den blåa linjens färg? Det ser ut som om han simmar genom vattnet.

TIPS: Minns du vad du kan göra när Ozobot är förvirrad? Då kan du försöka att kalibrera honom. Naturligtvis hjälper detta inte alltid, ibland är koden felskriven eller också har du ställt honom i fel riktning.

Äta - exekvera order

Ozobot har blivit hungrig och återvänder hem. Ozobot är väldigt glad och därför låter vi honom dra en runda på vägen hem.

- 1 För att dra en runda lägger vi till en färgkod i de tomma rutorna på den svarta linjen. Vi börjar med den första rutan som Ozobot når från bollen. Detta är rutan som är närmast bollen. Färga den grön.
- 2 Färg följande ruta röd och den därpå följande grön. Den sista rutan målar du återigen rött. Nu är färgkoden klar!
- 3 Slå av Ozobot och placera honom på linjen bredvid bollen.
- 3 Ser du hur Ozobot följer linjen och gör ett varv? Smart, eller hur?

