

Scheda Attività

SEGUI UNA MAPPA

REGOLE

- Il robot OZOBOT deve essere posizionato nel **cerchio Start**;
- **Accendi il LED** dello stesso colore della scatola di Ozobot;
- **Ozobot deve passare da tutti i cerchi colorati contenuti in ogni cella colorata della mappa.** I cerchi numerati devono essere colpiti in ordine;
- **Ozobot deve attraversare la cella colorata seguendo il verso indicato dalla freccia, fino al traguardo;**
- Gli studenti devono cambiare i ruoli di **Navigator** e **Driver** ogni volta che Ozobot passa da una cella colorata ad una di colore differente.
- Gli studenti che diventano Driver **non possono modificare** il codice dei loro partners a meno che entrambi non siano d'accordo che sia stato trovato un bug.
- Il progetto termina quando Ozobot raggiunge il blocco FINISH.

CONSIGLI

Crea un codice, testalo e poi cambia ciò che non funziona; ripeti questa operazione finché il codice non ha completato l'operazione. Verifica sempre il codice quando apporti una modifica.

RICORDA! Il codice che non funziona correttamente o che causa un errore è un **bug** e **DEVE ESSERE CORRETTO**.

ATTENZIONE! La posizione e il modo in cui l'Ozobot si colloca all'inizio determina dove finisce e in che modo colpisce i bersagli.



Nota: il tuo Bit o Evo potrebbero deviare un pò da una linea retta. Non preoccuparti, è normale. Nelle lezioni future imparerai risolvere questo problema.

START

Ora, gli studenti sono pronti per iniziare! Gli studenti devono scegliere chi programmerà (DRIVER) e chi testerà il percorso (NAVIGATOR) per primo. Ogni coppia avrà un numero uguale di tentativi di realizzare correttamente il percorso assegnato.

Una volta che tutti i gruppi hanno completato il codice di Ozobot, possono mostrare il loro tentativo all'intera classe.

NAVIGATOR

1

Sits next to driver

2

Never grabs mouse, keyboard or tablet

3

Answers driver's questions

4

Points out problems and bugs

5

Makes suggestions and plans big picture

6

Agrees on style

REMEMBER TO
SWITCH IT UP!

DRIVER

1 Sits at computer

2 Uses keyboard, mouse or tablet

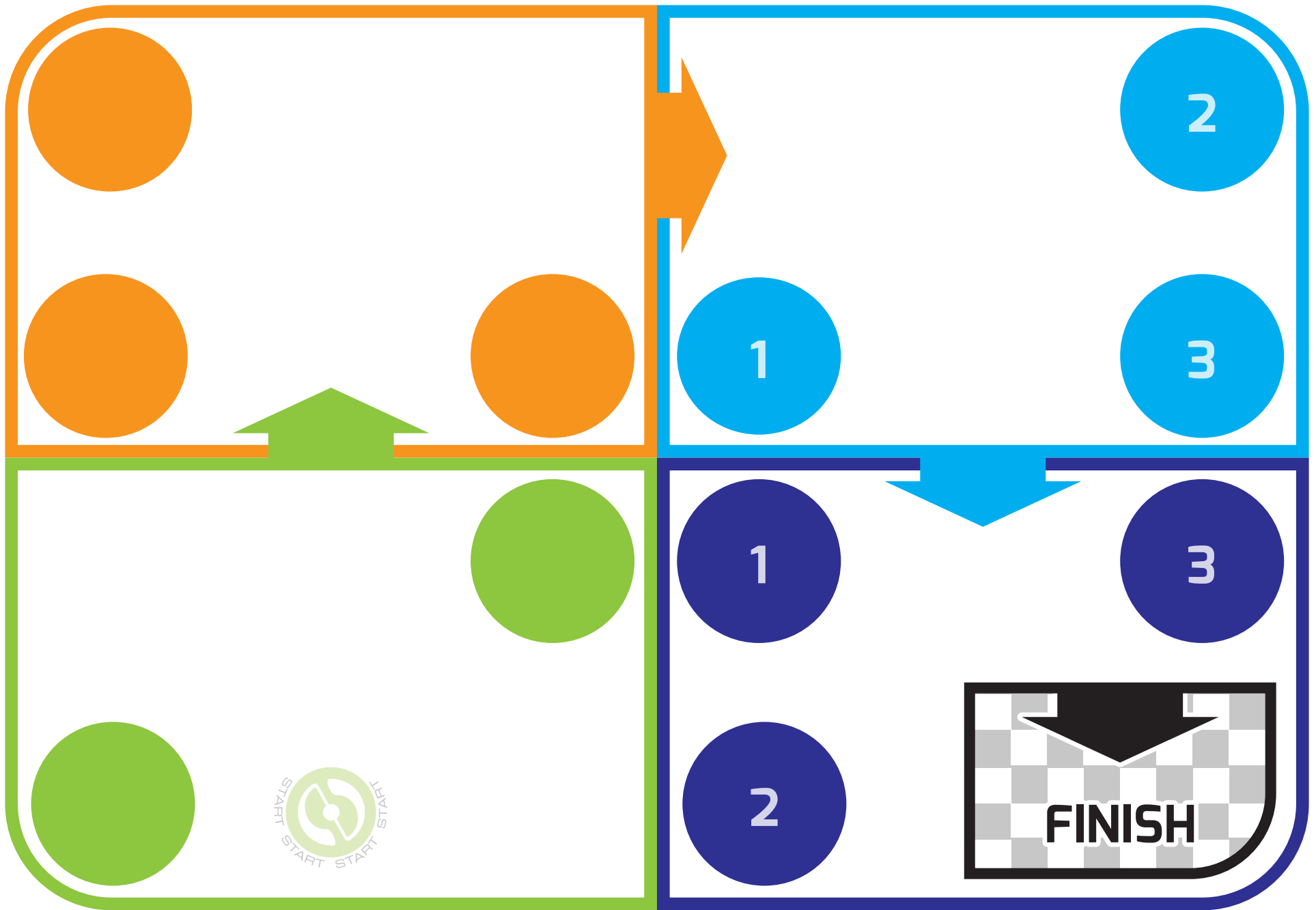
3 Writes the code

4 Explains what he/she is doing out loud





5 Listens to advice of the navigator

6 Agrees on style


REMEMBER TO
SWITCH IT UP!



MAKE A PROGRAM

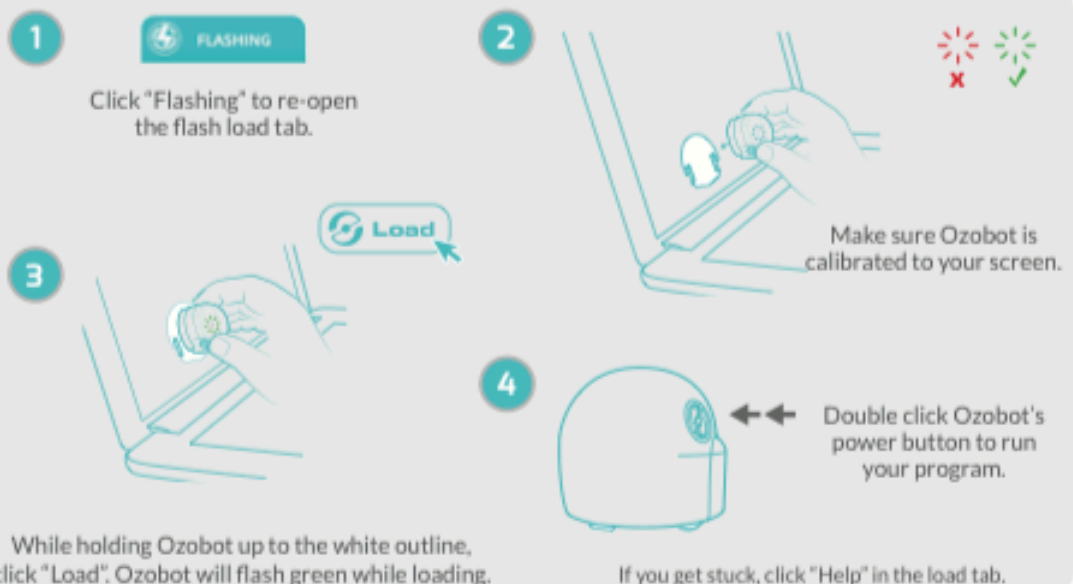
- On a tablet or computer, go to ozoblockly.com/editor.
- In the upper left, select "Evo" or "Bit." 
- Choose one of the programming modes. 
- Drag and drop blocks of code, and attach them together.
- Save your program by clicking the disc icon  (bottom right).
- To open a saved program, click the folder icon  (bottom right).


CALIBRATE TO SCREEN


- Calibrate at the start of a session and when you switch between paper maps and screen.
1. Click "Flashing" to open the flash load tab. 
 2. Press and hold Ozobot's power button for 2 seconds.
 3. When the LED blinks white, place or hold Ozobot on the white bot outline on screen.
- If Ozobot blinks green, calibration is successful.


LOAD AND RUN


Flash load programs to Evo or Bit. Loading via the Evo app is not recommended for classroom use.



1  Click "Flashing" to re-open the flash load tab.

2  Make sure Ozobot is calibrated to your screen.

3  While holding Ozobot up to the white outline, click "Load". Ozobot will flash green while loading.


4  Double click Ozobot's power button to run your program.

If you get stuck, click "Help" in the load tab.

TROUBLESHOOTING

- Adjust screen brightness to 100% and disable auto-brightness.
- Restart your browser (Google Chrome recommended) and close other tabs.
- Avoid bright ambient light.
- Check that "Evo" or "Bit" is selected.
- To keep Evo quiet during flash loading, use Classroom Mode.
- Make sure your Ozobot has enough battery charge.

HELP

- For block definitions, click the Reference Guide icon in the right panel. 
- For help calibrating or loading, click "Flashing" then "Help".

LEARN AND PLAY

- Find OzoBlockly Games at games.ozoblockly.com.
- Check out Examples and Challenges anytime in the right panel.
- Go to ozobot.com/stem-education to download lessons and activities.