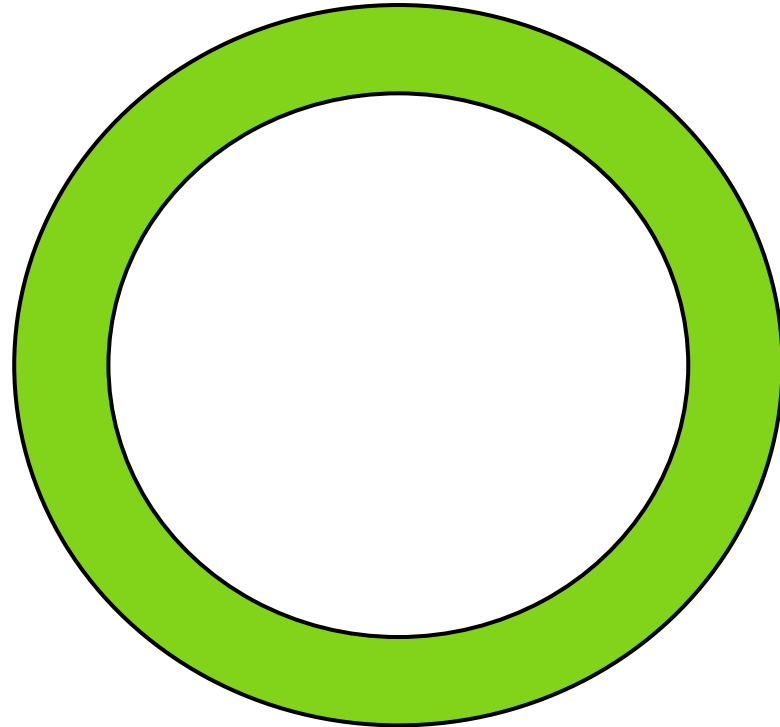
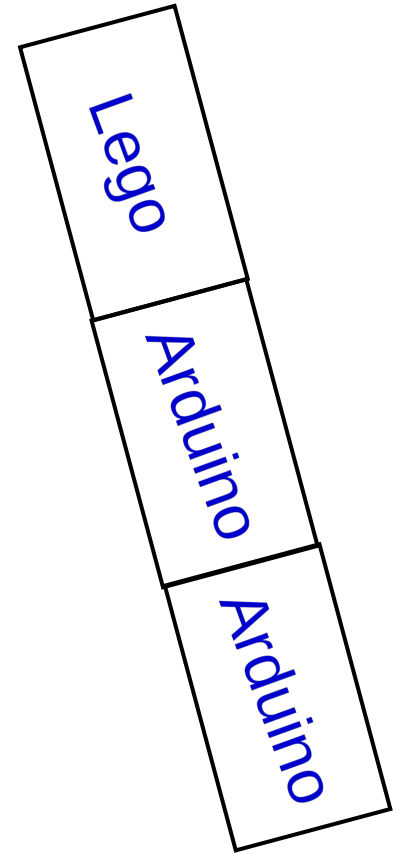
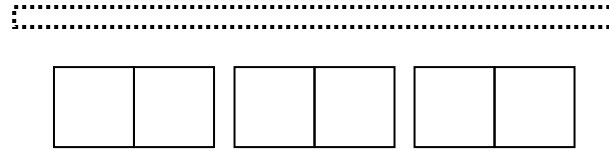
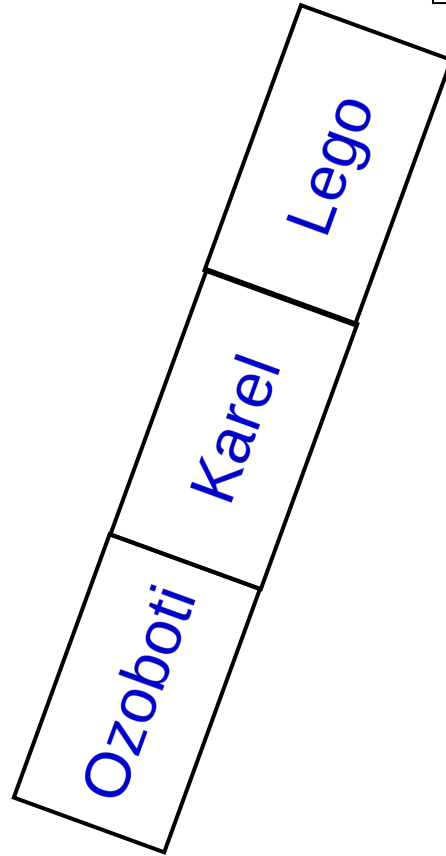


- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid



- Organizace
- Rozmístění**
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid



- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty**
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid

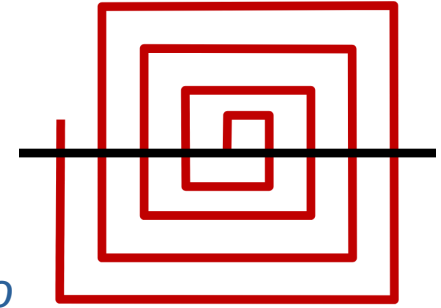
## CO JE TŘEBA O OZOBOTECH VĚDĚT?

- Kalibrace
- Nahrávání **blikáním**
- **Úrovně podrobnosti** bloků 1-5
- Spouštění programu: **dvojklik**
- Ozobot „čte“ **zeshora dolů** (zaseknutí)



- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty**
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid

## ÚKOLY S OZOBOTY:



### 1) „Spirála“

*Ozobot jezdí do spirály jako na obrázku. V horní půlce jede vždy rychle a ve spodní půlce jede vždy pomalu.*

### 2) „Barva podle vzdálenosti“

*Ozobot ujede kus cesty (např. 10 mm), potom přidá 20 k jedné z barev a to opakuje min. 10x.*



### 3) „Závod“

*Jezdí všichni Ozoboti stejně rychle? Vyzkoušíme to tak, že do 4 Ozobotů nahrajeme stejný program pro rychlou jízdu dopředu a naráz je spustíme.*

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty**
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid

## ÚKOLY S OZOBOTY:

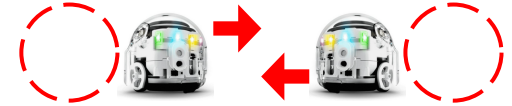
### 4) „Hvězdička“

*Ozobot svítí žlutou barvou.  
Pojede do tvaru hvězdičky.*



### 5) „Přetlačovaná“

*Dva Ozoboti pojedou proti sobě.  
Narazí do sebe a snaží se jet dál.  
Který první najde start protivníka, vyhrál.*



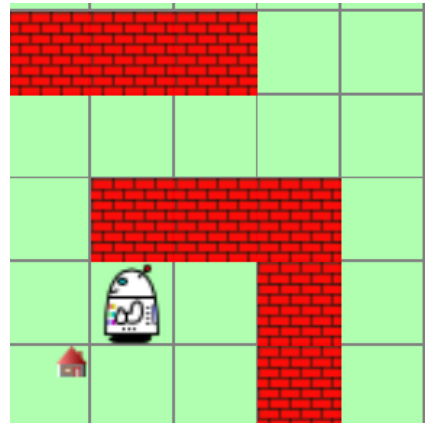
### 6) „Iniciály“

*Ozobot svítí barvou podle vašeho výběru.  
Pojede do tvaru prvních písmen vašeho jména.*

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky
- Úklid

## CO JE KAREL?

- robot pohybující se ve svém „městě“
- ovládá se pomocí textových příkazů
- z příkazů se tvoří programy



**TROJKROK**

**KROK**

**KROK**

**KROK**

**KONEC**

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky
- Úklid

## ÚKOLY S KARLEM:

### 1) „Čtverec“

- I. Ať Karel vytvoří čtverec ze značek
- II. Znovu – a použít co nejméně příkazů

### 2) „Bludiště“

- I. Postavit ze zdí uličky s křižovatkami
- II. Nechat Karla, aby ho prošel  
(na křižovatce ať vždy zatočí vlevo)

### 3) „Počítání značek“

- I. Do 1 políčka dát několik značek
- II. Zařídit, aby Karel značky spočítal  
(dal do jiného políčka také tolik značek)

## ÚKOLY S KARLEM:

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky
- Úklid

### 4) „Spirála“

- I. Karel se pohybuje ve spirále (od středu).
- II. Po cestě dává značky tam, kde projde.

### 5) „Čísła“

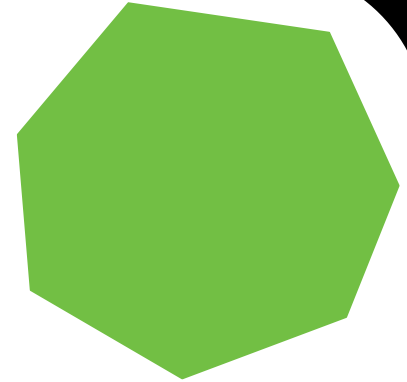
- I. Karel ze značek sestaví číslice 1, 2, 3.
- II. Karel bude umět číslice i „smazat“.

### 6) „Obcházení zdi“

- I. Karel dojde ke zdi a zastaví se.
- II. Pokračuje podél, dokud zeď neskončí.
- III. Projde okolo a pokračuje k další zdi.

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky**
- Úklid

## DŮLEŽITÉ JE SI ZAPSAT



- aktivitu
- kde jsme skončili / co jsme udělali

### *A MŮŽEME PŘIDAT*

- *co ještě chceme příště vyzkoušet*
- *co užitečného jsme zjistili a někdy použijeme*

- Organizace
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid**

