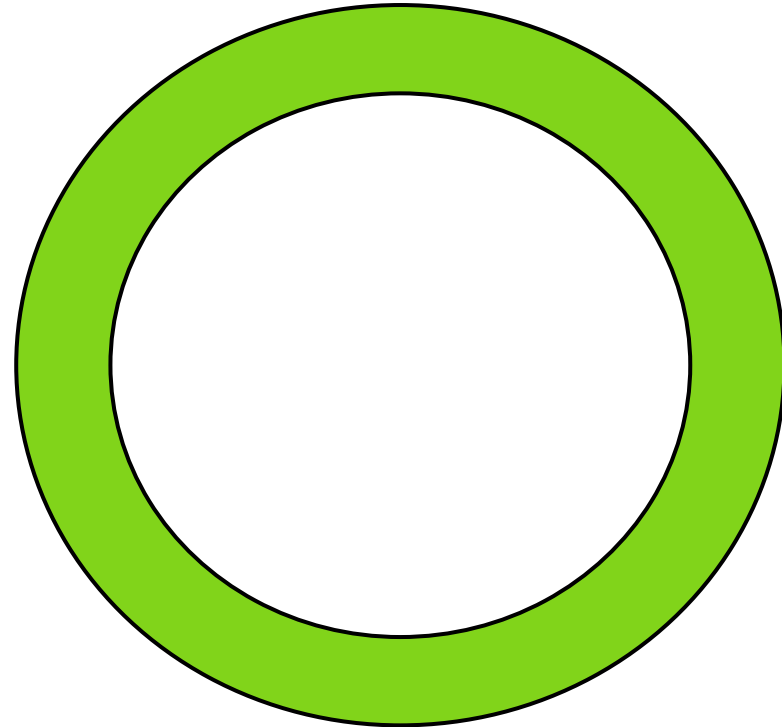


- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky a úklid



Organizace

Nabídka aktivit

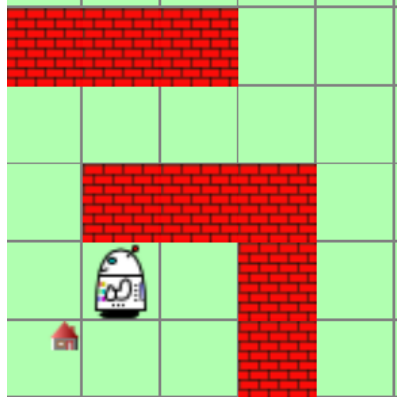
Co chceme v deníku

Rozmístění

Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

Deníky a úklid



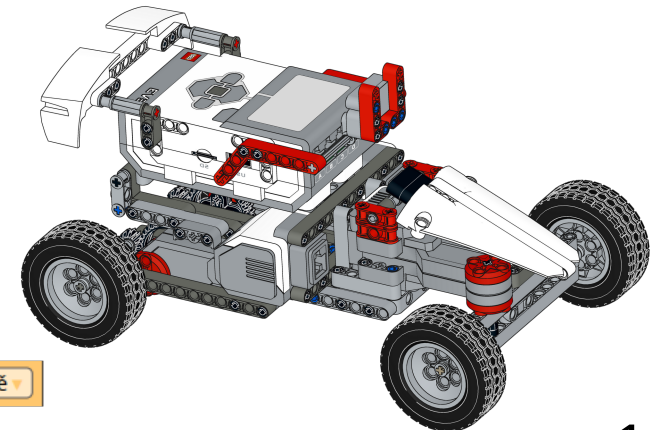
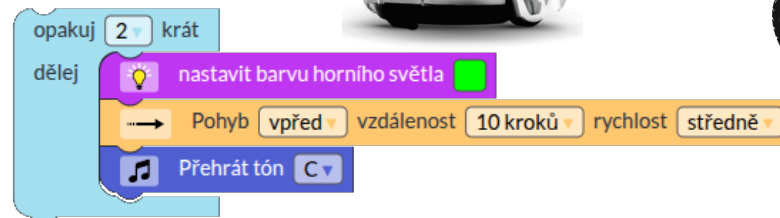
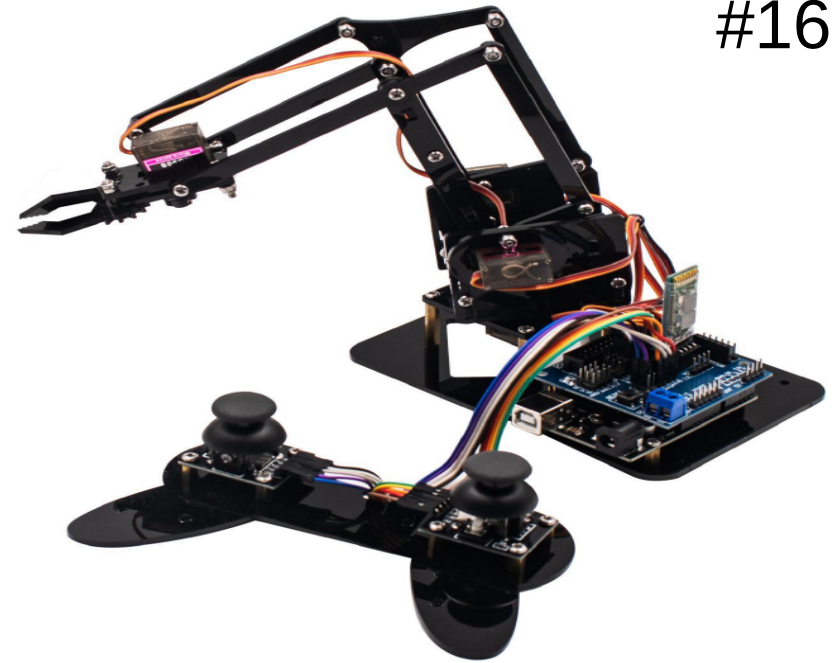
KE ZDI

DOKUD NENÍ ZEĎ

KROK

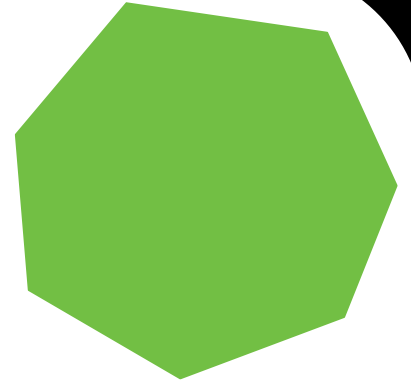
KONEC

KONEC



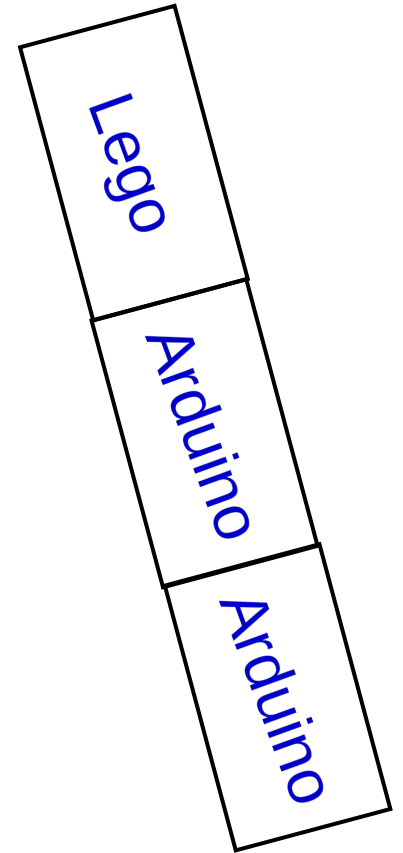
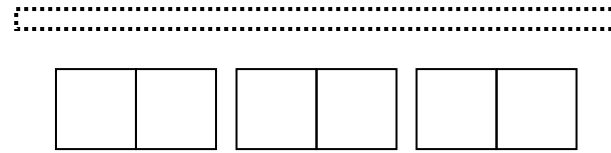
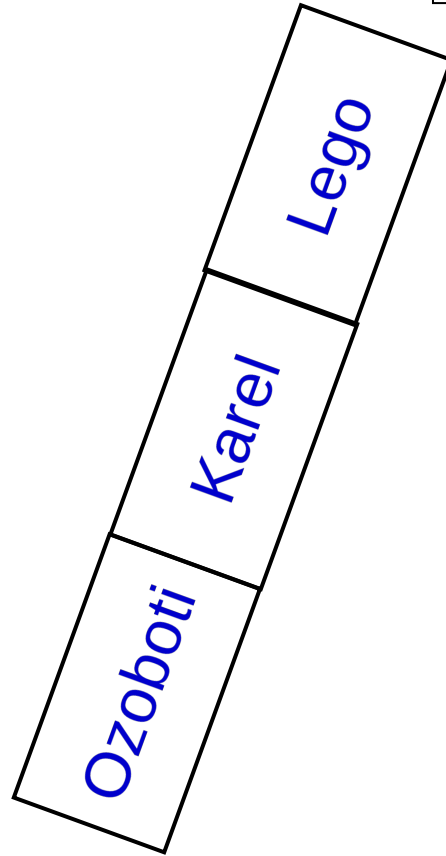
- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku**
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky a úklid

ZAPSAT 2 VĚCI



- jakou aktivitu jsme dělali
- kde jsme skončili / co jsme udělali

- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění**
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky a úklid



Organizace

Nabídka aktivit

Co chceme v deníku

Rozmístění

Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

Deníky a úklid

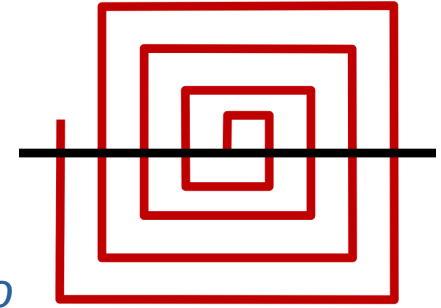
CO JE POTŘEBA VĚDĚT?

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



- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty**
- Úkoly pro Karla
- Deníky a úklid

JAKÉ JSOU ÚKOLY?



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

Nabídka aktivit

Co chceme v deníku

Rozmístění

Úkoly pro Ozoboty

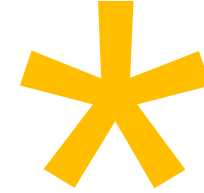
Úkoly pro Karla

Deníky a úklid

JAKÉ JSOU ÚKOLY?

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.*



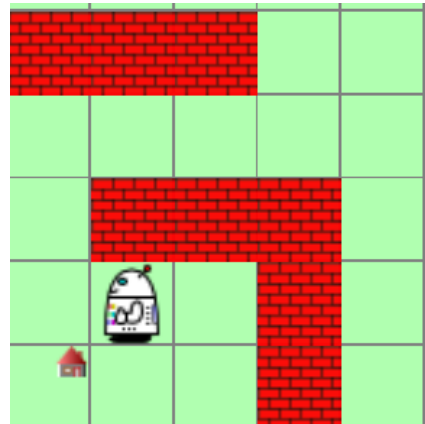
6) „Iniciály“

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

- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky a 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
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky a 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)

- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla**
- Deníky a úklid

ÚKOLY S KARLEM:

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

Nabídka aktivit

Co chceme v deníku

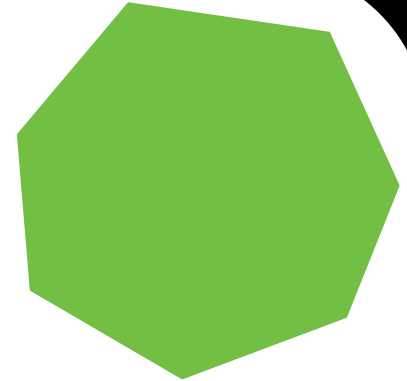
Rozmístění

Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

Deníky a úklid

DŮLEŽITÉ JE SI ZAPSAT



- aktivitu
- kde jsme skončili / co jsme dělali

A MŮŽEME PŘIDAT

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

- Organizace
- Nabídka aktivit
- Co chceme v deníku
- Rozmístění
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky a úklid**

