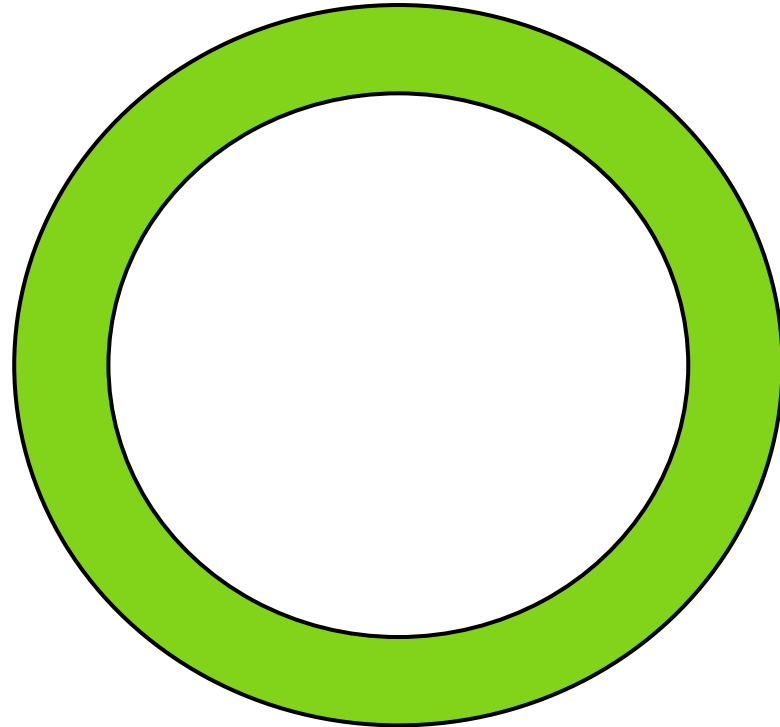
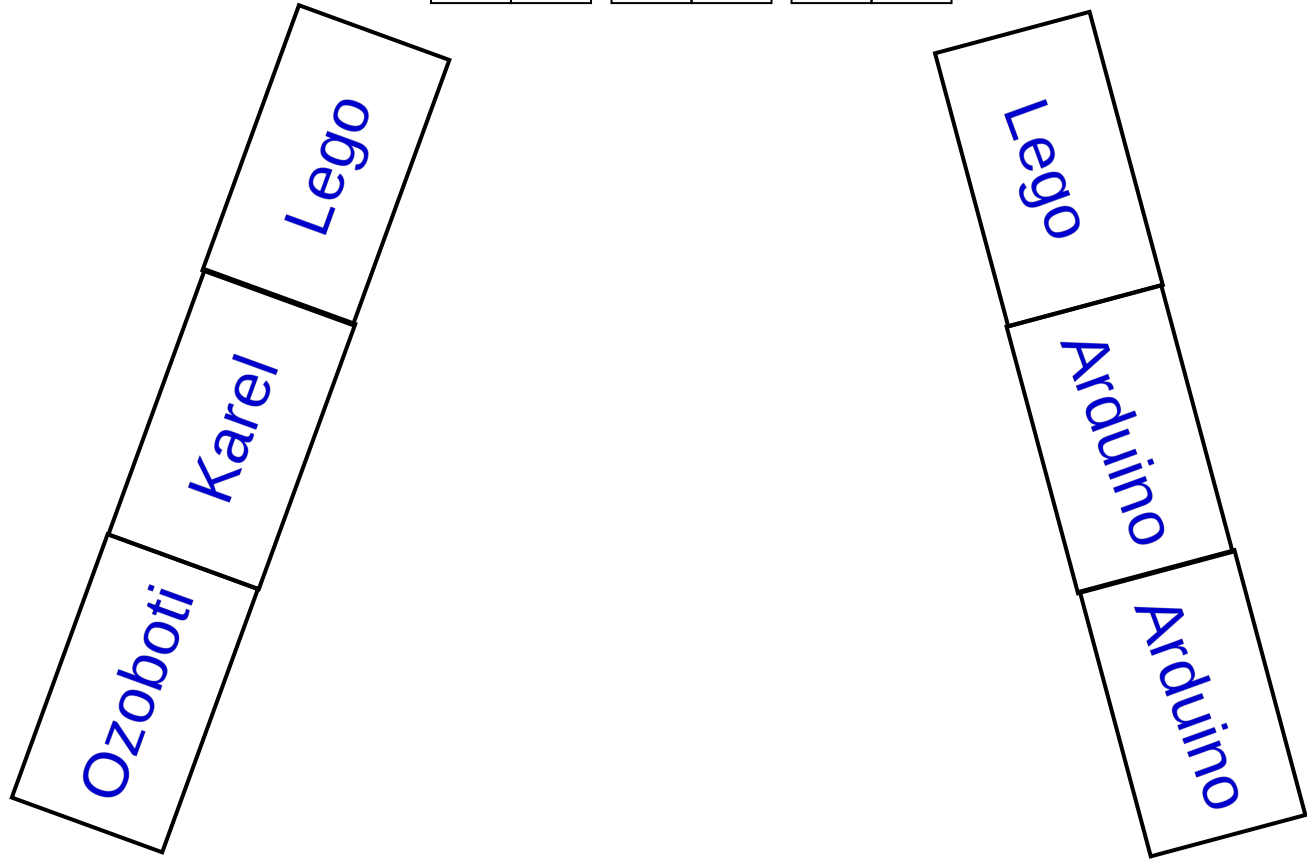


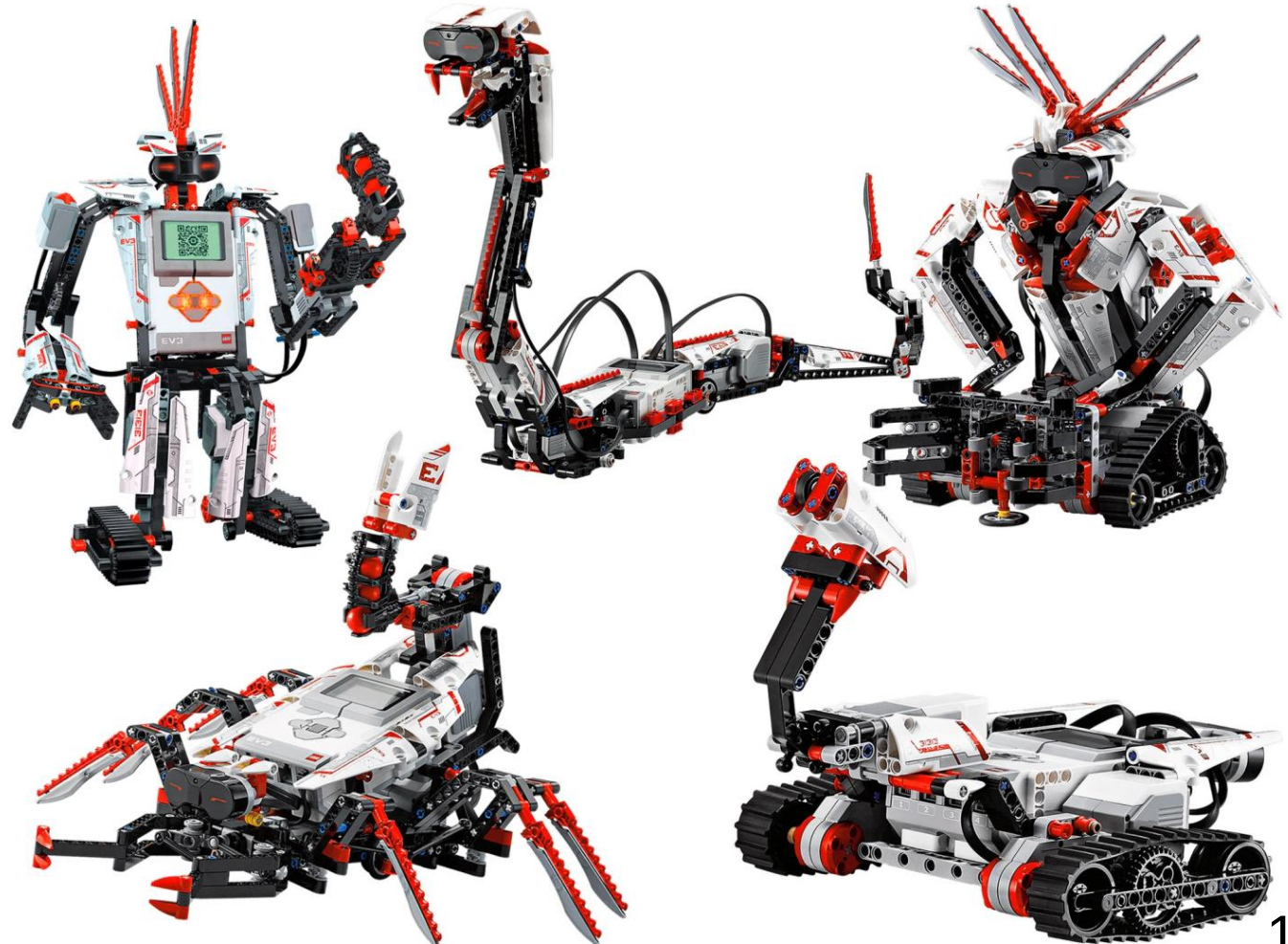
- Organizace
- Rozmístění
- Možnosti pro Lego
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid



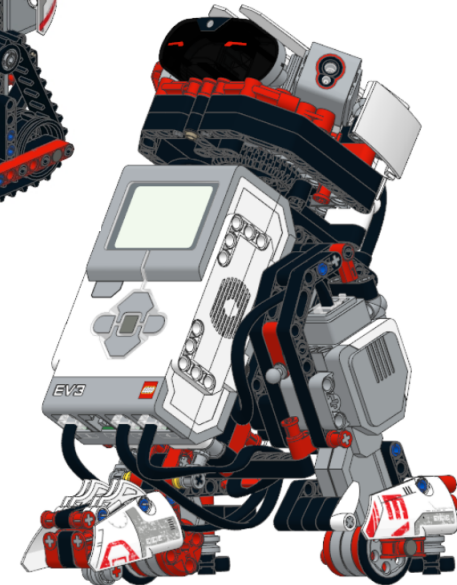
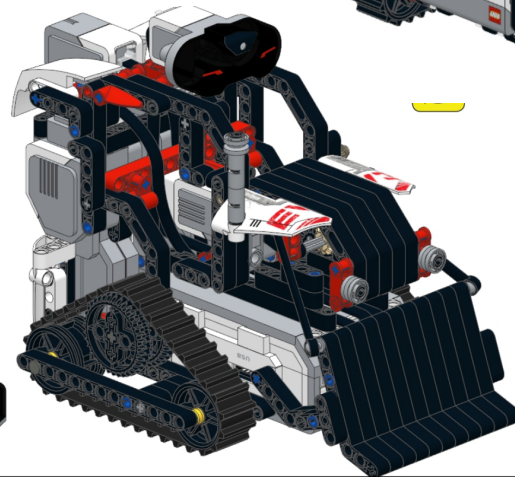
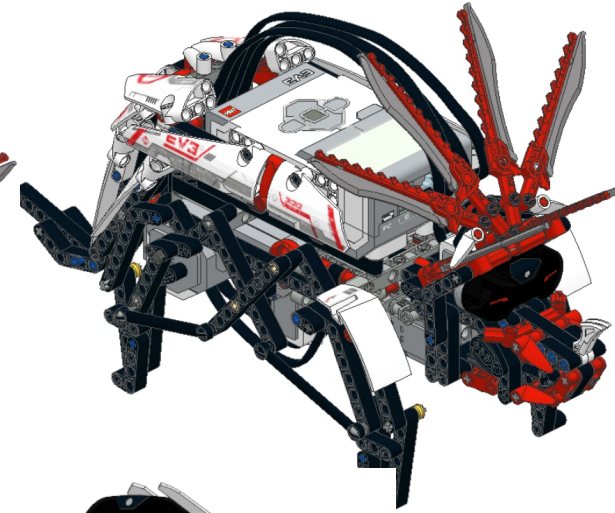
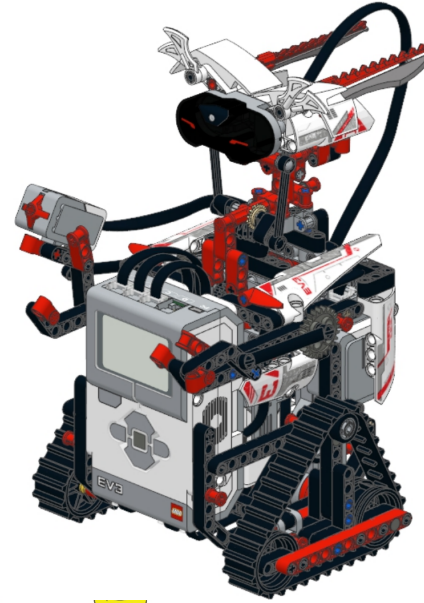
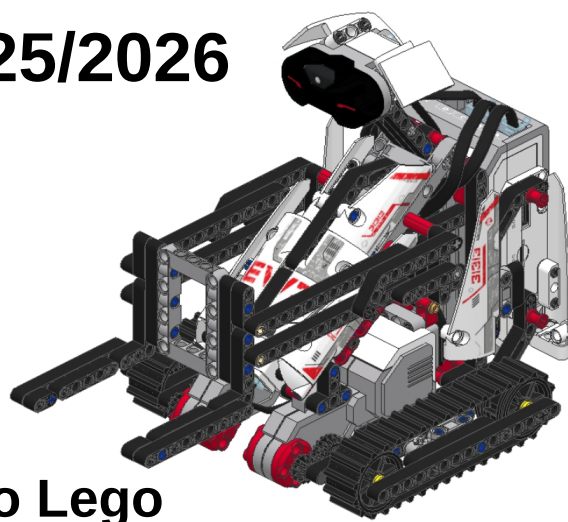
- Organizace
- Rozmístění**
- Možnosti pro Lego
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid



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



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



Organizace

Rozmístění

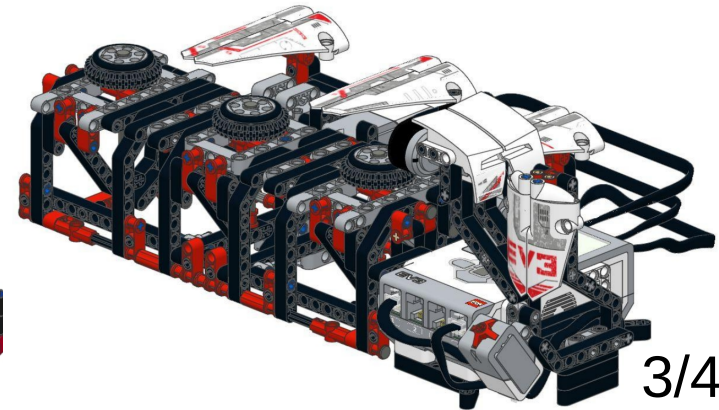
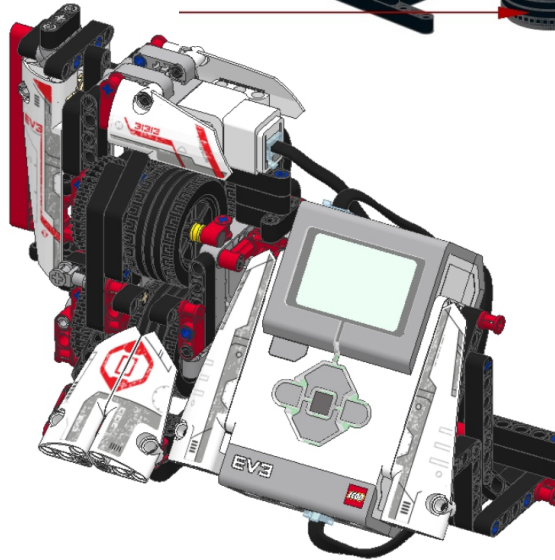
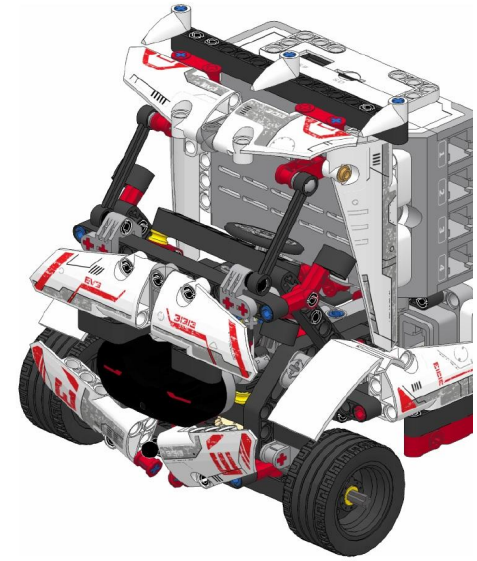
Možnosti pro Lego

Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

Deníky

Úklid



Organizace

Rozmístění

Možnosti pro Lego

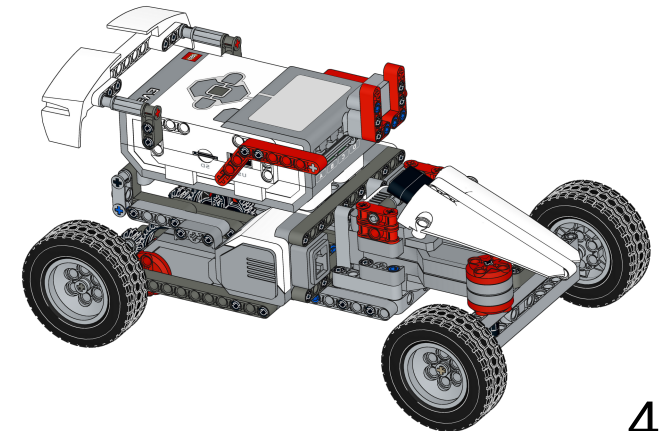
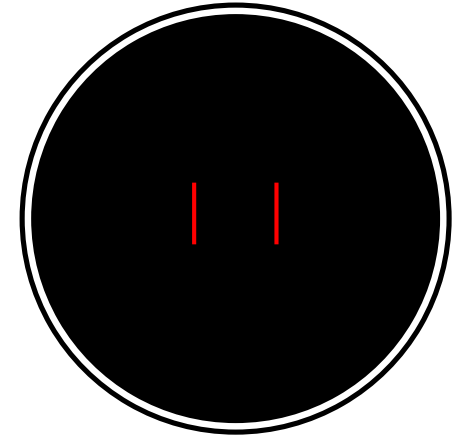
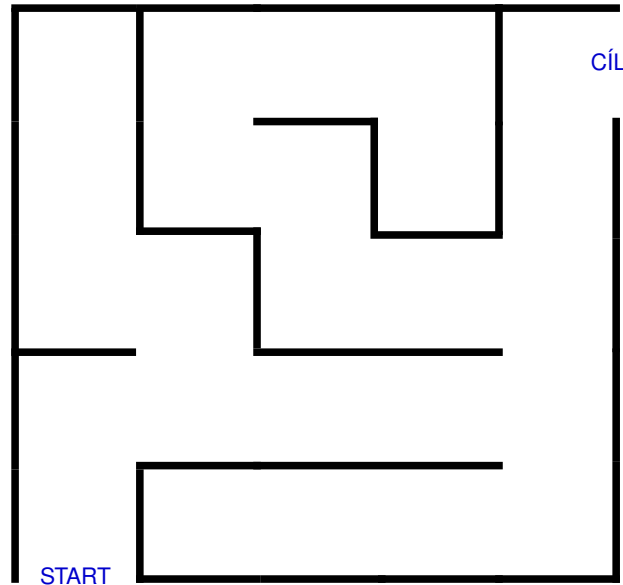
Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

Deníky

Úklid

- Formule (na rychlost)
- Sumo (přetlačování)
- Bludiště



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

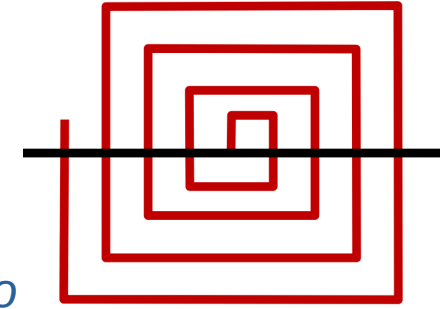
CO JE TŘEBA O OZOBOTECH VĚDĚT?

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



- Organizace
- Rozmístění
- Možnosti pro Lego
- 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

Možnosti pro Lego

Úkoly pro Ozoboty

Úkoly pro Karla

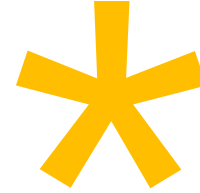
Deníky

Úklid

ÚKOLY S OZOBOTY:

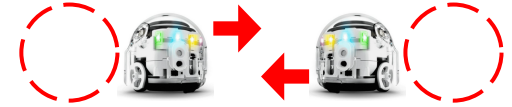
4) „Hvězdička“

*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.*



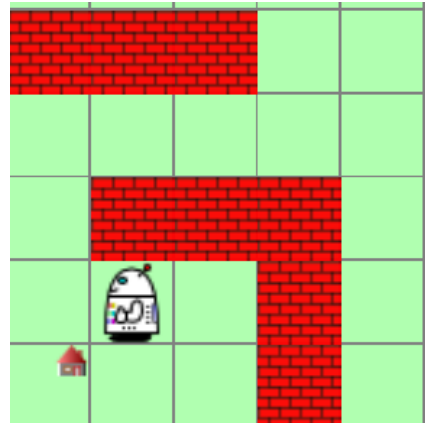
6) „Iniciály“

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

- Organizace
- Rozmístění
- Možnosti pro Lego
- 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
- Možnosti pro Lego
- 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. Zařídít, aby Karel značky spočítal
(dal do jiného políčka také tolik značek)

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

ÚKOLY S KARLEM:

4) „Spirála“

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

5) „Čísła“

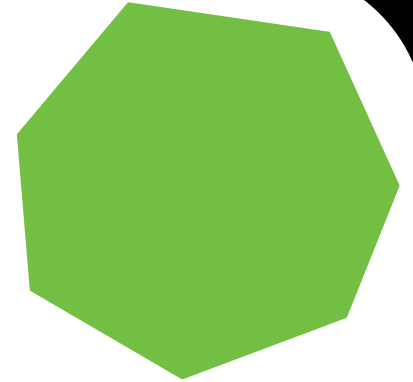
- I. Karel ze značek sestaví číslice 1, 2, 3.
- II. Karel bude umět číslice i „smazat“.

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
- Rozmístění
- Možnosti pro Lego
- 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
- Možnosti pro Lego
- Úkoly pro Ozoboty
- Úkoly pro Karla
- Deníky
- Úklid**

