

OZOBOTI

NAPŘÍČ PŘEDMĚTY

**KONFERENCE ROBOTIKA
AV MEDIA
21. 3. 2019**

**EVA FANFULOVÁ
ŠTĚPÁNKA BAIERLOVÁ**

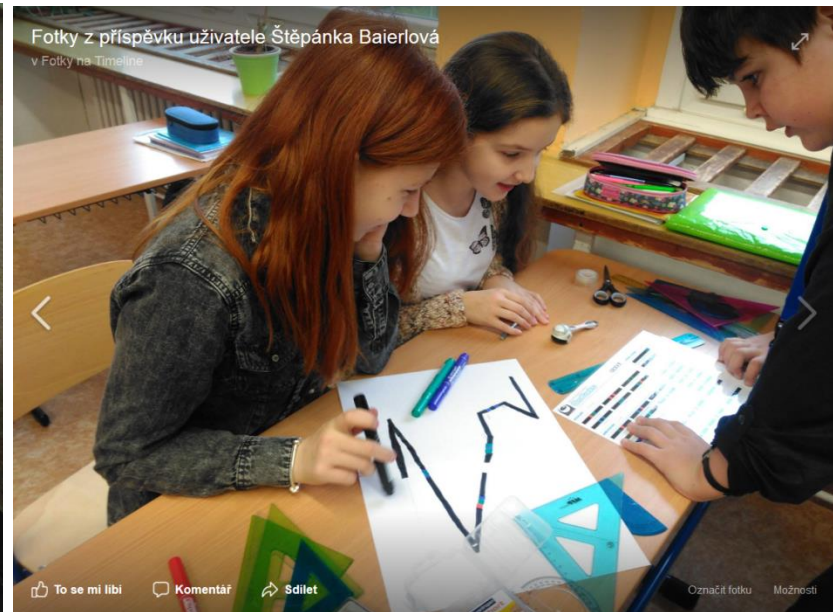
„ČÁROVÍ“ ROBOTI V DNEŠNÍM SVĚTĚ

Roboti, kteří se pohybují po čarách se běžně využívají v provozech, skladech, nemocnicích, restauracích, ...



PROGRAMOVÁNÍ (KÓDOVÁNÍ) HROU

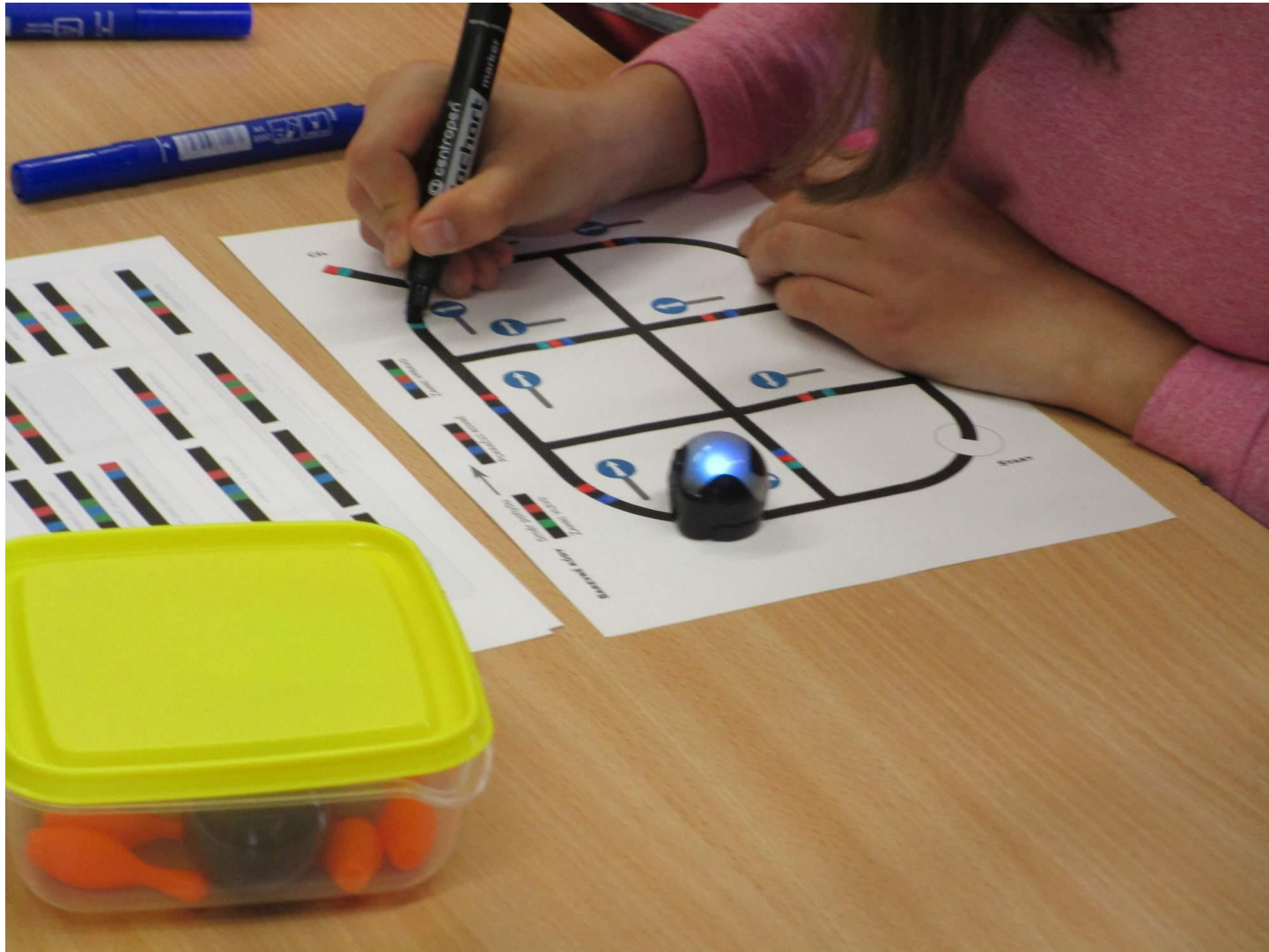
Cílem není vychovat zástupy programátorů, ale rozvíjet potřebné kompetence a k tomu můžeme přispět ve všech předmětech.



„Děti se učí nejen kódovat, ale kódováním se učí.“

*Mitchel Resnick
tvůrce vizuálních programovacích jazyků*

DOPRAVNÍ VÝCHOVA



VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHŮ (ČESKÝ I CIZÍ JAZYK)



MATEMATIKA

Práce s úhly

Fotky z příspěvku uživatele Štěpánka Baierlová

v Fotky na Timeline



To se mi líbí

Komentář

Sdílet

Označit fotku

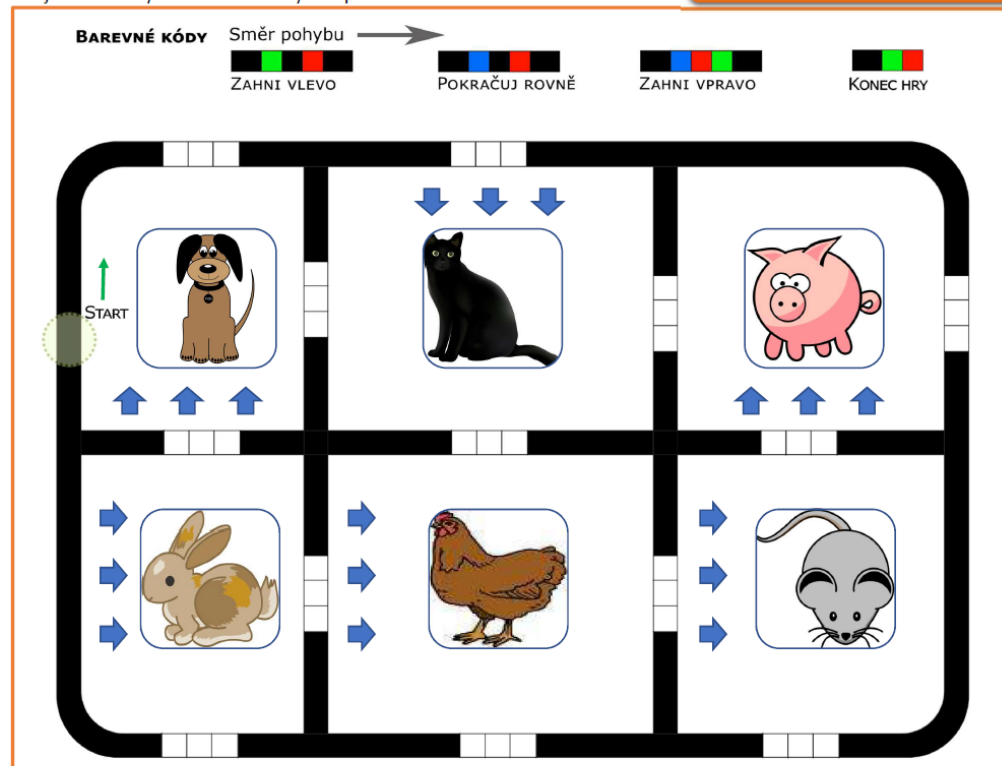
Možnosti

A DALŠÍ...

Dokreslete ozobotovi cestu tak, aby navštívil všechna zvířata v pořadí daném seznamem.
Na zvířata lze koukat jen ze strany označené modrými šipkami.

Návštěva zvířátek

1. cat
2. pig
3. mouse
4. hen
5. dog
6. rabbit



PŘÍDAVNÁ JMÉNA – DOKRESLETE CESTU

Rozsviť ozobota **červeně**, pokud se jedná o přídavné jméno **tvrdé**, **zeleně** – měkké, **modře** – přivlastňovací

Start

rozbité okno	suché listí	Smetanova opera
kropící vůz	Nové Dvory	hořící pochodeň
Seifertova báseň	hloupý Honza	rybářův prut
Jitčin strýc	včelí úl	Husův pomník
Karlův most	veselá zábava	Pavlova teta
závodní auto	moderní autobus	česká hymna

PŘEHLED OZOKÓDŮ



PŘEHLED BAREVNÝCH OZOKÓDŮ
OzoCodes

ozobot

RYCHLOST



JAKO ŠNEK



POMALU



POHODOVÉ TEMPO



RYCHLE

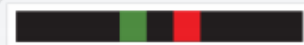


TURBO



NITRO ZRYCHLENÍ

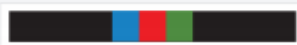
SMĚR POHYBU



ZAHNI VLEVO



POKRAČUJ ROVNĚ



ZAHNI VPRAVO



SKOK DOLEVA (MIMO DRÁHU)



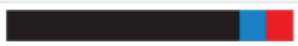
SKOK ROVNĚ (MIMO DRÁHU)



SKOK DOPRAVA (MIMO DRÁHU)



ČELEM VZAD (O 180°)



ČELEM VZAD (NA KONCI DRÁHY)

ČASOVÁNÍ



ČASOVAČ (30 VTEŘIN DO VYPNUTÍ)



VYPNOUT ČASOVAČ



PAUZA (3 VTEŘINY)

COOL TRIKY



TORNÁDO



CIK-CAK



PIRUETA

VÝHRA / VÝJEZD



VÝHRA / ODCHOD (HRÁT ZNOVU)



VÝHRA / ODCHOD (KONEC HRY)

POČÍTÁNÍ

VŽDY 5 DO ZASTAVENÍ



POČÍTEJ KŘÍŽOVATKY



POČÍTEJ ZATAČKY



POČÍTEJ BARVY



POČÍTEJ BODY



+1 BOD



-1 BOD



JÍZDA POZADU





ANGLICKÝ JAZYK – NAVŠTIVTE ZVÍŘÁTKA

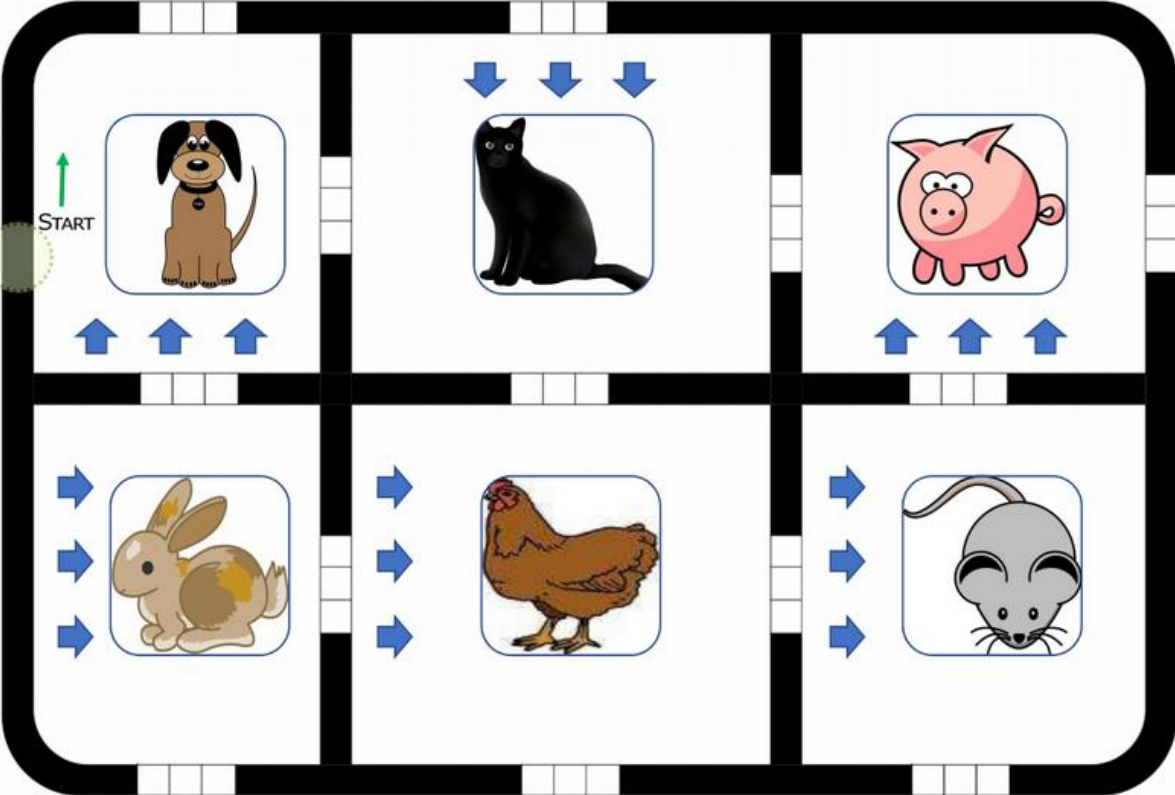
Dokreslete ozobotovi cestu tak, aby navštívil všechna zvířata v pořadí daném seznamem.
Na zvířata lze koukat jen ze strany označené modrými šipkami.

Návštěva zvířátek

1. cat
2. pig
3. mouse
4. hen
5. dog
6. rabbit

BAREVNÉ KÓDY Směr pohybu →

			
ZAHNI VLEVO	POKRAČUJ ROVNĚ	ZAHNI VPRAVO	KONEC HRY



The maze consists of a 2x3 grid of rooms. The top row contains a dog (left), a cat (middle), and a pig (right). The bottom row contains a rabbit (left), a hen (middle), and a mouse (right). A 'START' point is located on the left wall of the top-left room, with a green arrow pointing up. Blue arrows point towards each animal from the walls: three up arrows for the dog, three down arrows for the cat, three up arrows for the pig, three right arrows for the rabbit, three right arrows for the hen, and three right arrows for the mouse. The maze is bounded by thick black lines.

POUŽITÉ ZDROJE:

Podklady:

vlastní – Eva Fanfulová, Štěpánka Baierlová

Oficiální americký web – <https://ozobot.com/>

Obrázky:

vlastní – Eva Fanfulová, Štěpánka Baierlová
