

MOTIVACE

S Ozobotem se dnes vydáme za dobrodružstvím. Ocitáme se v bludišti plným nástrah, kterými musíme projít. Abychom dokázali projít bezpečně všemi překážkami, budeme muset provést různá rozhodnutí. V tom nám pomohou nové příkazy ze skupiny logika, kterým říkáme podmínky.

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

nové příkazy ze skupiny příkazů Logika, podmínky

ČASOVÁ DOTACE

45 minut

LEVEL OZOBLOCKLY

3

ZADÁNÍ

Příklad 1

Žáci před sebou poskládají z věcí, co mají u sebe ve škole, bludiště pro Ozobota. Jak složité bude si určí jen oni sami. Potom Ozobota naprogramují, aby jejich bludiště projel.

Příklad 2

Jakmile budou mít hotový příklad 1 a je ještě čas, můžete do jejich bludiště vložit některé z kartiček, které představují různé překážky. Žáci potom svůj program upraví podle nových překážek. Obtížnost tohoto úkolu lze upravovat dle úrovně jednotlivých žáků přidáváním a ubíráním kartiček.

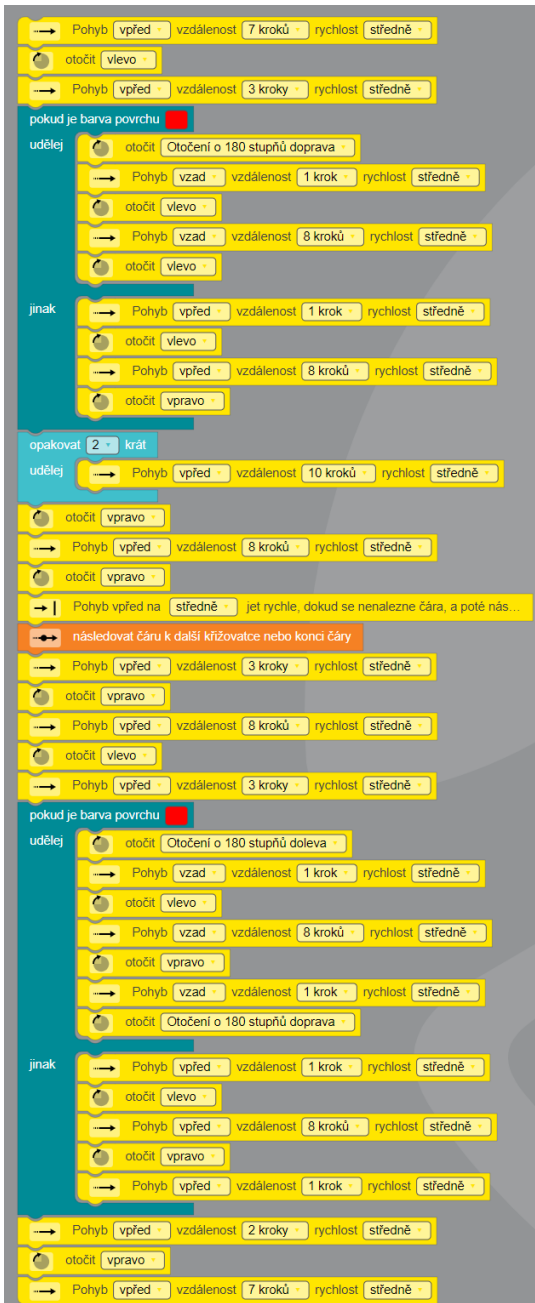
Bludiště může vypadat třeba takhle:



Významy jednotlivých kartiček:

- červená = zákeřný laser svítí Ozobotovi na čip, musí se tedy **obrátit a jet pozadu**
- zelená = v jámě s vodou se to krokodýly jen hemží, musíme se jim tedy **vlnitou jízdou vyhýbat** (pohyb *brushení*)
- bílá kartička s čarou = použití příkazů ze sekce **Jízda po čáře**

ŘEŠENÍ



Toto řešení samozřejmě není jediné možné. Každé dítě bude mít jiné bludiště a i na stejné bludiště lze udělat jiné řešení.

V bludišti, co je zde uvedeno jako příklad, bylo Ozobotovým cílem dojet ze startu znovu na start po projití celé dráhy. Bludiště bylo sestaveno třídou 2.S na Gymnáziu Oty Pavla v Radotíně.

PEDAGOGICKÉ POZNÁMKY

Je potřeba mít připravené barevné papíry, stačí čtverečky cca 7x7 cm nebo i menší, lze použít modrou, černou a bílou. Po papíru to ale Ozobotovi může klouzat, lze tedy nahradit matnou washi páskou. Bílé kartičky s čarou můžete nechat vyrobit děti. Níže jsou případně mé kartičky k vytištění. Pokud máte bílé lavice, stačí černá washi páska. Je to nutno ale vyzkoušet a nezapomeňte Ozoboty nakalibrovat!

