

MOTIVACE

Než začneme programovat něco složitějšího, je vhodné ovládnout vývojové prostředí, ve kterém programujeme. K tomu nám právě pomůže tato úloha.

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

Seznámí se s prostředím, naučí se spojovat jednotlivé dílky příkazů v program.

ČASOVÁ DOTACE

15 minut

ÚROVEŇ OZOBLOCKLY

2

ZADÁNÍ

Naprogramuj Ozobota tak, aby provedl následující program:

1. jeď 2 kroky rovně
2. zatoč vpravo
3. změň barvu diody na červenou
4. počkej 2 sekundy
5. duhově zablikej

Jaký je rozdíl mezi *otočit mírně vpravo* a *otočit vpravo*?

ŘEŠENÍ



Rozdíl spočívá v úhlu, o který se Ozobot otočí – otočit mírně doprava je asi o 45 °, otočit doprava je o 90 °.

PEDAGOGICKÉ POZNÁMKY

Pokud můžete věnovat Ozobotům a Ozoblockly více času, zkuste vyhlásit po této úloze na 10–15 minut anarchii, při které si děti budou moct programovat co budou chtít z jakéhokoli levelu. Případně zkoušejte zadávat úkoly typu „použijte alespoň 3 žluté a jeden barevný příkaz“. Díky tomu se budou lépe orientovat v prostředí a budou i vědět, co kde najít. Dbejte na kalibraci, aby si ji žáci zafixovali.