

Spojení minulosti s budoucností - cesta digitálního vzdělávání a zachování kulturních tradic



ZŠ Bystřice n. P., Nádražní 615

Mgr. Hana Kopecká a Mgr. Věra Slámová



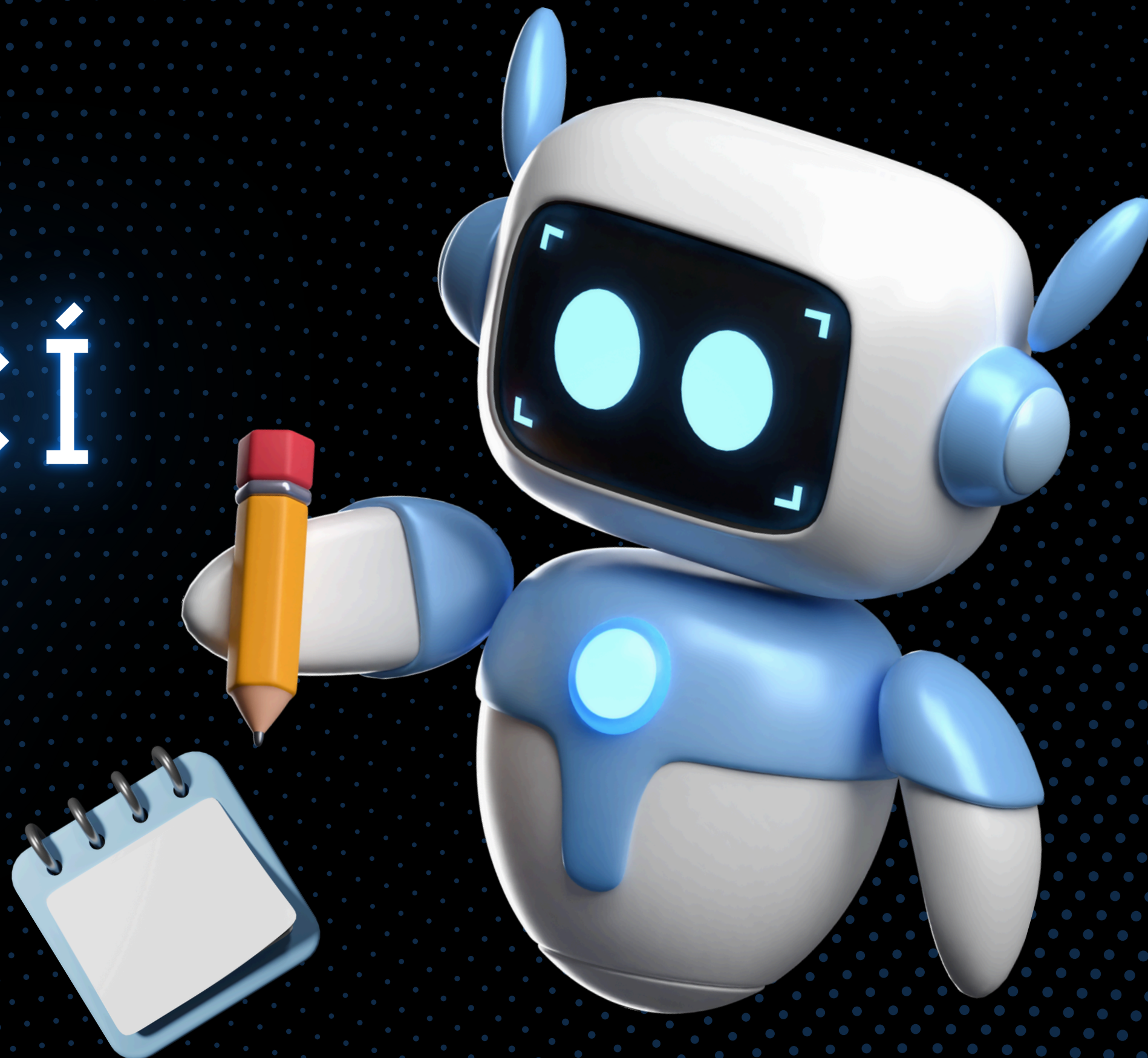
Financováno Evropskou unií

„FINANCOVÁNO EVROPSKOU UNIÍ. VYJÁDŘENÉ NÁZORY A STANOVISKA PŘEDSTAVUJÍ
NÁZORY A STANOVISKA AUTORŮ A NEMUSÍ NUTNĚ ODRÁŽET NÁZORY A STANOVISKA
EVROPSKÉ UNIE NEBO DOMU ZAHRANIČNÍ SPOLUPRÁCE.
EVROPSKÁ UNIE ANI POSKYTOVATEL GRANTU ZA NĚ NENESOU ODPOVĚDNOST.“

VÝUKOVÝ POBYT
ZŠ JUH VRANOV NAD TOPL'OU

LISTOPAD 2024

VZDĚLÁVACÍ MATERIÁL

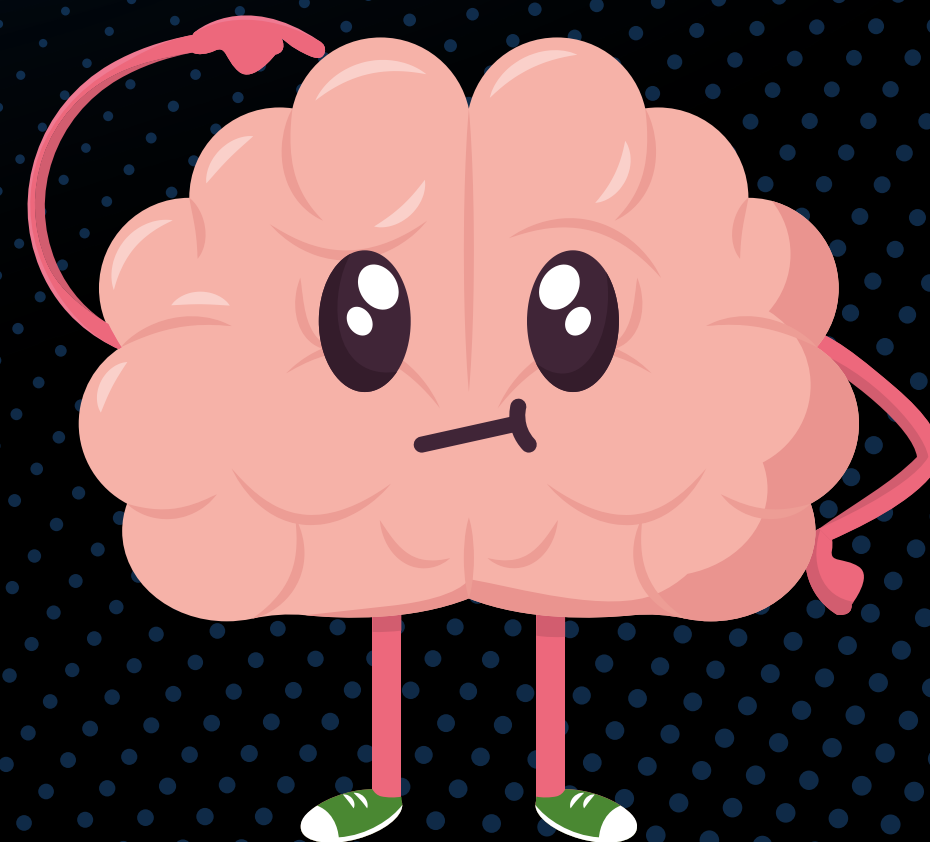




OZOBOT



JAK SE ZAPÍŇÁ?



Pracovný list: Práca s Ozobotom

Meno: _____

Nakresli čiaru pre Ozobota a sledujte, ako po nej ide.

Ozobot reaguje zakaždým rovnako
nereaguje - nejde
reaguje rôzne

Nakresli prerušovanú čiaru. Pozoruj, čo sa stane.

Ozobot reaguje zakaždým rovnako
nereaguje - nejde
reaguje rôzne

Pracovný list: Práca s Ozobotom

Meno: _____

Nakresli čiaru pre Ozobota a sledujte, ako po nej ide.



Ozobot reaguje zakaždým rovnako
nereaguje - nejde
reaguje rôzne



Nakresli prerušovanú čiaru. Pozoruj, čo sa stane.

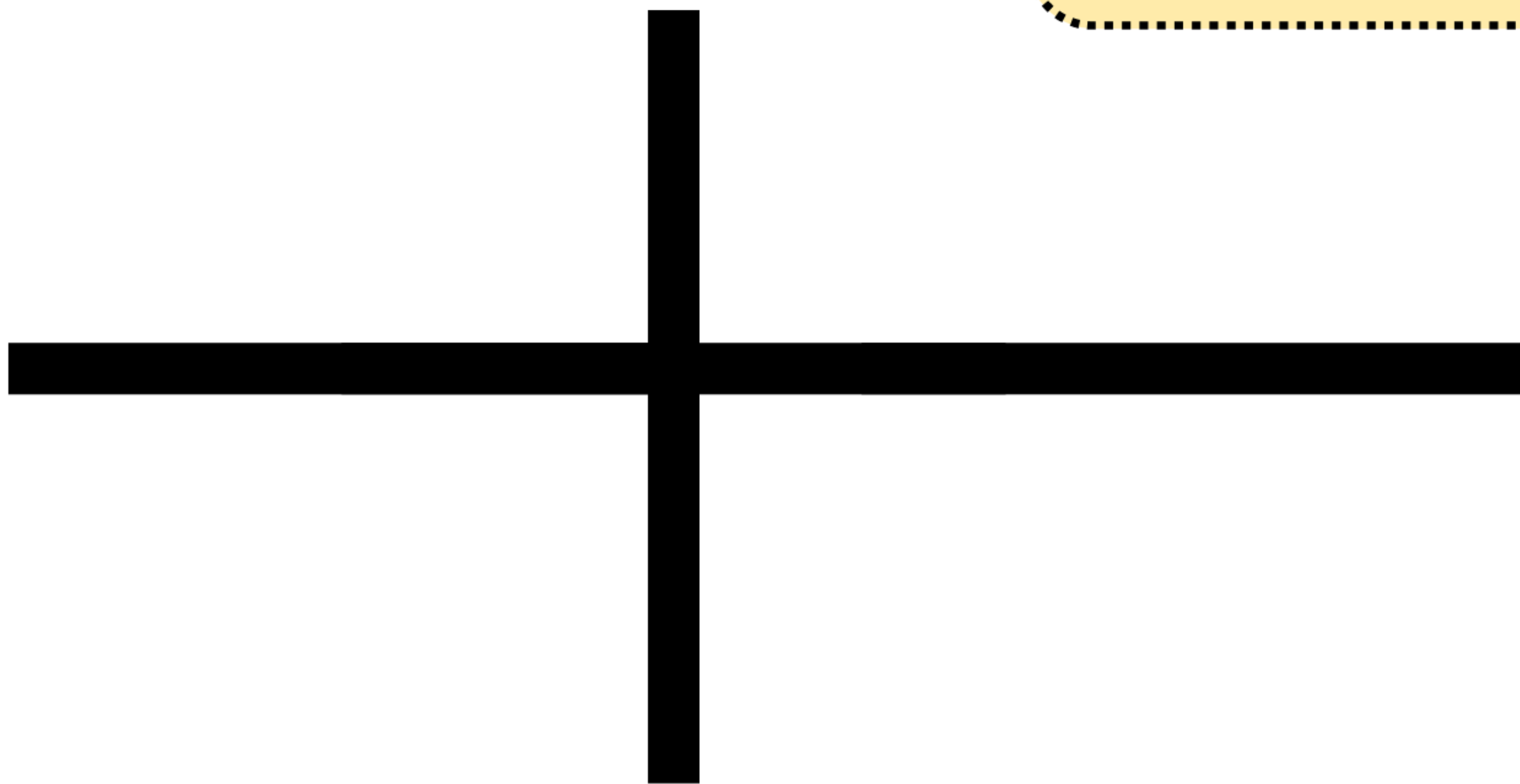


Ozobot reaguje zakaždým rovnako
nereaguje - nejde
reaguje rôzne

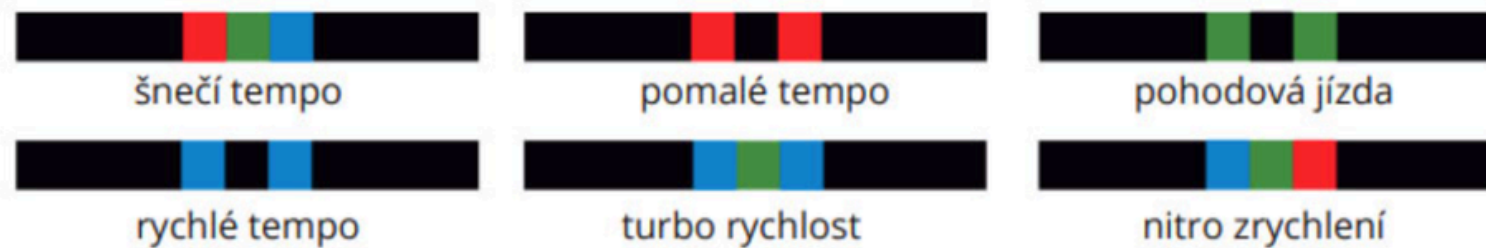
Daj ozobota trikrát na štart. Pozoruj, čo sa stane.



Ozobot reaguje zakaždým rovnako
nereaguje - nejde
reaguje rôzne



Vymaluj políčka podľa vzoru.



POZORUJ,
CO SE STANE,
KDYŽ OTOČÍŠ
SMĚR JÍZDY.



Ozobot sa rozhodol triediť plast.
Pomôž mu odviezť odpad
na správne miesto.



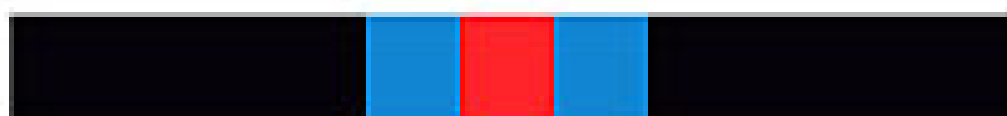
Kódy měnící směr



zatoč doleva



skoč doleva (mimo dráhu)



čelem vzad (otočka o 180°)



jed' rovně



skoč dopředu (mimo dráhu)



čelem vzad o 180°
(používá se na konci linky)



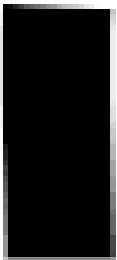
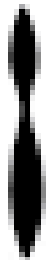
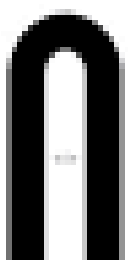
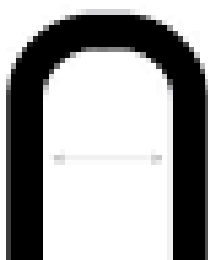
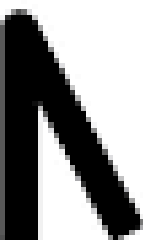
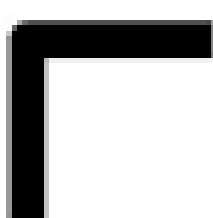
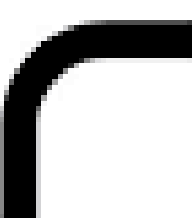
zatoč doprava



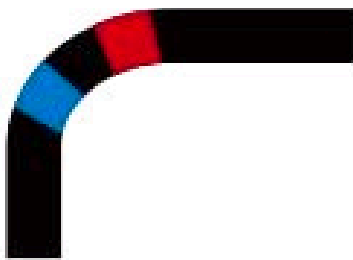
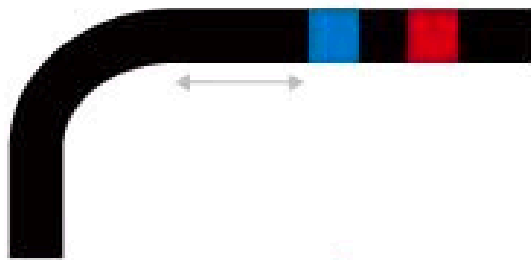
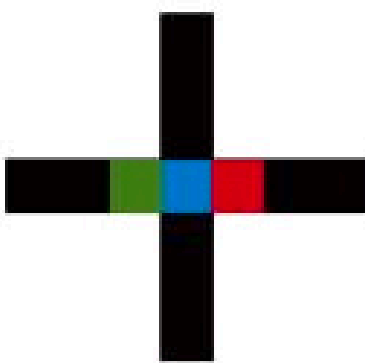
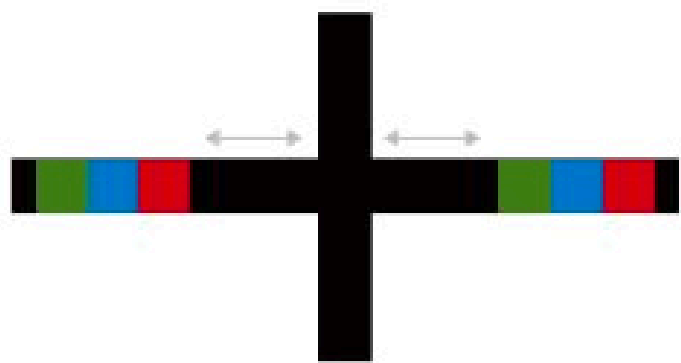
skoč doprava (mimo dráhu)

Vytvor príbeh, ako ozobot
pomáha životnému prostrediu.
Použi čiary a kódy.

Čary - tipy pro kresbu

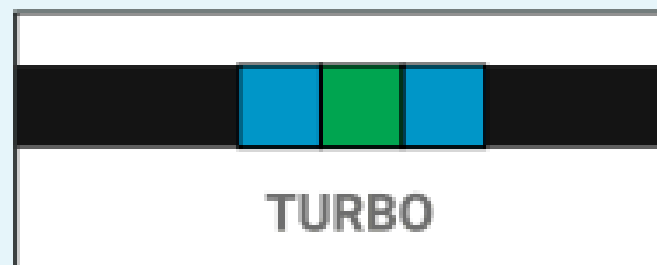
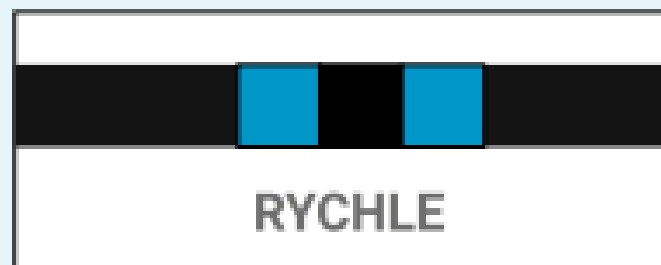
 Příliš úzká ✗	 Příliš široká ✗	 Přerušovaná ✗	 Správně ✓
 Špatně, čára není přes křížku a rohu ✗		 Správně ✓	
 Špatně - příliš ostrý úhel ✗	 Správně - plynule doplněno ✓	 Správně - plynule doplněno ✓	

Správný ozokód

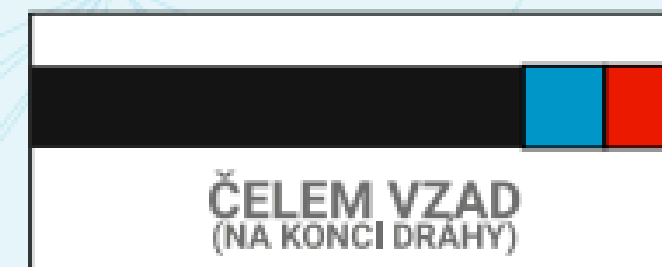
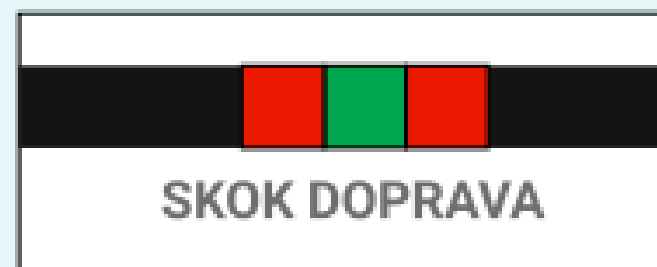
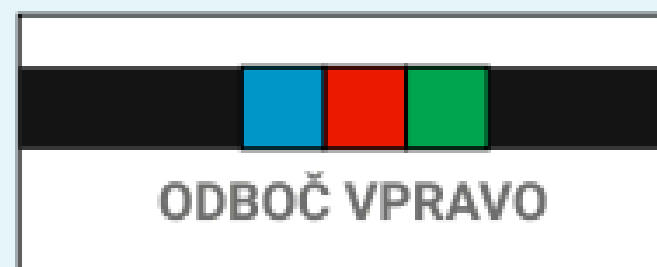
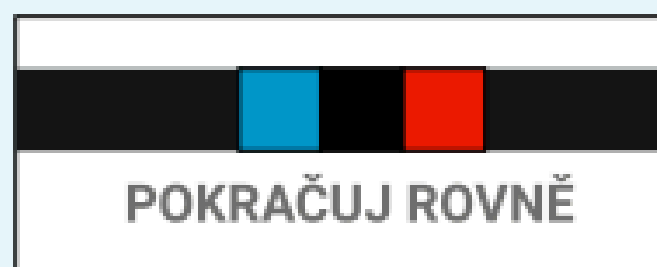
 ✗ Špatně, ozokódy nesmí být v rozích	 ✓ Správně, ozokód musí být použit s odstupem
 ✗ Špatně ozokód nesmí být součástí křižovatky	 ✓ Správně ozokód musí být umístěn alespoň 2cm před křižovatkou
 ✓ Správný ozokód na čáře	 ✓ Správný ozokód na konci čáry

ZÁKLADNÍ GRAFICKÉ PŘÍKAZY (OZOKÓDY) – VÝBĚR

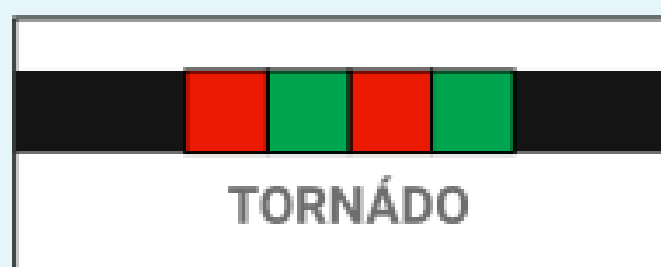
● Rychlost pohybu ozobota



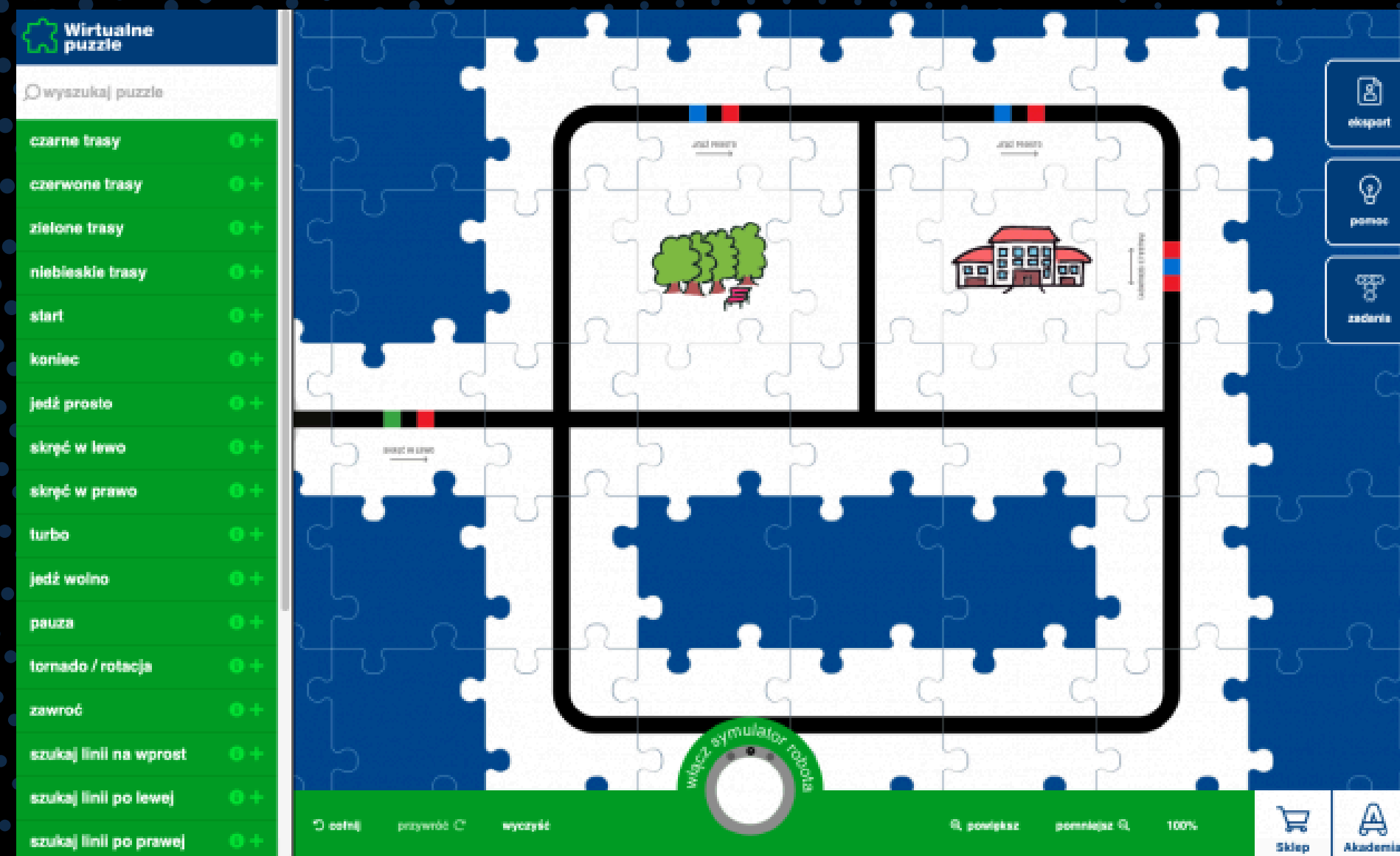
● Směr pohybu ozobota



● Cool triky

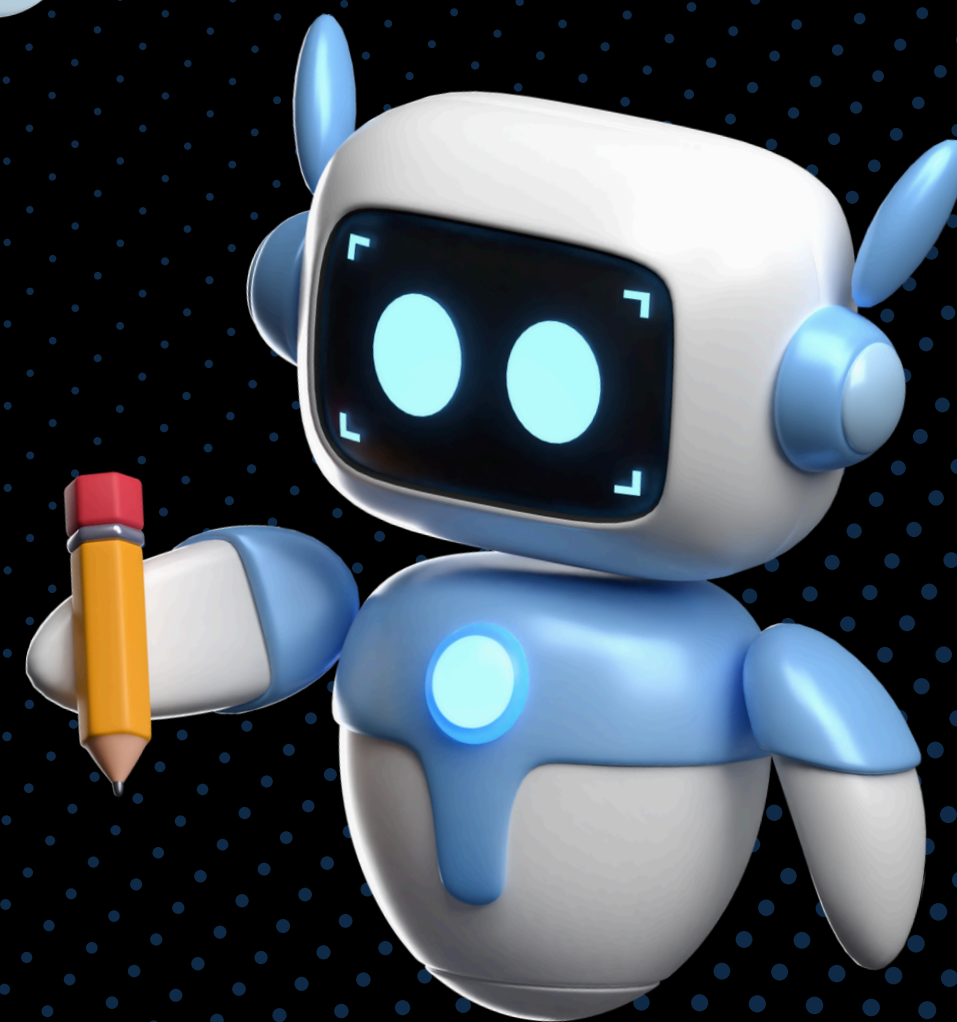


VIRTUÁLNÍ OZOBOT





DĚKUJEME
ZA
POZORNOST!



Zdroje:

<https://www.digidoupe.upol.cz/>

<https://puzzle.uczymydzieciprogramowac.pl/pl/1>

Zdroje: <https://ondranauci.cz/ozokody-ozokodes/>

<https://play.ozobot.com/print/construction-kit-challenges/construction-ozocode-challenge-7.pdf>

<http://ozobot.sandofky.cz/bez-pocitace/>

<https://canva.com>