Ozobot hercem

Úvodní informace:

Pokud se tak nestalo, vytvořte dvou nebo tříčlenný tým. Požádejte o vylosování prvního příběhu.

Pokyny:

1. Společně v týmu vyzkoušíte opravit již existující program. Postupuj následovně:
   a. Otevři prostředí pro první úroveň.
   b. Otevři nástroj *Uživatel*.
   c. Pomocí nástroje *Otevřít program* zadej sdílený kód **cheh7e**.
   d. Nahraj jej do svého **MetaBota** nebo **Ozobota** a spusť jej.
   e. Porovnej chování **Ozobota** se scénářem **Koberec**. Zjistíš, že se **Ozobot** nechová podle obrázku.
   f. Využij komentář, najdi místo chyby a doplň do programu správné bloky.
2. Výsledný program pojmenuj `Koberec` a nasdílej jej všem členům týmu.

---

3. Samostatně vyzkoušíš opravu dvou dalších programů.
   a. Využij sdílený kód pro scénář **Vlajka** a otevři program. S využitím komentářů jej oprav tak, aby odpovídal obrázku.
   b. Využij sdílený kód pro scénář **Šíp** a otevři program. Program oprav tak, aby odpovídal obrázku.
   c. Oba programy vhodně pojmenuj a nasdílej je ostatním.

---

4. Vylosovaný *Ozobotí příběh* v týmu společně naprogramujte a výsledný program pojmenujte `Příběh`.
   Jako důkaz své práce vytvořte videozáznam a program nasdílejte všem členům týmu.
5. Předchozí úkol si zopakují všichni tak, aby si každý člen pracoval na jiném vylosovaném příběhu.

úroveň Ⓩ

Ozoblockly

scénář *Koberec*

kód: cheh7e

scénář *Vlajka*

kód: x9k76x

scénář *Šíp*

kód: 74ikjf

Metodika pro *Ozobot hercem*

Doplňující informace

- aktivita je určena pro žáky nejdříve od třetího ročníku a zabere minimálně 60 minut, přičemž může být rozdělena do dvou částí - 1. a 2. úkol, 3. úkol;
- pro třetí úkol připravte sadu *Ozobotích příběhů* - vytiskněte je barevně v dostatečném množství, zalaminujte a rozstříhejte;
- pokud realizujete aktivity na tabletu, můžete využít jak aplikaci **Ozobot Evo** tak **Ozoblockly** a to jak pro **MetaBota** tak **Ozobota**;
- pokud realizujete aktivity na běžném počítači, můžete využít pouze prostředí **Ozoblockly** a **Ozobota** - ověření programu pomocí **MetaBota** se provádí načtením QR kódu do tabletu.

Didaktika řešení

1. Žáci se u prvního úkolu nejprve seznámí s postupem, jak do svého pracovního prostředí přenesou program s určitým kódem.
   V druhé části úkolu se seznámí s možností využívat komentáře a díky němu by měli program opravit tak, aby odpovídal návodu z obrázku.
2. Třetí úkol pouze prohlubuje dovednost, kterou žáci získali u prvního úkolu.
3. Čtvrtý úkol souvisí s užitím pracovního listu *Ozobotí příběhy*. Víceméně se jedná o malé projekty, které lze žákům postupně předkládat.
   Práce jednotlivých žáků můžete zaznamenávat a následně můžete diskutovat, jak ten který žák porozuměl zadání a jak přistoupil k vlastnímu vývoji programu.
4. Na tyto projekty můžete navázat dalšími různými aktivitami. Například si žáci mohou vymyslet vlastní příběhy, mohou v kódu úmyslně udělat nepřesnosti a nechat jiné, aby příběh upravili nebo rozšířili.

CC BY NC SA

Pracovní list *Ozobotí příběhy*

Ozobot řídí auto

1. Ozobot jede pomalu (příkaz) 5 domovních bloků ( ), až dojede na křižovatku.
2. Svítí červená a proto zastaví (příkaz). Po chvilce se rozsvítí žlutá a po chvíli zelená.
3. Rozjede se rychle, ale uvidí policii (příkaz). Vystraší se (příkaz) a zastaví.
4. Po chvíli policie pustí Ozobota bez pokuty. Ozobot má radost - pustí zvuk, pustí duhu a jede cik-cak.

Ozobot na bruslích

1. Ozobot pomalu jede na bruslích dopředu, pak zatočí mírně doprava (příkaz) a jede zase rovně. Pak ale spadne (příkaz a).
2. Po chvíli vstane a udělá piruetu (příkaz) za rytmu diska (příkaz) a jede třikrát malými obloučky dopředu (opakovaně příkaz).
3. Nakonec vybruslí čtverec, kdy každou jeho stranu mává šátkem jiné barvy (příkazy).

Ozobot tancuje

1. Ozobot zatancuje vpřed (příkaz) a počká tři vteřiny (příkazy a).
2. Provede figuru z tanga - otočí se vlevo, počká vteřinu, otočí se čelem vzad, počká vteřinu a nakonec se otočí do původní polohy. Nakonec zvolá (příkaz).
3. Tanečním krokem se vrátí se na původní pozici a na konci provede figuru z tanga.
4. Na závěr se rozzáří jako vánoční stromek (příkaz).

Ozobot mořeplavcem

1. Ozobot nejdříve musí 2 míle couvat z přístavu (příkaz) a pak se otočí čelem vzad (příkaz).
2. Vypustí světlice, kterými oznámí vyplutí (příkaz), zahouká (příkaz), počká 1 hodinu (příkaz) a vypluje vpřed na moře.
3. Uprostřed moře jej zachytí vír (příkaz), ale obratným manévrem cik-cak se z víru dostane.
4. Na palubě to oslavují v rytmu disko a je slyšet radostný jásot. Nakonec se šťastně vrátí zpět do přístavu.

CC BY NC SA