

Timetable

Zaměření: 2. stupeň ZŠ
 Předmět: Anglický jazyk
 Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je zaměřená na programování Ozobota pomocí ozokódů. Žáci mají za úkol naprogramovat robota na základě předloženého rozvrhu.

Zadání

Naprogramujte Ozobota tak, aby projel školou podle zadaného rozvrhu. Zastavte robota (pauza 3 sec.) u každé místnosti, ve které probíhá výuka. U poslední místnosti ukončete jízdu. Některá políčka ozokódů zůstanou prázdná.

Timetable

1st lesson	2nd lesson	3rd lesson	4th lesson	Lunch
Geography	Music	Chemistry	PE	

Přehled použitých ozokódů



Řešení

Robot projíždí školou podle rozvrhu a zastavuje u příslušné vyučovací místnosti. Svou jízdu ukončí obědem.

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení. Řešení může sloužit i jako jednodušší (barevná) varianta, kdy žáci pouze zapisují rozvrh podle trasy Ozobota.

Zadání pro barevnou variantu

Sleduj cestu Ozobota školou a zapiš jeho rozvrh. U místnosti, kde probíhá výuka se robot zastaví na 3 vteřiny.