

Temat: Ozoboty to roboty ...

Na zajęciach zostaną wykorzystane ozoboty, czyli miniroboty. Szkoła posiada sześć ozobotów, które pozwalają na pracę w parach, ponieważ grupa na informatyce liczy 12 osób.



Wprowadzenie do tematu:

Ozoboty rozpoznają odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podążają ich śladem.

Pamiętajcie, aby kalibrować swojego Ozobota przed każdym użyciem oraz wtedy kiedy zmieniacie powierzchnię, na której go używacie. Kalibracja sprawia, że Ozobot dokładniej odczytuje kod i linie.

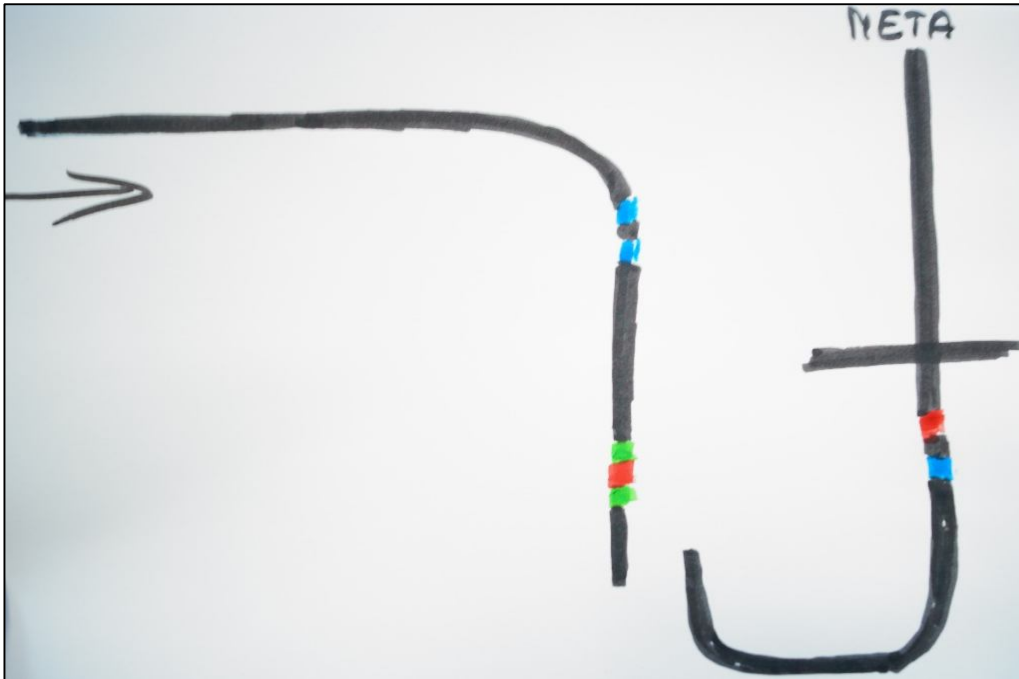
Ćwiczenie 1

Każda para przeprowadza kalibrację swojego ozobota.



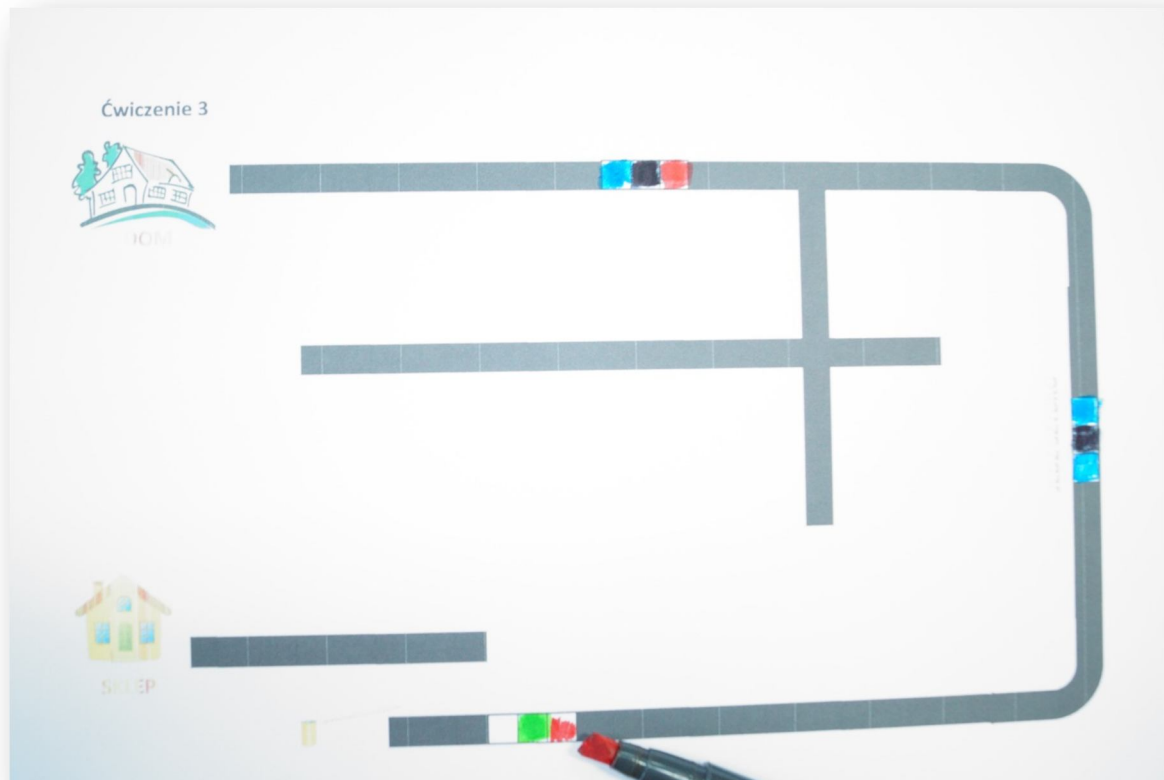
Ćwiczenie 2

Na kartkach przygotowanych przez nauczyciela uczniowie w parach rysują trasę wykorzystując pisaki w kolorze czarnym, niebieskim, czerwonym i zielonym (RGB).

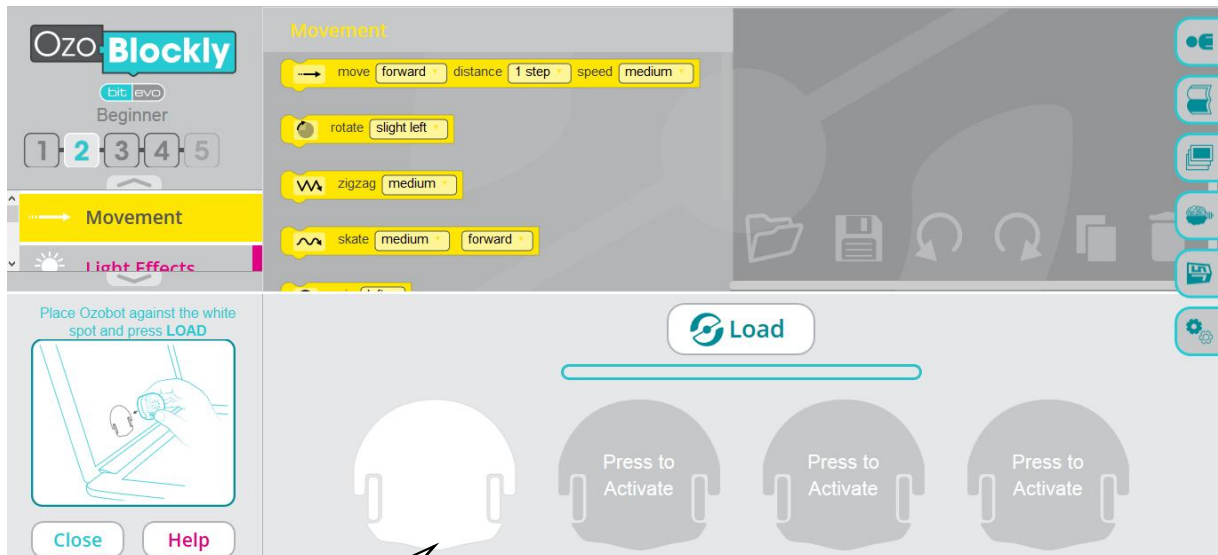


Ćwiczenie 3

Za pomocą kredek lub flamastrów możemy w prosty sposób napisać pierwszy program. Wykorzystamy plansze przygotowane przez nauczyciela oraz kody (komendy) zamieszczone na oddzielnej kartce.



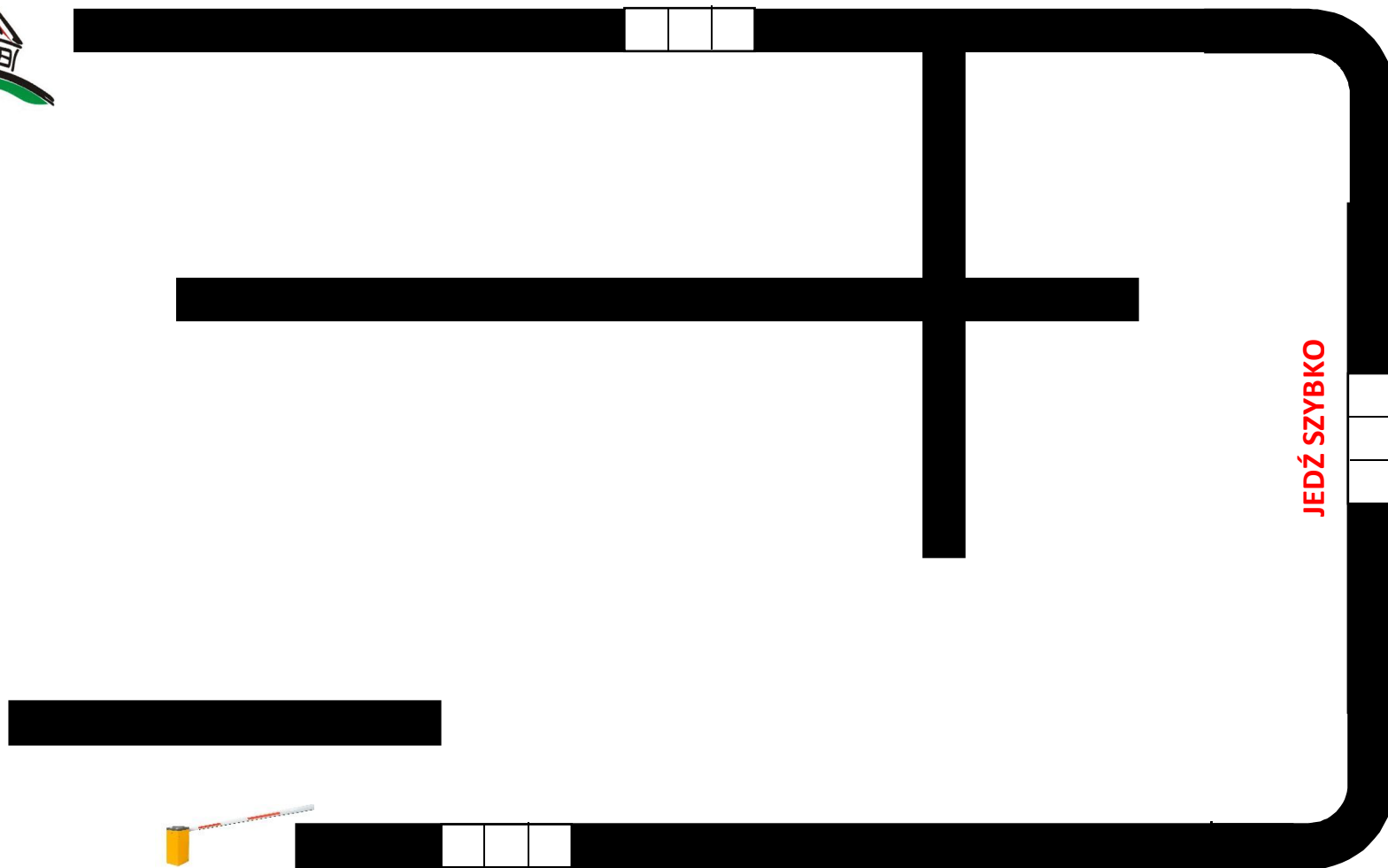
Te same komendy można również zaprogramować używając platformy OzoBlockly. Po stworzeniu kodu wystarczy przyłożyć OzoBota do monitora, aby przesłać mu kod. Zaprezentowanie działania platformy ozoBlockly.



Miejsce, gdzie należy przyłożyć ozobta, aby załadować program.











Ćwiczenie 3



SZYBKOŚĆ



 JEDŹ BARDZO WOLNO	 JEDŹ WOLNO	 PODRÓŻ
 JEDŹ SZYBKO	 TURBO	 NITRO BOOST

KIERUNEK

 SKRĘC W LEWO	 JEDŹ PROSTO	 SKRĘC W PRAWO
 SKOCZ W LEWO	 SKOCZ PROSTO	 SKOCZ W PRAWO
 ZAWRÓC	 ZAWRÓC NA KOŃCU LINII	

STOPER

 STOPER START (30 SEK. DO ZATRZYMANIA)	 STOPER STOP	 PAUSA (3 SEK.)
--	---	---

 WYBRANA/WYJŚCIE (GRAJ JESZCZE RAZ)	 WYBRANA/WYJŚCIE (KONIEC GRY)
---	---

ODLICZANIE

PIĘC W DÓŁ DO ZATRZYMANIA

 LICZ SKRZYŻOWANIA
 LICZ ZAKRĘTY
 LICZ KOLOROWE ŚCIEŻKI
 LICZ PUNKTY
 PUNKTY +1
 PUNKTY -1