Bludisko

|  |  |
| --- | --- |
| ***Názov aktivity:*** | Bludisko |
| ***Tematický celok:*** | Phiro robot |
| ***Cieľová skupina:*** | 5.-7. ročník |
| ***Čas:*** | 1 vyučovacia hodina |
| ***Ciele:*** | Žiak dokáže ako programovací spôsob robota využiť swish karty. |
| ***Metódy a formy:*** | * metódy bádateľské a výskumné, * metódy samostatnej práce žiakov. |
| ***Príprava, učebné pomôcky:*** | **Materiálne zabezpečenie**:  Phiro robot, Swish karty |
| ***Priebeh aktivity*** | **Úloha 1**  *Pomocou papiera a fixky nakresli jednoduché bludisko, dosť široké pre tvojho robota. Môžeš sa inšpirovať obrázkom. Bludisko bude obsahovať zákruty alebo križovatky, po ktorých bude robot prechádzať.*    Žiak od učiteľa dostane viac listov papiera, na ktoré sa nakreslí bludisko.  **Úloha 2**  *Pomocou kartičiek naprogramuj robota tak, aby prešiel celým bludiskom. Robot sa musí pohybovať len v rámci bludiska a nesmie prechádzať cez nakreslené čiary.*  Učiteľ dozerá na žiakov, pomáha im a zodpovedá prípadné otázky. |