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. |