

**Vytvor dráhu pre Ozobota
v tvare štvorca so stranou
dlhou 10 cm.**

**Použi kódy:
Slimačie tempo a Rýchlo**

**Vytvor dráhu pre Ozobota
v tvare rovnoramenného
trojuholníka s ramenami
dlhými 10 cm a základňou
dlhou 12 cm.**

**Použi kódy:
Pauza a Rotácia**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
v tvare rovnostranného
trojuholníka so stranou dlhou
13 cm.**

**Použi kódy:
Otočka späť a Turbo**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
v tvare kružnice s polomerom
6 cm.**

**Použi kódy:
Pauza a Rotácia**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
v tvare pravouhlého
trojuholníka.**

**Použi kódy:
Rýchlo a Rotácia**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
v tvare trojuholníka s tupým
uhlom**

**Použi kódy:
Otočka späť a Pauza**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
v tvare rovnobežníka, ktoré
obsah je 40 cm².**

**Použi kódy:
Turbo a Rotácia**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
s dvomi vrcholovými uhlami.**

**Použi kódy:
Pomaly a Rotácia**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
z dvoch susedných uhlov.**

**Použi kódy:
Cik Cak a Nitro zrýchlenie**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
z dvoch uhlov tvoriacich pravý
uhol.**

**Použi kódy:
Pauza a Žiar načerveno**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
z dvoch zhodných navzájom
spojených trojuholníkov.**

**Použi kódy:
Cik Cak a Slimačie tempo**

**Vytvor pre Ozobota dráhu
z dvoch zhodných navzájom
spojených kružníc.**

**Použi kódy:
Cik Cak a Turbo**

Názov témy: Ozobot a geometria		
Cieľová skupina	7. ročník základnej školy	
Predmet	Informatika	
Ciele	- vedieť zapnúť a vypnúť Ozobota - poznať jednotlivé Ozokódy - vedieť použiť Ozokódy na riadenie Ozobota	
Organizačné formy	Práca žiakov: samostatná práca žiakov Typ vyučovacej hodiny: <ul style="list-style-type: none"> - hodina utvrdzovania vedomostí 	
Organizačné metódy	<ul style="list-style-type: none"> - metódy samostatnej práce žiakov - pochvala, povzbudenie, kritika 	
Opis	Žiaci už poznajú Ozokódy z predchádzajúcich vyučovacích hodín. Ich úlohou je vytvoriť dráhu pre Ozobota podľa zadania na vytiahnutých kartičkách. Na každej kartičke je uvedené, ako má dráha vyzerieť (aký rovinný útvar majú zobraziť a s akými vlastnosťami). Tiež je na každej z nich zadane, aké kódy má dráha obsahovať. Aktivita spája Ozobota s matematikou. Žiaci v nej využívajú vedomosti o rovinných útvaroch a ich vlastnostiach.	
Zadania pre žiakov	Vytvor dráhu podľa inštrukcií na kartičkách: 1. Vytvor dráhu pre Ozobota v tvare štvorca so stranou dlhou 10 cm. Použi kódy: Slimačie tempo a Rýchlo 2. Vytvor dráhu pre Ozobota v tvare rovnoramenného trojuholníka s ramenami dlhými 10 cm a základňou dlhou 12 cm. Použi kódy: Pauza a Rotácia 3. Vytvor pre Ozobota dráhu v tvare rovnostranného trojuholníka so stranou dlhou 13 cm. Použi kódy: Otočka späť a Turbo 4. Vytvor pre Ozobota dráhu v tvare kružnice s polomerom 6 cm. Použi kódy: Pauza a Rotácia 5. Vytvor pre Ozobota dráhu v tvare pravouhlého trojuholníka. Použi kódy: Rýchlo a Rotácia 6. Vytvor pre Ozobota dráhu v tvare trojuholníka s tupým uhlom. Použi kódy: Otočka späť a Pauza 7. Vytvor pre Ozobota dráhu v tvare rovnobežníka, ktoré obsah je 40 cm ² . Použi kódy: Turbo a Rotácia 8. Vytvor pre Ozobota dráhu s dvomi vrcholovými uhlami. Použi kódy: Pomaly a Rotácia 9. Vytvor pre Ozobota dráhu z dvoch susedných uhlov. Použi kódy: Cik Cak a Nitro zrýchlenie 10. Vytvor pre Ozobota dráhu z dvoch uhlov tvoriacich pravý uhol. Použi kódy: Pauza a Žiar načerveno 11. Vytvor pre Ozobota dráhu z dvoch zhodných navzájom spojených trojuholníkov. Použi kódy: Cik Cak a Slimačie tempo 12. Vytvor pre Ozobota dráhu z dvoch zhodných navzájom spojených kružníc. Použi kódy: Cik Cak a Turbo	
Príprava, pomôcky	učebné	Kartičky so zadaniami pre učiteľa Kartičky so zadaniami pre žiakov Zoznam Ozokódov a ich pomenovaní

	<p>Ozobot</p> <p>Fixky v štyroch farbách (modrej, červenej, zelenej a čiernej)</p> <p>Rysovacie pomôcky</p> <p>Výkresy</p>
Predpokladané vedomosti a zručnosti	Žiaci vedia vytvoriť dráhu podľa zadania a vybrať potrebný Ozokód tak, aby splnili úlohu.
Hodnotenie (spätná väzba)	Formatívne hodnotenie, ktoré poskytne žiakom a učiteľovi spätnú väzbu.
Časová dotácia	1 vyučovacia hodina
Prílohy	Kartičky so zadaniami
Kompetencie	<p>Komunikatívne: Žiak si utvrdzuje nové poznatky z predchádzajúcej vyučovacej hodiny, využíva ich na svoj rozvoj.</p> <p>Pracovné: Žiak dodržiava pracovný poriadok počítačovej učebne, plní pokyny vyučujúceho, dbá o dodržiavanie pravidiel pri práci s výpočtovou technikou.</p>
Vyhodnotenie	Na záver hodiny si vyučujúci formou otázok overí získané znalosti žiakov. Vyhodnotí prácu žiakov.
Zdroje informácií	www.ozobot.com