

## Programovateľné auto Pro-Bot, 3. vyučovací hodina

<b>Predmet, ročník, tematický okruh, téma</b>	
<p>Informatika, 3. ročník ZŠ</p> <p>Tematické celky a témy sú rovnaké, ako v prvom metodickom materiály zo série o aute Pro-Bot.</p>	
<b>Štruktúra a použitie metodického materiálu</b>	
<p>je zhodná so štruktúrou a použitím druhého materiálu zo série o programovateľnom aute Pro-Bot. Obsah tretej hodiny tvoria aktivity <b>7</b>, <b>8</b> a <b>9</b>, ktoré učiteľ na hodine zadáva žiakom prostredníctvom pripravenej prezentácie. Rovnaké označenie používame aj v pracovnom liste.</p> <p>Tretiu vyučovaciu hodinu tvorí veľký projekt pre celú triedu, v ktorom tímy zložia na zemi svoje podložky veľkosti 3 x 3 vedľa seba do veľkej siete a plánujú a vykonávajú výpravy svojich áut aj na susedné podložky.</p> <p>Upozorňujeme, že tento metodický materiál (rovnako ako celá séria metodických materiálov projektu IT Akadémia na informatiku pre 1. stupeň ZŠ) <b>nenahrádza vzdelávanie učiteľa</b> – aj keď obsahuje rôzne užitočné vysvetľujúce a doplňujúce komentáre k funkčnosti programovateľného auta Pro-Bot.</p>	
<b>Očakávané znalosti a zručnosti žiakov</b>	
<p>rovnaké, ako v predchádzajúcom materiáli. Navyiac však predpokladáme, že žiak už úspešne vyriešil všetky úlohy a pracovné listy z predchádzajúcich dvoch vyučovacích hodín, že sa teda naučil to, čo sme si stanovili ako vzdelávacie ciele na prvé dve vyučovacie hodiny – ovládať zariadenie, vedieť ho správne umiestňovať a natáčať, prečítať, interpretovať, zadať a vykonať daný program, a tiež naplánovať aj dlhší program, ktorý rešpektuje rôzne prekážky a obmedzenia.</p>	
<b>Čo sa žiaci naučia, vzdelávacie ciele</b>	
<p>Spoločné vzdelávacie ciele pre celú sériu materiálov na prácu s autom Pro-Bot tu nebudeme opakovať. Špecificky na druhej vyučovacej hodine sa žiaci naučia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• žiaci spoznajú a začnú používať nový príkaz Pauza,</li> <li>• plánujú, zadávajú a ladia zložitejšie cesty pre svoje auto, ktoré má prechádzať aj na susedné podložky a bezpečne sa vrátiť späť na svoju podložku,</li> <li>• učia sa spolupracovať v tíme, ale tiež súťažiť s ostatnými tímami a rešpektovať pravidlá hry, aj žiakov ostatných tímov.</li> </ul>	
<b>Čo si pripravím pred hodinou, čo si pripraví žiaci</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• učiteľ pripraví pomocný materiál, aby si tímy žiakov mohli spojiť svoje podložky do spoločnej veľkej siete</li> </ul>	
<b>Uspeli moji žiaci?</b>	
<p>Vyučovacia hodina je postavená ako spoločný projekt a súťaž pre celú triedu, ako určité vyvrcholenie doterajších aktivít s programovaním auta Pro-Bot. Projekt má v tomto metodickom materiáli zadané pravidlá, má súťažné prvky, ktoré určia poradie tímov v triede. To však nie je skutočný vzdelávacie cieľ, tým je skôr spolupráca v tíme a zvládnutie úloh súťaže. Učiteľ pozoruje a podporuje všetky tímy, radí im a vytvára si kvalitný prehľad o tom, ako riešia informatické úlohy súvisiace s aktivitami hodiny.</p>	