Rychlost pohybu Ozobota

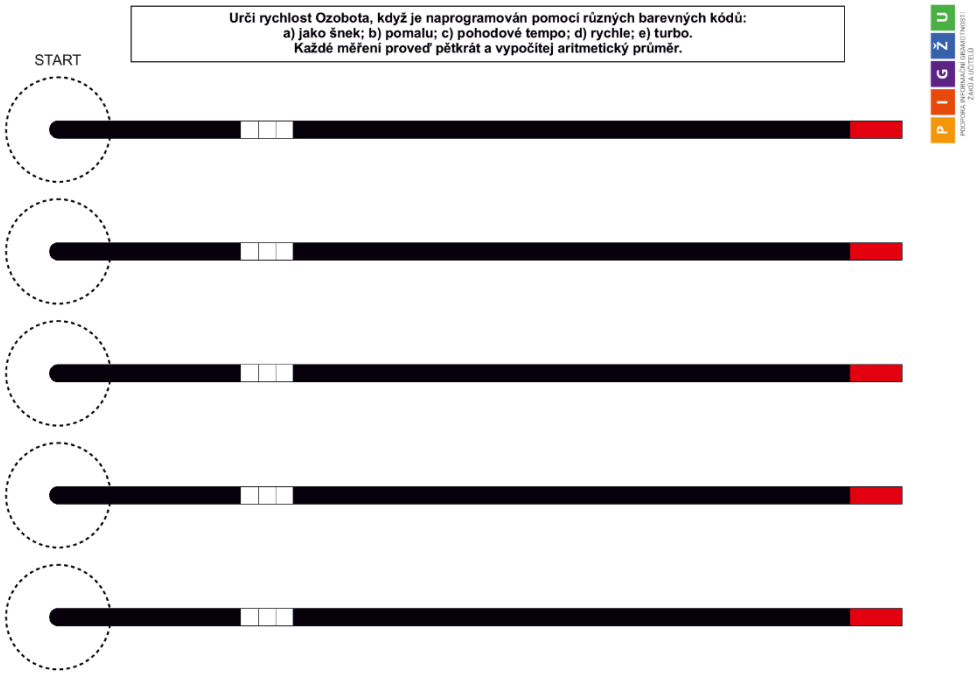
Zaměření: 2. stupeň ZŠ (6. ročník)
Předměty: Matematika, Fyzika
Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. Cílem aktivity je dokreslit (s pomocí ozokódů) trasu tak, aby robot dosáhl cíle.

Zadání

Urči rychlost Ozobota, když je naprogramován pomocí různých barevných kódů: a) jako šnek; b) pomalu; c) pohodové tempo; d) rychle; e) turbo. Každé měření proveď pětkrát a vypočítej aritmetický průměr.



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení.

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY