

# Použití Ozobotů ve výuce na základní škole

Ozobot BIT je interaktivní hračka, která rozvíjí kreativitu a logické myšlení. Zároveň je to ale skvělá didaktická pomůcka představující nejkratší a nejzábavnější cestu ke skutečnému programování i robotice. Ozobot využívá ke komunikaci unikátní barevný jazyk založený na různých variacích zelené, modré a červené, přičemž každá variace znamená pro Ozobota jiný povel – tzv. ozokód. Můžete měnit rychlost, směr, barvu a intenzitu blikání integrované LED diody. Můžete nechat Ozobota rotovat jako tornádo nebo tančit pozpátku.



Ozobot má v průměru jen 1 palec, tělo tvoří průhledná, mírně kouřově zbarvená kulička, která částečně umožňuje pohled na řídicí elektroniku, „mozek“ robota tvoří základní deska s mikroprocesorem a pomocnými obvody, pohonný systém je tvořen dvojicí mikromotorů. Orientaci v prostředí zajišťuje pět optických senzorů.

## Využití robota ve výuce:

- matematika (sudá, lichá čísla, dělitelnost, hledání cesty max, min apod)
- zeměpis (cestování městem podle mapy, najdi hlavní města, řeky, nejvyšší hory ...)
- dějepis (prezidenti Československa, holokaust, starověk ...)
- přírodopis (rostlinné a živočišné druhy, ZOO, sbírání hub ...)
- fyzika (pohyb, základní jednotky SI ...)
- výtvarná výchova (kreslení obrazců, ztvárnění pohádky ...)
- informatika (programování, ozoblockly, ...)
- český jazyk (spisovatelé, hlavní postavy, vyjmenovaná slova, větné členy ...)
- jazyky (slovíčka, cesta městem, větné členy ...)
- tělesná výchova (vodní slalom, orientační běh ...)
- 1. stupeň (dopravní hřiště, zábavná vlastivěda, matematika, český jazyk, barvy ...)

Použití Ozobotů ve výuce musíme chápat jako doplněk výuky. V jednotlivých aktivitách musí žáci spolupracovat (pracujeme ve dvojicích), zábavnou formou si procvičují získané vědomosti.

