

# CODEWEEK LEKCE PRO 7. - 9. TŘÍDU

VĚKOVÁ SKUPINA: 7. – 9. třída

POMŮCKY: pracovní list, tužka, fixy (modrá, zelená, červená a černá), papír, ozobot nebo křídly nebo lepicí páska a barevné papíry, tablet/mobil na natáčení

DÉLKA LEKCE: 2 – 3 hodiny

## 1. STRANA

Seznamte se s Viky Koudelkovou, která vás provede lekcí. Jako první aktivitu jsme pro vás připravili hru Najdi někoho, kdo. Žáci se rozejdou po třídě a hledají spolužáky, kteří splňují daná kritéria. Ti se do tabulky zapíší. Mezi pravidla můžete dát i pravidlo, že v každém rámečku musí být jiné jméno, nebo že alespoň tři okénka musí obsahovat podpisy opačného pohlaví. Je možné, že se ve třídě nenajde nikdo, kdo ví, co je nomofobie/scratch. Tím se vám otvírá téma k diskuzi, žáci mohou vyhledávat. Po aktivitě je vhodné s žáky tabulku projít.

Slovníček pojmů:

- **Minecraft** = je počítačová hra, která se odehrává v otevřeném světě, kde má hráč neomezenou svobodu pohybu a činnosti.
- **Youtuber** = je osoba, která na internetovém serveru YouTube aktivně nahrává videa.
- **Skupinový chat** = skupina, která mezi sebou komunikuje pomocí sociálních sítí např. messengeru
- **Nomofobie** = NO MOBILE PHONE = závislost na mobilním telefonu, tedy strachu z času stráveného bez něj.
- **Scratch** = je vizuální programovací jazyk, tzn. jazyk, který umožňuje vytvářet programy manipulací s grafickými programovými elementy a ne v textové podobě.



## 2. STRANA

První úkol je spojený s anglickým jazykem. Překlady si můžete porovnat např. zde:

<https://www.robotworld.cz/downloads/ozobot-ozokody-cs.pdf>

Úkol číslo dvě je typická kimova hra. Žáci chvíli obrázků pozorují, poté mají zakreslit co nejvíce kódů, které si zapamatovali. Nabízí také možnost spolupráce, když se skupina domluví, co si kdo zapamatuje a rozloží síly.

Některé kódy jsou z obou stran stejné (osově souměrné), jiné jsou z každé strany jiné. Žáci mají použít alespoň 3 ozokódy, které jsou jiné např. jako šnek bude z druhé strany fungovat jako nitro zrychlení. Vhodné je na konci dráhy použít kód čelem vzad.

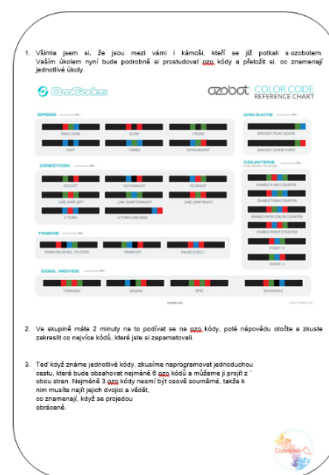
Doporučujeme si přečíst článek Radky Bradáčové, která podobnou aktivitu dělala s předškoláky: <http://itfitness.cz/s-ozobotem-na-skolni-zahrade/>.

## 3. STRANA

Záleží na vás, zda chcete jít s žáky ven a použít barevné křídly nebo jestli máte k dispozici ozobota (opravdu stačí pouze jeden, protože si můžete dráhy projet společně a zjistit, jak se komu dařilo).

Poslední aktivitou je luštění šifry. V názvech filmů chybí vždy jedno písmeno, když ho žáci domyslí, získají název CODE WEEK.

Co to znamená, mohou sami zjistit na webových stránkách [Europe Code Week](http://EuropeCodeWeek)



Další sdílení a úpravy pracovního listu i metodiky pro nekomerční účely jsou možné za podmínek licence CC BY-NC-SA 4.0 Mezinárodní (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>). Uvádějte jako primární URL adresu [www.digikoalice.cz/codeweek](http://www.digikoalice.cz/codeweek) a autora uveďte zkratku Team-CODEWEEK-NPI. Diskutovat a ohodnotit pracovní listy můžete v systému Elektronické materiály (<https://ema.rvp.cz/>) na Metodickém portálu [RVP.CZ](http://RVP.CZ).



# CODEWEEK LEKCE PRO 7. - 9. ROČNÍK



Ahoj, jmenuji se Vicky Koudelková a jsem blázen do různých her včetně těch počítačových. Máme ve třídě super partu a na skupině si sdílíme různé tipy na novinky. Provedu tě dnešní lekcí, aby sis to s námi mohl/a také užít.

Pojďme se nejprve seznámit. Najdi někoho, kdo:

hraje rád Minecraft	tráví u PC více jak 3 hodiny denně	je na sociální síti
už někdy programoval ozobota	se někdy chtěl stát youtuberem	je v nějakém skupinovém chatu
ví, co je nomofobie	dokáže vysvětlit, co je to scratch	hraje rád deskové hry



1. Všimla jsem si, že jsou mezi vámi i kámoši, kteří se již potkali s ozobotem. Vaším úkolem nyní bude podrobně si prostudovat ozo kódy a přeložit si, co znamenají jednotlivé úkoly.



**SPEED** →

SNAIL DOSE      SLOW      CRUISE

FAST      TURBO      NITRO BOOST

**DIRECTION** →

GO LEFT      GO STRAIGHT      GO RIGHT

LINE JUMP LEFT      LINE JUMP STRAIGHT      LINE JUMP RIGHT

U TURN      U TURN (LINE END)

**TIMERS** →

TIMER ON (30 SEC. TO STOP)      TIMER OFF      PAUSE (3 SEC.)

**COOL MOVES** →

TORNADO      ZIGZAG      SPIN      BACKWALK

**WIN/EXITS** →

WIN/EXIT (PLAY AGAIN)

WIN/EXIT (GAME OVER)

**COUNTERS** →  
FIVE DOWN TO STOP

ENABLE X-ING COUNTER

ENABLE TURN COUNTER

ENABLE PATH COLOR COUNTER

ENABLE POINT COUNTER

POINT +1

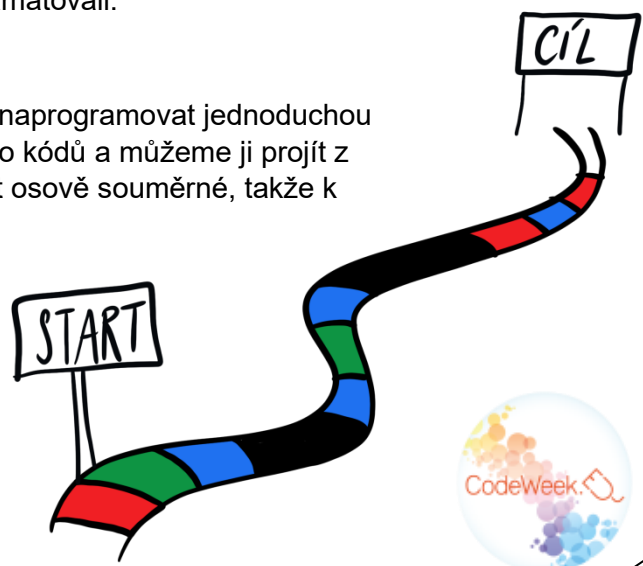
POINT -1

ozobot.com

© 2017 OZOBOT, INC

2. Ve skupině máte 2 minuty na to podívat se na ozo kódy, poté náповědu otočte a zkuste zakreslit co nejvíce kódů, které jste si zapamatovali.

3. Teď když známe jednotlivé kódy, zkusíme naprogramovat jednoduchou cestu, která bude obsahovat nejméně 6 ozo kódů a můžeme ji projít z obou stran. Nejméně 3 ozo kódy nesmí být osově souměrné, takže k nim musíte najít jejich dvojici a vědět, co znamenají, když se projedou obráceně.



4. Pokud máte ozobota, projed'te si danou trasu a natočte jízdu i s komentářem, co daný ozo kód znamená. Pokud ozobota nemáte, čeká vás zajímavější úkol. Pomocí lepící pásky (ve třídě) nebo kříd (venku) si cestu vyznačte a robota zahrajte vy. Opět to natočte a sdílejte na své skupině
5. Poslední úkol je šifra. Moje jméno je vlastně začarovaný název týhle akcičky, zkus je vyluštit.

SHINDLERŮV SEZNAM

EVA TRPÍ HLOUPOSTI

OKONALÝ TRIK

HLDÁ SE NEMO

VYKOUPENÍ Z VĚZNICE SHASHANK

NA SAMOTĚ ULSA

ZLENÁ MÍLE

DÍVKY NA OŠTĚTI

