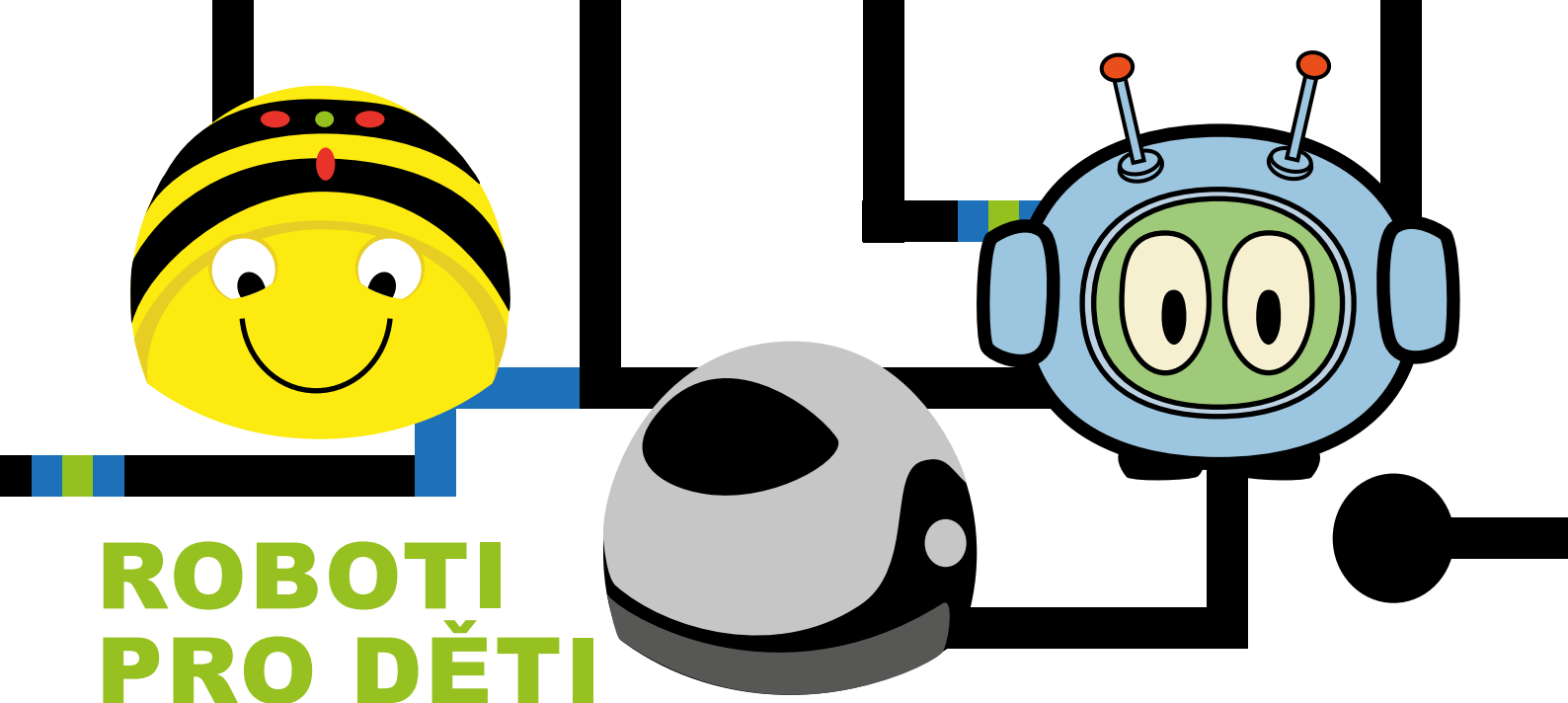




ROBOTI PRO DĚTI

Rodinné lekce robotiky pro mladší děti

Robotické hračky a hry učí zábavnou formou děti základům programování a robotiky, zároveň rozvíjejí kreativitu i logické a informatické myšlení. Lekce pod vedením knihovníka je určena mladším dětem s doprovodem rodiče.

Podrobnější metodika je uvedena v osnovách k jednotlivým lekcím.

Místo konání:

Ústřední knihovna Městské knihovny v Praze
Mariánské nám. 1
Kreativní centrum UM

Kdy:

Každé pondělí od 15:00

Podmínky:

- Termíny lekcí naleznete v akcích na www.mlp.cz/um a v [kalendáři centra](#). Počítejte s možnou prodlevou při objednávání termínu. Někdo Vás může předběhnout. Kalendář je aktualizován jednou denně.
- Termín je nutné si zarezervovat na um@mlp.cz. Bez rezervace a potvrzení Vámi vybraného termínu knihovnou není termín platný.
- Alespoň jeden účastník musí mít platný průkaz do knihovny MKP.

ZDARMA

Robotická hračka BeeBot

(Lekce pro děti 5 – 7 let)

Délka lekce: 45 – 60 minut

Maximální počet dětí: 2

- Během lekce si děti vyzkouší práci s robůtkem BeeBotem.
- Naučí se, co je to krok (příkaz) a jak řadit příkazy za sebou (program). S Jonathanem & Marthou se naučí posloupnost příkazů apod.
- Naprogramují jednoduchou cestu (ulice a ostrov).
- V rámci samostatné práce si pak otestují své znalosti dle svého výběru (barvy, protiklady, počítání s obrázky Erica Carleho). V případě dvou hráčů mohou sbírat předměty na Ostrově pokladů.
- Na závěr si ukážeme, jaké možnosti nabízí online simulátor a program Scratch.

Edukační hra Scottie Go!

(Lekce pro děti 6 – 9 let)

Délka lekce: není stanoveno

Maximální počet dětí: 1

- Programování cesty mimozemšťana Scottieho pomocí stavebnice s kartonovými příkazy a tabletu, ve kterém se příkazy zpracovávají a vyhodnocují.
- Hru lze přerušit. Hráč může přijít opakovaně a pokračovat pod svým účtem. Po úvodním zaškolení rodiče (doprovodu staršího 18 let) není nutná účast lektora.

Robotická hračka OzobotEvo

(Lekce pro děti 6 – 12 let)

Délka lekce: 45 – 60 minut

Maximální počet dětí: 4

- Během lekce si děti vyzkouší práci s robůtkem OzobotemEvo.
- Naučí se, co je to krok (příkaz) a jak řadit příkazy za sebou (program), co je algoritmus apod.
- Seznámí se s programováním Ozobota prostřednictvím Ozokódů (barevné kódy) a s jejich pomocí se pokusí bez nehody projet virtuální městečko.
- V rámci samostatné práce si pak otestují své znalosti dle svého výběru (Bowling, Pac-Man).
- Na závěr si ukážeme, jaké možnosti nabízí programování Ozobota v online editoru OzoBlockly.