

13 aktivít STEAM s edukačným robotom Loti-Bot



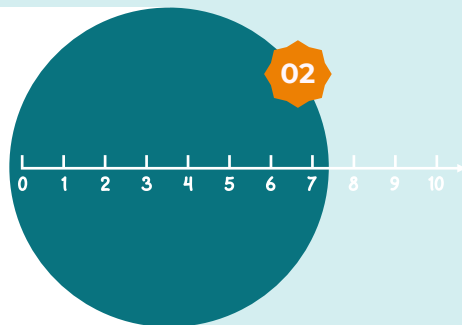
01

Rozprávanie príbehov

- Predstav deťom príbeh a ved' robota cez jeho jednotlivé časti.
- Deti môžu skladať a programovať vlastné príbehy.
- Skladaj príbeh: ranné umývanie zubov, varenie obeda podľa receptu.

Úkony na číselnej osi

- Nakresli číselnú os na podlahe alebo na papieri.
- Naprogramuj robota, aby sa pohyboval pozdĺž osi.
- Cvič s deťmi sčítavanie alebo odčítavanie.



02



03

Explorácia labyrintu

- Deti vytvárajú labyrint na podlahe.
- Loti-Bot sa pohybuje po labyrinte, vyhýbajúc sa prekážkam.
- Cieľom robota môže byť dosiahnutie obrázkov alebo predmetov súvisiacich s témou hodiny.

Prekážková dráha

- Nastav prekážky z rôznych predmetov.
- Naprogramuj robota tak, aby:
sa vyhýbal prekážkam,
zastavoval sa na určených miestach,
reagoval na situácie (napr. červené pole = stop).



04



05

Kreslenie tvarov

- Použi držiak na pero.
- Naprogramuj kreslenie geometrických tvarov.
- Tvor písmená a krátke slová.



Cesta po mape Slovenska

- Vytlač mapu Slovenska.
- Naprogramuj Loti-Bota, aby navštívil určené lokácie.
- Uč sa smerom, názvy miest a orientáciu v priestore.



Programovanie diskotéky

- Použi LED svetlá a zvuky Loti-Bota.
- Vytvor tanečný pohyb synchronizovaný s hudbou.
- Cvič rytmus a koordináciu s deťmi.

Minigolf

- Postav minigolfovú dráhu s prekážkami.
- Naprogramuj robota, aby triafal loptičkou do jamky.
- Logické a motorické výzvy.



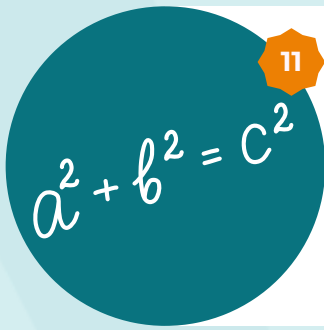
Skúmanie uhlov

- Naprogramuj robota, aby nakreslil uhly (ostrý, pravý, tupý).
- Zavádzaj geometrické a matematické pojmy do hodiny.

Dobrodružstvo Loti-Bota

- Deti vytvoria príbeh a naprogramujú jeho vykonanie.
- Robot "zahrá" pohybom, zvukom, svetlom.





Základné matematické operácie

- Cvičenie pojmov: väčší ako, menší ako, rovnaký.
- Využitie logických operátorov v kóde.

Meranie teploty

- Použi teplotný senzor Loti-Bota.
- Meraj teplotu na rôznych miestach v triede.
- Porovnávaj a analyzuj výsledky s deťmi.



Sledovanie svetla

- Naprogramuj Loti-Bota, aby reagoval na svetlo (napr. z baterky).
- Experimentuj s prirodzeným a umelým svetlom.
- Spoj programovanie s pozorovaním javov.

