

## OzoBoty - runda II

Poznaliśmy już podstawowe możliwości OzoBota kodując dla niego drogę i programując go do różnych działań za pomocą kolorowych kodów rysowanych na kartce. Przyszedł czas na poznanie programów komputerowych a przez to nowych możliwości tego małego robocika.

---

Podczas zajęć skorzystaliśmy ze strony internetowej [www.edu-sense.com](http://www.edu-sense.com). Na stronie tej można znaleźć wiele scenariuszy lekcji z wykorzystaniem ozobotów. Są tu nie tylko ćwiczenia i lekcje dla robocika ale również karty do wydruku do programowania ozobota bez komputera.

Aby poznać środowisko robocika skorzystaliśmy ze strony <http://games.ozoblockly.com>. Platforma ozoblockly to wizualny edytor stopniowo wprowadzający w świat programowania. Uczniowie wykonywali kolejne zadania o wzrastającym poziomie trudności. Programowali ruchy robota najpierw na ekranie monitora z następnie uczyli się wczytywać program do ozobota i sprawdzać poprawność wykonania zadania w rzeczywistości.