

Zасыпání v šachtě

Zaměření: 2. stupeň ZŠ

Předmět: Informatika

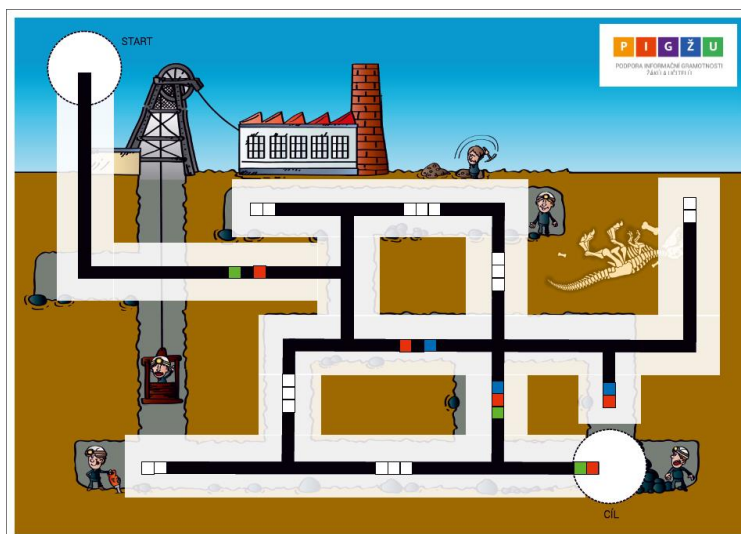
Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. V našem případě vycházíme z řady reálných situací, kdy došlo k důlnímu neštěstí.

Voláme o pomoc! Šachta se zřítla a zůstali jsme zasypáni hluboko pod zemí. Dochází kyslík. Vyšlete záchraného robota.

Cílem aktivity je dokreslit (s pomocí ozokódů) trasu tak, aby robot dosáhl cíle a zachránil uvězněné horníky.



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení.