

Záchrana ponorky

Zaměření: 2. stupeň ZŠ

Předmět: Informatika

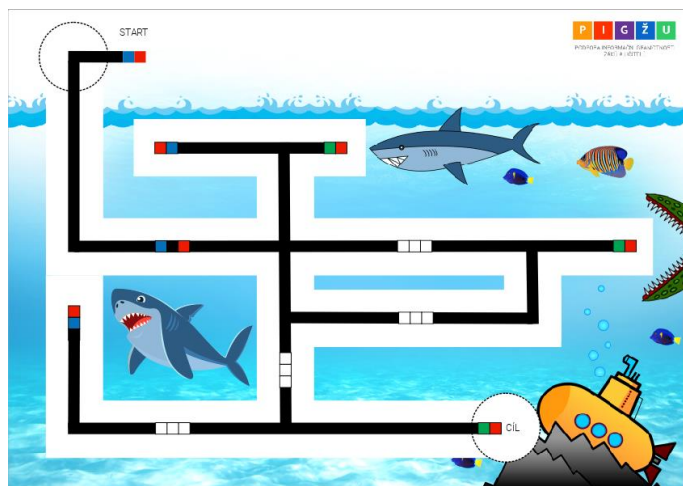
Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. V našem případě vycházíme z fiktivního příběhu ponorky, která byla uvězněna na mořském dnu:

Voláme o pomoc, naše ponorka měla nehodu a uvízla na mořském dně. Kyslík i čas ubývá, posádce hrozí smrt. Zachraňte nás. Vyšlete podmořského robota (ozobota).

Cílem aktivity je pak dokreslit (s pomocí ozokódů) trasu tak, aby robot dosáhl cíle (ponorky) a zachránil ohroženou posádku.



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání, řešení a také oddělenou trasu pro situace, kdy by chtěl pedagog modifikovat úkol podle své potřeby.