

Technika 2. světové války

Zaměření: 2. stupeň ZŠ, 3. ročník SŠ, zájmové kroužky

Předmět: Dějepis

Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je zaměřena na techniku z období 2. světové války. Žák je v roli československého vojáka a míří do severoafrického přístavu Tobruk.

Cílem aktivity je s pomocí ozokódů dokreslit trasu tak, aby robot zastavil u každého technického vynálezu, který mohl být použit během 2. světové války. Ozobot nakonec zastaví v cíli (Tobruk).

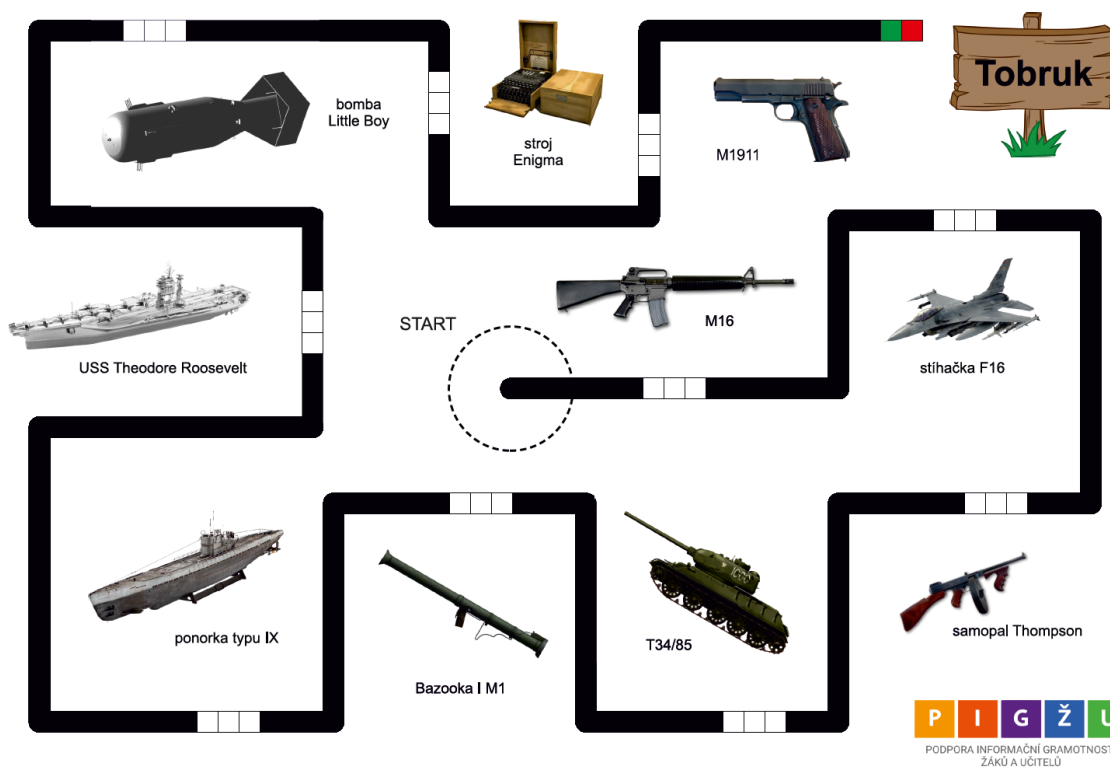
Jelikož se nejedná o běžné učivo, herní pole může být pro žáky náročné. Aktivita je tak spíše určena pro děti, které mají zájem o tuto tematiku. Pro vyhledání informací lze použít internet.

Zadání

Československý pěší prapor míří do severoafrického přístavu Tobruk. Nejen při této cestě, ale i během celého válečného konfliktu se vojáci setkávali s nejmodernější technikou té doby. Na základě svých znalostí naprogramujte chování Ozobota tak, aby se zastavil u veškeré válečné techniky, která mohla být použita ve 2. světové válce.

Řešení

Robot projíždí trasu a postupně se zastavuje u technických vynálezů, které byly použity během 2. světové války (stroj Enigma, bomba Little Boy, ponorka typu IX, M1911, T-34/85, Bazooka I M1, samopal Thompson).



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje barevnou i černobílou variantu, do které si žáci před spuštěním Ozobota dokreslí ozokódy pro zastavení „PAUZA“.