

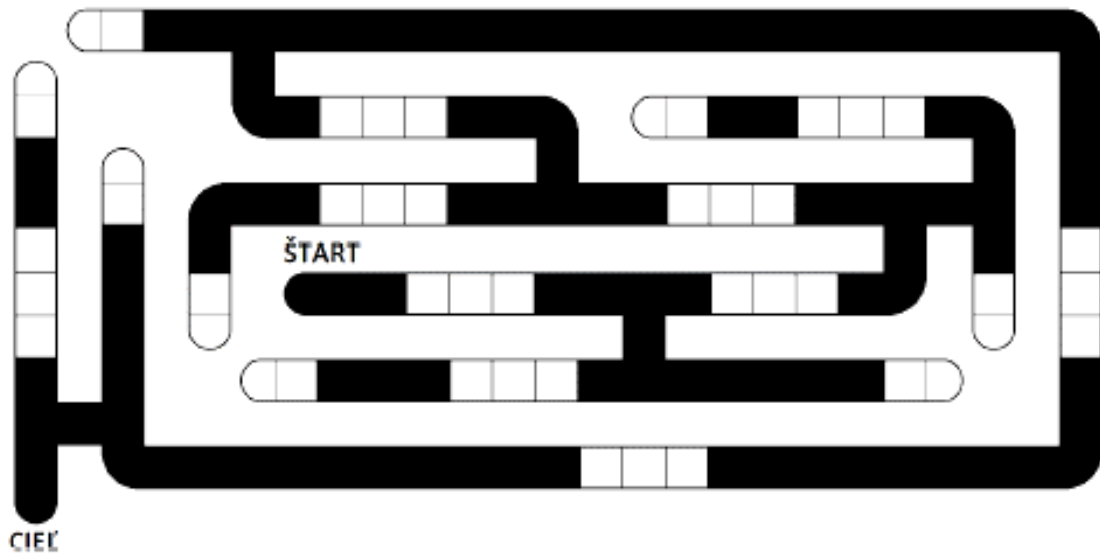
Názov témy: Bludisko	
Cieľová skupina	7. ročník základnej školy
Predmet	Informatika
Ciele	<ul style="list-style-type: none"> - vedieť zapnúť a vypnúť Ozobota - vedieť kalibrovať Ozobota - vedieť použiť Ozokódy na ovládanie Ozobota
Organizačné formy	Práca žiakov: skupinová a samostatná práca žiakov Typ vyučovacej hodiny: <ul style="list-style-type: none"> - hodina utvrdzovania si osvojených vedomostí
Organizačné metódy	<ul style="list-style-type: none"> - metódy samostatnej a skupinovej práce žiakov - pochvala, povzbudenie, kritika
Opis	<p>Žiaci si precvičujú Ozokódy tým, že ich využívajú pri riešení problémov. Dráha v úlohe č. 1 je tou najzložitejšou bludiskovou dráhou. Tu žiaci musia naozaj veľmi dobre logicky uvažovať, aby dospeli k správne mu riešeniu. Na tejto dráhe si precvičia všetko podstatné, čo sa doteraz naučili. Učiteľ prostredníctvom riešenia tejto bludiskovej úlohy získa spätnú väzbu o tom, ako dobre žiaci ovládajú prvú časť programovania Ozobota pomocou farebných kódov. Ak ju úspešne zvládnu, môžu prejsť na zložitejšie programovanie v aplikáciách a nakoniec aj cez OzoBlockly. Správnych riešení je hneď niekoľko, pričom sa tu opäť môžu aj nemusia použiť rýchlostné kódy. Najúspornejším riešením je „Chod' rovno“, „Chod' vľavo“, na oboch ďalších prázdnych miestach „Chod' vpravo“, potom môže byť zmena rýchlosti „Nitro zrýchlenie“, „Chod' vľavo“, „Otočka späť (koniec cesty)“ a na záver „Chod' rovno“. Ostatné nevyužitú políčku sa môžu zafarbiť na čierno. Samozrejme existuje viacero možností riešenia danej úlohy a učiteľ si zadanie môže prispôbiť. Druhá úloha je pre žiakov tvorivá. Na jej riešení je možné vidieť, ako ktorý žiak uvažuje. Tí „lenivejší“ žiaci sa uchýľujú k jednoduchým dráham bez križovatiek. Avšak žiaci, ktorí sa o prácu s Ozobotom zaujímajú viac, si do dráhy zakreslia aj križovatky a vložia najrôznejšie kódy.</p>
Zadania pre žiakov	1. Dostaň Ozobota z bludiska do cieľa tak, aby jeho cesta bola čo najkratšia. 2. Dokresli dráhu pre Ozobota podľa vlastného uváženia.
Príprava, učebné pomôcky	Pracovný list pre učiteľa Pracovné listy pre žiakov Zoznam Ozokódov s ich pomenovaním v tlačenej alebo elektronickej verzii
Predpokladané vedomosti a zručnosti	Žiaci vedia pomenovať niektoré Ozokódy a vedia, ako sa Ozokódy používajú. Žiaci vedia použiť Ozokódy na správne riešenie predloženej úlohy. Žiaci dokážu sami nakresliť vlastnú dráhu pre Ozobota. Žiaci dokážu vyjadriť svoj názor a prezentovať svoje riešenie.
Hodnotenie (spätná väzba)	Formatívne hodnotenie, ktoré poskytne žiakom a učiteľovi spätnú väzbu.
Časová dotácia	1 vyučovacia hodina

Prílohy	Pracovný list č. 6
Kompetencie	<p>Komunikatívne: Žiak si osvojuje nové poznatky, využíva ich na svoj rozvoj, vyjadruje svoj názor a zároveň akceptuje názor spolužiakov.</p> <p>Pracovné: Žiak dodržiava pracovný poriadok počítačovej učebne, plní pokyny vyučujúceho, dbá o dodržiavanie pravidiel pri práci s výpočtovou technikou.</p>
Vyhodnotenie	Na záver hodiny vyučujúci zhodnotí aktivitu žiakov a žiaci zhodnotia náročnosť a úspešnosť ich riešení, vyzdvihnú, čo sa im podarilo a čo sa im nepodarilo.
Zdroje informácií	www.ozobot.com

Pracovný list č. 5 pre žiaka

Bludisko

Úloha 1: Dostaň Ozobota z bludiska do cieľa tak, aby jeho cesta bola čo najkratšia.



Úloha 2: Dokresli dráhu pre Ozobota podľa vlastného uváženia.

ŠTART

CIEĽ