

# ZÁCHRANA PONORKY

## Metodický námět pro ozoboty

**Zaměření:** 2. stupeň ZŠ

**Technologie:** Ozobot (ozokódy)

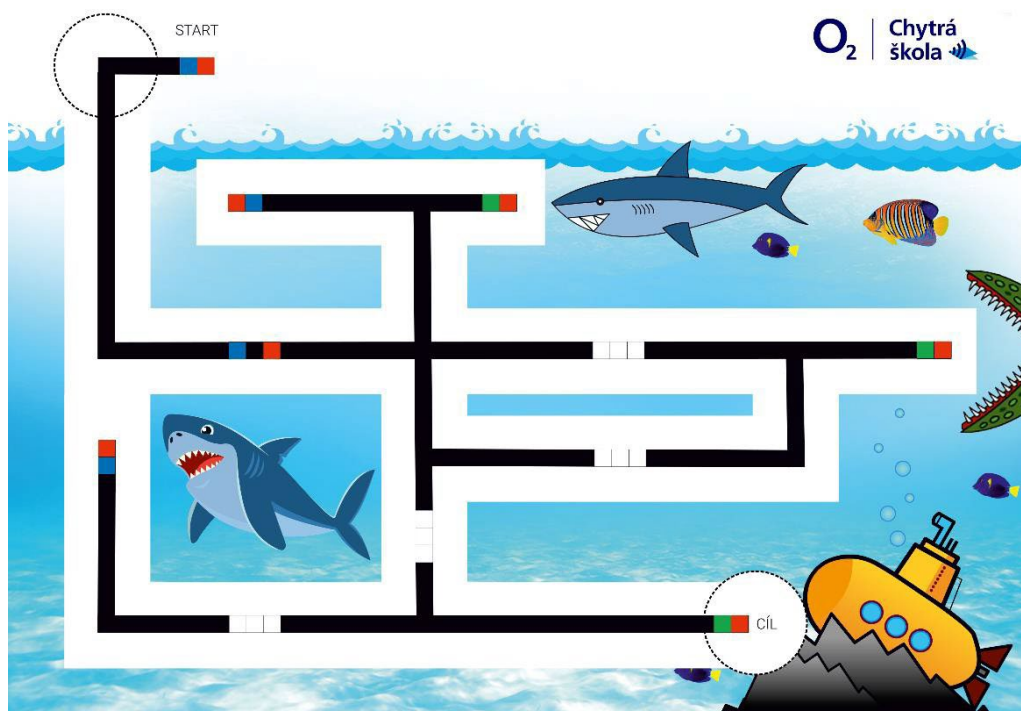
**Vzdělávací oblast:** Informatika

### Popis aktivity

Aktivita pracuje s modelovou situací, kterou mají žáci vyřešit. V našem případě je to fiktivní příběh ponorky uvězněné na mořském dně.

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 dokreslit (s pomocí ozokódů) trasu tak, aby robot včas našel ponorku a ohroženou posádku zachránil.



V PDF souboru s playgroundem najdete zadání, řešení a oddělenou trasu pro situace, kdy by pedagog chtěl úkol podle potřeby modifikovat.