

Ozozávod na čtení s porozuměním

Zaměření: 1. a 2. stupeň ZŠ

Předmět: český jazyk a literatura

Technologie: Ozobot (ozokódy)

Typ aktivity: Vzdělávací aktivita pro podporu čtenářských dovedností

Autor: Radek Gyüre

Popis aktivity

Aktivita slouží k upevňování a rozvoji čtenářských dovedností v oblasti čtení s porozuměním a chápání textu. Žák má za úkol nakreslit Ozobotovi do playgroundu barevné kódy určené pro programování Ozobotů EVO podle toho, jak rozumí textu (viz níže).

Žák má za cíl hry dostat svého Ozobota do cíle v konkrétním čase díky správné interpretaci textu. Čas je uvedený v popisu pro žáky, ale lze jej zastoupit zmíněným časovým rozmezím (viz v textu). Výsledný čas určují symboly v playgroundu, u kterých bude žák malovat patřičný kód, jehož znění vyplývá z textu. Text neobsahuje explicitní výrazy pro kódy, nýbrž zastupující klíčová slova, která mají platnost kódu definovat pomocí interpretace textu.

K realizaci je potřeba:

1x Ozobot EVO

1x Playground „Ozozávod“

1x Sada fixů pro Ozobot EVO

1x Stopky, hodinky či jiný měřič času

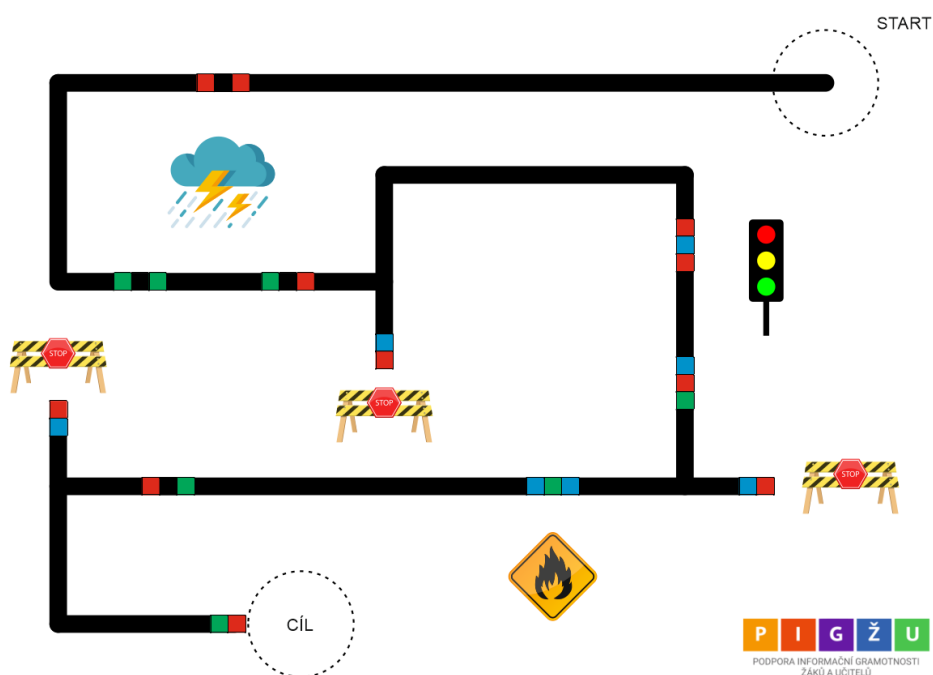
Zadání

Vítej v Ozozávodě! Dostaň svého Ozobota – Ozovozidlo napříč celou dráhou, ale dávej pozor! V tomto závodě totiž nepůjde o rychlost, nýbrž o to, jak rozumíš čtenému textu. Přesně tak! Aby se tvůj Ozobot dostal do cíle včas, nemusí být co nejrychlejší. Stačí dobře dávat pozor při čtení a naprogramovat svému Ozobotovi cestu tak, aby dojel do cíle v uvedeném čase, a vhodně tak reagoval na pravidla vozovky.

Vozovka má totiž svá pravidla a ta zastupují symboly nakreslené u bílých políček pro programování – malování. Každý Ozobotův kód bude reagovat na to, co vyjadřuje daný symbol v playgroundu, například u bouřky budeš muset Ozobotovi naprogramovat zpomalení apod. Nejde o rychlost, ale o logiku a správné chápání textu.

Zde jsou instrukce ke každému symbolu, který se nachází v playgroundu:

Závod začneš na políčku START, hned po rozjezdu si zapni časový měřič. Dej pozor, jelikož projíždíš bouřkou, musíš upravit rychlost svého Ozovozidla. V bouřce můžeš kvůli mokré vozovce snadno dostat smyk, a tak bude bezpečnější snížit rychlost, ale zase to nesmíš přehnat, abys nejel jako šnek. Čeká nás první odbočka. Dej si pozor, abys nenarazil do zdi vpravo. Na semaforu bude potřeba počkat tři vteřiny, aby ti tým mechaniků stačil vyměnit opotřebované pneumatiky. Vyjíždíš z boxu a zběsilá jízda pokračuje. Na další odbočce se dej vpravo, abys nenarazil do zdi. Pokud zahlédneš značku s plamenem, neváhej zařadit turbo rychlost. Vozovka to dovoluje, ale nezapomeň, že tě před cílem čeká levotočivá zatáčka. Po ní se již dostaneš do cíle. Tvé Ozovozidlo by mělo být v cíli v čase 28 vteřin (lze mít i rozpětí 27-29 vteřin). Pokud jsi v něm dojel do cíle, trasu jsi absolvoval bez chyby.



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení.