

Scenariusz zajęć: Ozobot – niezwykły bohater

Transformacja cyfrowa z eTwinning

Autorka: Marlena Kowalska

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 2 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 4-8 szkoły podstawowej

Potrzebne materiały:

- Ozobot;
- karty z kodami dla Ozobota;
- klocki typu LEGO;
- puzzle do Ozobota;

albo

- kolorowe pisaki/kredki;
- kartki papieru;

Cele:

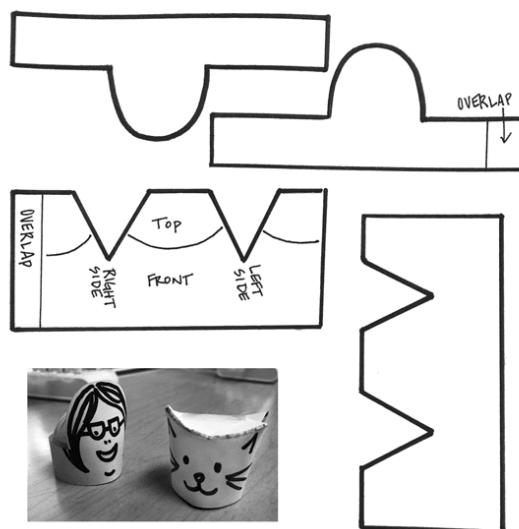
- czytanie ze zrozumieniem tekstu lektury;
- rozumienie, czym jest symbol;
- rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji w zespole klasowym;
- rozbudzanie kompetencji krytycznego myślenia;
- łączenie elementów różnych obszarów wiedzy – model STEAM;

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel wita uczniów i przedstawia im cele lekcji.
2. Uczniowie zostają podzieleni na grupy - każda z grup dokładnie analizuje przydzielony jej fragment tekstu wybranej lektury.
3. W celu większego zaangażowania uczniów, nauczyciel prosi o stworzenie wizualizacji treści lektury - uczniowie tworzą makietę, wykorzystując klocki.
4. Kiedy makiety są gotowe, pojawia się Ozobot, który staje się bohaterem analizowanego tekstu.



*Uczniowie mogą przygotować dla Ozobota odpowiedni strój.



Ozobot Costume Templates

Decorate your costume.

Cut it out.

Tape costume around Ozobot, like a ring.

Źródło: <https://www.lebanteachtech.com/2017/10/free-printable-ozobot-costume-template.html?m=1>

5. Nauczyciel prosi, by poszczególne grupy zakodowały drogę dla ozobota-bohatera; Uczniowie, korzystając z drewnianych puzzli, w grupach, tworzą „losy bohatera”.
**Jeśli nie dysponujemy puzzlami, drogę należy narysować na białych kartkach papieru.*
Uczniowie dobierają właściwe kody, by oddać nie tylko przebieg sytuacji, ale też emocje bohatera, np. kiedy bohater się skrada – ozobot otrzymuje komendę >idź powoli<, a kiedy bohater nie wie, co ma począć – ozobot wykonuje komendę >tornado<, itp. Uczniowie mają do dyspozycji karty z kodami dla ozobota.
6. Nauczyciel w tym zadaniu oddaje pole działania uczniom, obserwuje, prowadzi ewaluację dotyczącą współpracy i samodzielności uczniów.
7. Na zakończenie działania poszczególnych grup zostają połączone za pomocą stworzenia drogi pomiędzy poszczególnymi makietami– w ten sposób uczniowie ze szczegółami „budują na nowo” całą narrację poznawanego tekstu jeszcze lepiej zapamiętując treść lektury.
8. Ostatnim elementem zajęć – informacja zwrotna dla nauczyciela i samych uczniów - jest rozdanie uczniom karteczek, na których piszą jeden plus i jeden minus zajęć, które właśnie przeżyli.

Zobacz [przykłady z lekcji](#)

TABLICA KODÓW GRAFICZNYCH I ICH ZNACZENIE



www.edu-sense.pl

azobot

SZYBKOŚĆ



JEDŹ BARDZO WOLNO



JEDŹ WOLNO



PODRÓŻ



JEDŹ SZYBKO



TURBO



NITRO BOOST

KIERUNEK



SKRĘĆ W LEWO



JEDŹ PROSTO



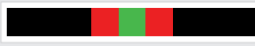
SKRĘĆ W PRAWO



SKOCZ W LEWO



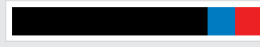
SKOCZ PROSTO



SKOCZ W PRAWO



ZAWRÓĆ



ZAWRÓĆ NA KOŃCU LINII

STOPER



STOPER START (30 SEK. DO ZATRZYMANIA)



STOPER STOP



PAUSA (3 SEK.)

SUPER RUCHY



TORNADO



ZIGZAG



ROTACJA

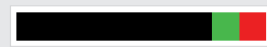


SPACER W TYŁ

WYGRANA / KONIEC



WYGRANA/WYJŚCIE (GRAJ JESZCZE RAZ)



WYGRANA/WYJŚCIE (KONIEC GRY)

ODLICZANIE
PIĘĆ W DÓŁ DO ZATRZYMANIA



LICZ SKRZYŻOWANIA



LICZ ZAKRETY



LICZ KOLOROWE ŚCIEŻKI



LICZ PUNKTY



PUNKTY +1



PUNKTY -1



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 1 x 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 4-8 szkoły podstawowej

Potrzebne materiały:

- komputer;
- karty z kodami dla Ozobota;
- puzzle do Ozobota (online);

Cele:

- czytanie ze zrozumieniem tekstu lektury;
- rozumienie, czym jest symbol;
- rozbudzanie kompetencji krytycznego myślenia;
- łączenie elementów różnych obszarów wiedzy;
- rozwijanie kompetencji cyfrowych;

Wykorzystane narzędzia TIK:

- pakiet Office 365
- [Wakelet](#)
- [Puzzle - uczmydzieciprogramowac.pl](https://uczmydzieciprogramowac.pl)

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel otwiera spotkanie (np. w aplikacji Teams), na które zaprasza uczniów i przedstawia cele lekcji.
2. Uczniowie odczytują tekst, który ma być przedmiotem analizy, zamieszczony w plikach zespołu (nauczyciel ma pewność, że wszyscy uczniowie mają dostęp do tekstu).
3. Nauczyciel dokładnie omawia zasady pracy podczas ćwiczenia: każdy uczeń zakoduje trasę dla Ozobota, który stanie się bohaterem historii, stosownie do przydzielonego fragmentu. Uczniowie będą korzystać z puzzli online. Jeśli klasa jest liczna, stworzymy 2-3 wersje „ozobotowego” opowiadania.

Tutaj potrzebna jest praca nauczyciela, który przemyśli podział tekstu, tak, by każdy uczeń dokładnie wiedział, za jaki fragment odpowiada. Tekst może być kolorami podzielony na fragmenty albo poszczególne zdania ponumerowane stosownie do listy uczniów w dzienniku (frag. „Mikołajek i inne chłopaki”).



Basia - Wyjechaliśmy, tata, mama i ja, dosyć wcześnie rano. Tata sobie podśpiewywał, ale szybko przestał, bo na szosie było mnóstwo samochodów. W ogóle nie można było jechać.

Potem tata przegapił światła, przy których miał skręcić, ale powiedział, że to nic nie szkodzi, odnajdzie drogę przy następnym skrzyżowaniu.

Krzyś - Ale przy następnym skrzyżowaniu były jakieś roboty drogowe i postawiono tablicę z napisem: Objazd . No i zabłądziliśmy. Tata krzyczał na mamę, że źle czyta wskazówki zapisane na kartce, i pytał o drogę masę ludzi, którzy nie wiedzieli. W końcu przyjechaliśmy do pana Bongrain koło obiadu i dopiero wtedy przestaliśmy się kłócić. Pan Bongrain wyszedł nam na spotkanie aż do furtki.

Ola - - No proszę – powiedział. – Przyjechały mieszczuchy! Nie chciało się wstać z łóżeczka, co?

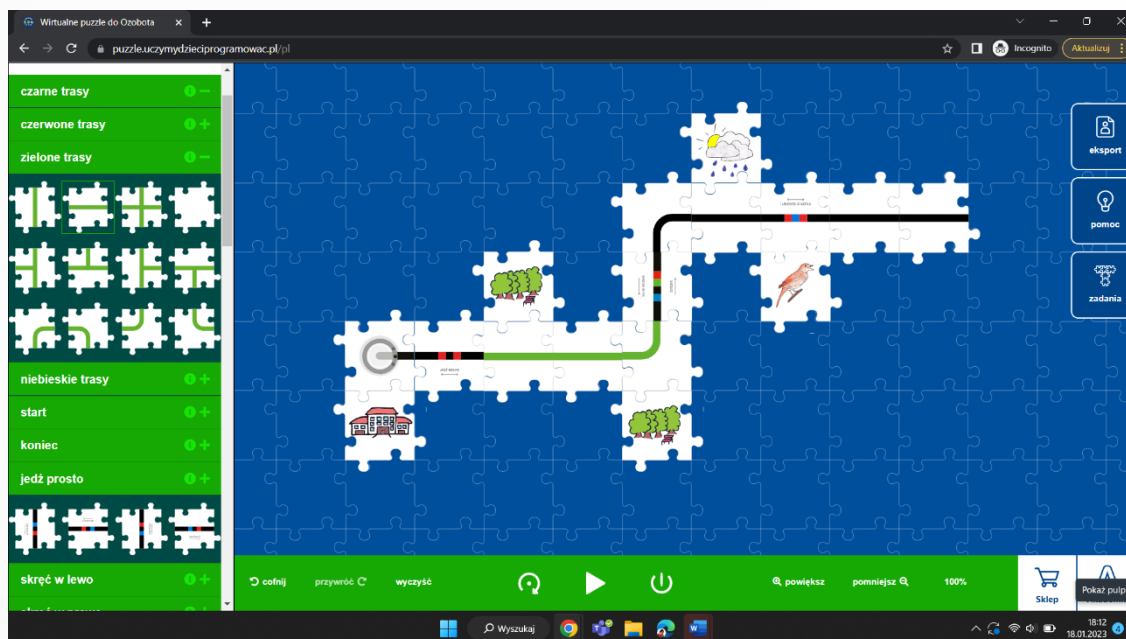
Więc tata wyjaśnił mu, żeśmy zabłądzili. Pan Bongrain zrobił strasznie zdziwioną minę.

– Coś ci się musiało pokręcić – powiedział. – Przecież to prosta droga! – I zaprosił nas do domu.

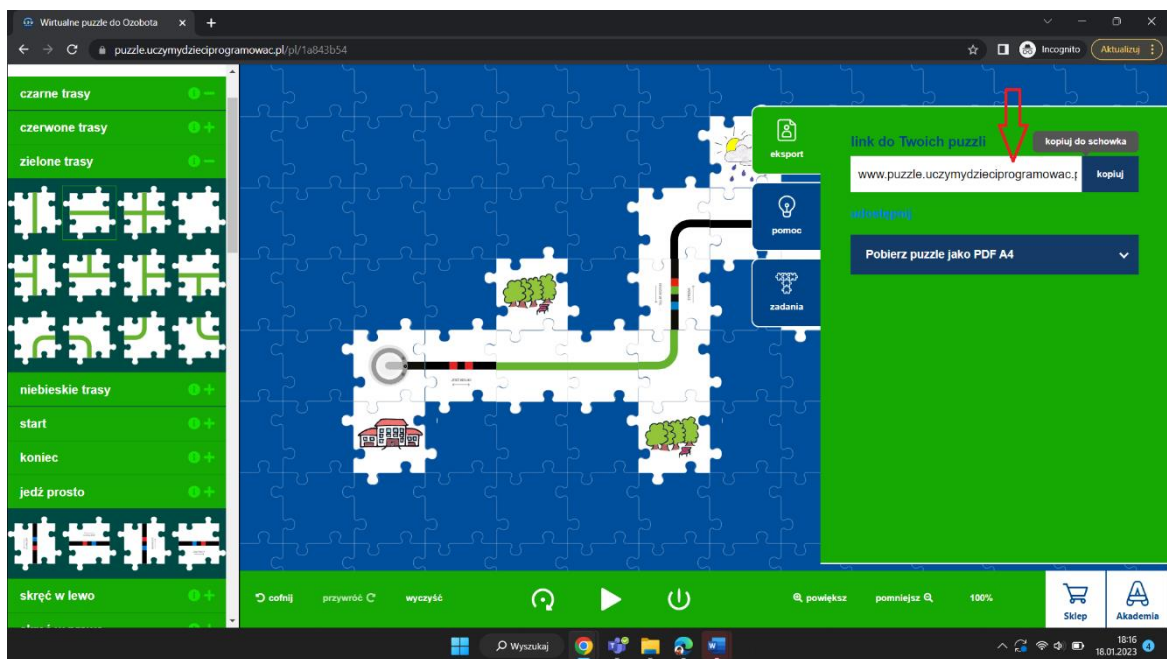
Fajny jest ten dom pana Bongrain! Nie za duży, ale fajny!

– Czekajcie – powiedział pan Bongrain – zawołam żonę. – I krzyknął: „Klaro! Klaro! Są nasi przyjaciele!”.

4. Nauczyciel dla utrwalenia może udostępnić w plikach zespołu kartę z kodami dla ozobota (taka sama jak podczas zajęć stacjonarnych). Nie jest to konieczne, gdyż na stronie, z której będą korzystał uczniowie, wszystkie puzzle są opisane (również te z kodami).
5. Rozpoczyna się ćwiczenie – uczniowie samodzielnie, korzystając ze strony <https://puzzle.uczymydzieciprogramowac.pl/pl> układają historię bohatera-ozobota w oparciu o wybrany fragment tekstu/lektury. Nauczyciel ustala czas pracy i jest w ciągłym kontakcie z uczniami - dopytuje, na jakim są etapie pracy, nie pozwala na wyłączenie się z zajęć, prosi o udostępnianie ekranu. Uczniowie, wykorzystując możliwości strony, kodują drogę dla bohatera. Poniżej przykład takiej trasy:



6. Kiedy trasa jest gotowa, uczeń może sprawdzić, na ile poprawnie zastosował kody, odtwarzając symulację dla Ozobota (zobacz, jak przykładowo może wyglądać [efekt pracy do zielonego akapitu](#)).
7. Kolejnym etapem jest wirtualne połączenie wszystkich fragmentów; nauczyciel udostępnia przygotowaną wcześniej kolekcję [Wakelet](#), uczniowie pobierają ze strony link i, **zgodnie z kolejnością wydarzeń**, zamieszczają go we wspólnej przestrzeni, tak by odtworzyć całość analizowanego tekstu (*link jest edytowalny). Wakelet poprzez możliwość tworzenia kolumn pomaga w zapisywaniu poszczególnych wersji – każda wersja w osobnej kolumnie.



8. Następuje prezentacja prac uczniów, odczytywanie symbolicznych zachowań Ozobota, porównywanie wersji (jeśli takie są). Nauczyciel udostępnia ekran, a poszczególni uczniowie omawiają swoje prace. W ten sposób treść lektury zostaje utrwalona, a nauczyciel ma pewność, że uczniowie zrozumieli sens czytanego tekstu, zwrócili uwagę na szczegóły, dokonali analizy, np. zachowania bohatera.
9. Informacją zwrotną dla nauczyciela i innych uczniów są komentarze zapisane w postaci ikonki pod pytaniem: Jak podobała ci się dzisiejsza lekcja?