

## POLOWANIE NA PISANKI Z OZOBOTEM

Zaproponowany scenariusz zajęć łączy realizację tradycyjnych treści dydaktycznych z elementami robotyki i kodowaniem. Dzieci nie tylko poszerzają swoje wiadomości na temat tradycji związanych ze Świątami Wielkanocnymi, ale również tworzą kody w postaci sekwencji kolorów, pracują nad orientacją przestrzenną, rozwijają umiejętność strategicznego myślenia.

Na bazie zaproponowanych plansz w łatwy sposób możemy modyfikować zajęcia, wprowadzając w miejsce pisanek dowolne obrazki. W ten sposób poniższy scenariusz będzie idealnym utworem dowolnie wybranych przez nauczyciela treści. Zalecana forma zajęć, w postaci pracy w parach lub w małych zespołach pozytywnie wpływa na rozwój miękkich kompetencji. Duża uniwersalność scenariusza sprawia, że można go wykorzystać zarówno w przedszkolu (5 - 6 latki), jak również w nauczaniu początkowym i klasach 4 - 6.

### Scenariusz lekcji dla klas 1-3 i 4-6

**Autor:** Joanna Kotarska i Mateusz Koman (na podstawie „The Ozobot Easter Egg Hunt”)

**Czas trwania gry:** 30 – 50 minut

#### **Cele:**

- kształtowanie postawy szacunku dla tradycji i poglądów religijnych innych
- kształtowanie postaw etycznych i rozwijanie wrażliwości moralnej
- zdobycie wiedzy na temat Świąt Wielkiej Nocy
- kształtowanie umiejętności pracy w grupie

#### **Umiejętności:**

- uczeń potrafi wymienić najważniejsze tradycje związane z Świętem Wielkiej Nocy
- uczeń wykazuje postawę szacunku dla tradycji i poglądów religijnych
- uczeń rozumie znaczenie tradycji

#### **Cel gry:**

Wyślij **Ozobota** na poszukiwanie pisanek.

Jak wiele kolorowych jajek możesz pomóc odnaleźć **Ozobotowi** zanim skończy się czas?

#### **Wstępny warunek:**

Wiedza o tym jak **Ozobot** reaguje na kolorowe kody.

#### **Uwaga:**

W **Połowanie na pisanki** można grać zgodnie z poniższymi zasadami, jednak możliwe jest rozegranie partii w wersji alternatywnej. W jaki sposób? Wystarczy zajrzeć do akapitu „**Wariacje**” umieszczonego na końcu scenariusza.

### Będziesz potrzebować:

- flamastry w kolorach: czarny, zielony, niebieski, czerwony, jeden zestaw na grupę (polecamy oryginalne mazaki dla Ozobota dostępne w naszym sklepie [www.edu-sense.pl](http://www.edu-sense.pl) zakładka sklep)
- stoper lub zegarek
- wydruk **Polowanie na pisanki Wydruk 02**, jeden na gracza
- wydruk **Polowanie na pisanki Wydruk 03**, najlepiej na kartce brystolu, wystarczy jeden na trzech graczy
- nożyczki do wycięcia **Polowanie na pisanki Wydruk 03**

### Przygotowanie:

- Przed pierwszą grą należy wyciąć pisanki z **Wydruku 03**.
- Przed każdą grą, każdy gracz losuje 8 wyciętych Pisanek i umieszcza je w pustych polach pomiędzy ścieżkami na **Wydruku 02**.

### Zaczynamy:

Zaczynamy od **Wydruk 01**. Naszym zadaniem jest „pomalowanie pisanki”. Zamaluj białe linie wybranymi przez siebie kolorami flamastrów i zobacz jak **Ozobot** podąża po nich. To świetne ćwiczenie dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z **Ozobotem** i jednocześnie istotne utrwalenie dla tych, którzy mają już pewne doświadczenie.

### Zasady gry:

Na trawniku ukryto osiem pisanek. Twoim zadaniem jest tak zaprogramować **Ozobota**, aby odnalazł jak najwięcej pisanek nim skończy się czas. Do programowania **Ozobota** użyj kodów z **Wydruku 03**.

1. Uzupełnij puste miejsca w ścieżkach **Wydruk 02** kodami „**jedź w prawo**”, „**jedź prosto**”, „**jedź w lewo**”. Jeżeli uznasz, że jakiegoś pola nie chcesz wypełniać po prostu zamaluj je czarnym flamastrem. **Ozobot** uzna je za zwykłą drogę i na najbliższym skrzyżowaniu wybierze trasę losowo.
2. Skalibruj **Ozobota** do gry na papierze. Jeśli nie wiesz, jak to zrobić odwiedź naszą stronę [www.edu-sense.pl](http://www.edu-sense.pl) i zajrzyj do zakładki **LEKCJE** temat „Przygotowanie Ozobota do pracy na wydrukach”.
3. Ustaw stoper na 90 sekund lub kontroluj czas na zegarku.
4. 3,2,1, start... czas ruszył, więc i Ty nie próżnuj, umieść swojego **Ozobota** na starcie **Wydruku 02**. Kiedy **Ozobot** zatrzymuje się przy pisance, masz czas żeby wziąć kartkę z odpowiedniego pola - jeśli wciąż jakaś jest!

### Koniec gry (dla jednego gracza):

Gra kończy się gdy:

- czas minął,
- zebrałeś wszystkie 8 pisanek.

Jak wiele jajek zebrałeś? Ilość zebranych pisanek jest twoim wynikiem. Możesz zagrać ponownie - wykorzystując ten sam Labirynt lub kolejny wydruk, umieszczając kody inaczej. Spróbuj osiągnąć lepszy wynik!

### **Koniec gry (dla więcej niż jednego gracza):**

Gra kończy się, gdy:

- czas minął
- jeden z graczy zebrał wszystkie 8 pisanek.

Wygrywa ten, który zebrał wszystkie 8 Pisanek. Jeśli żaden z graczy tego nie zrobił, wtedy wygrywa gracz z największą ilością zebranych jajek w ciągu 90 sekund. Możecie zagrać ponownie - wykorzystując ten sam Labirynt lub kolejny wydruk, umieszczając kody inaczej.

### **Wariacje:**

Jest wiele możliwych modyfikacji gry:

- zamiast kłaść jedną Pisanekę w każdym polu w Labiryncie, spróbuj zagrać układając 2 lub 3 pisanki w każdym miejscu.
- dodaj zasadę: zbieraj tylko żółte pisanki (lub innego wybranego koloru). Przed rozpoczęciem gry ustalamy jakiego koloru pisanki zbieramy. Zasada dotyczy wszystkich graczy.
- przydziel różne wartości punktów dla wybranych kolorów pisanek. W tym przypadku każdy z graczy układa tą samą liczbę pisanek w wybranych kolorach.
- zmień ilość czasu jaki **Ozobot** może spędzić wędrując po labiryncie **Wydruku 02**
- pozwól każdemu z graczy wykorzystać każdy z kodów "jedź w prawo", "jedź w lewo", "jedź prosto" określoną ilość razy (np. nie więcej, niż 4).
- możesz grać w tą grę bez jakichkolwiek kart z Pisanekami. Jeśli to robisz, po prostu staraj się nadażyć w swojej głowie lub na kartce papieru za tym ile znalazłeś jajek.

### **Bonus:**

**Wydruk 04** daje ci niezwykłą możliwość. Niech Twój Labirynt będzie wyjątkowy. Pokoloruj zajęczka. Możesz też dorysować coś co kojarzy Ci się ze Świętami Wielkiej Nocy, a następnie rozpocznij grę.

**Baw się dobrze zbierając Pisanek!**

Więcej scenariuszy pomocnych w realizacji lekcji znajdziesz tutaj: Wielkanocne tradycje poziom SP 4-6 <http://www.scholaris.pl/zasob/72967> oraz <http://scholaris.pl/zasob/47996>