



## **SCENARIUSZ ZAJĘĆ**

### **Matematyczne wyzwanie ozobota realizowany w ramach projektu „Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry”**

**Scenariusz lekcji wspierający edukację matematyczną. Dzieci będą rozwiązywać zadania matematyczne ćwicząc dodawanie, odejmowanie mnożenie i dzielenie. Zajęcia są okazją do rozmowy o zdrowej rywalizacji i zachowaniach uczniów w trakcie zabawy. Przypominamy uczniom, że gry to dobra zabawa niezależnie od tego, kto wygrywa.**

#### **ZAŁOŻENIA:**

- uczniowie klas 4-6
- metoda indywidualna i zbiorowa,
- poziom zadań dostosowujemy do grupy wiekowej i ich umiejętności
- czas trwania 45 minut

#### **POMOCE DYDAKTYCZNE:**

- tablety z zainstalowaną aplikacją Ozobot
- ozoboty i trasa “Matematyczne wyzwania ozobota”
- kolorowe kody ozobota, pisaki
- zagadki matematyczne - np. z portalu MATZOO

## POMYSŁ NA ZAJĘCIA

### 1. Wstęp do zajęć

Rozpoczynamy zajęcia od dyskusji o grach w edukacji. W jakie gry grają? Czy znają gry matematyczne. Czy znają gry losowe? (czy znają wyliczanki )

### 2. Raz, dwa, trzy z ozobotem liczysz TY.

Dzielimy uczniów na zespoły (4-6 osobowe). Uruchamiamy aplikacje Ozobot kalibrujemy ozobota, a następnie uruchamiamy OzoLuck - wybieramy liczbę uczestników i ekran gry, a uczestnicy wpisują swoje imię. Gdy wszyscy są podpisani włączamy ozobota i startujemy. Ozobot wybierając drogę losowo wybierze osobę, która będzie odpowiadać i rozwiązywać zagadkę matematyczną. Zagadki - działania matematyczne możemy zaczerpnąć np. z portalu Matzoo. Gramy tyle rund, aby wszyscy uczestnicy odpowiedzieli na pytanie.

### 3. Matematyczne wyzwanie ozobota

Zadaniem ozobota jest przebycie trasy, czyli dotarcie od Startu do Mety i zbieranie jak największej liczby punktów. (trasa ozobota – Wydruk 1). Wynik stanowi suma pól, obok których przejechał ozobot. W polach mamy zapisane działania matematyczne (mnożenie). Trasę można zaprogramować na kilka sposobów, a suma zebranych punktów będzie inna dla tych tras. Ważne jest, aby wybrać drogę dla ozobota, która da największy wynik. Przed rozpoczęciem kodowania trasy dobrze jest najpierw ją zaplanować.

Przypominamy uczniom, że ozobot czyta kody z lewej do prawej, czyli trzeba zwrócić uwagę wpisując kody na to, z której strony będzie przejeżdżał ozobot.

1. Na trasie używamy kodów:

- jedź prosto
- skręć w lewo
- skręć w prawo
- zawróć
- koniec gry

Po przejeździe ozobota sumujemy wyniki z pól, obok których przejechał. Zapisujemy swój wynik. Sprawdzamy, jak inni uczniowie rozwiązali zadanie. Wygrywają uczniowie, których wynik będzie najwyższy.



## **Podsumowanie**

Uczniowie podczas zajęć doskonalą umiejętności matematyczne i informatyczne. Uczą się planować i rozwiązywać zadania logiczne. W zadaniu z ozobotem, jest kilka rozwiązań - tłumaczymy jakie rozwiązanie dawało największy wynik. Najlepszych uczniów nagradzamy :)

**Opracowanie scenariusza:**  
**Agata Kielkowicz, Ewa Mauer**

**Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry. Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.**

