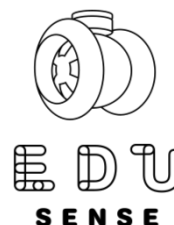




Miejski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Opolu
ogłasza konkurs informatyczno-techniczny:

„OZOBOT POZNAJE CZŁOWIEKA I ZIEMIĘ”



Celem konkursu jest rozwijanie kompetencji informatycznych
oraz naukowo-technicznych uczniów.

Taki był początek...

Niewielki, ale bardzo mądry Ozobot przemierzając galaktykę, przez przypadek znalazł się na planecie Ziemia. Okazało się, że zamieszkują ją bardzo inteligentne istoty. Postanowił jak najlepiej poznać ludzi i ich planetę.

Regulamin konkursu informatyczno-technicznego „Ozobot poznaje człowieka i Ziemię”:

1. W konkursie mogą wziąć udział uczniowie szkół podstawowych klas **1-5** z miasta Opola.
2. Konkurs ma charakter jednoetapowy.
3. Prace konkursowe będą oceniane w dwóch kategoriach wiekowych: klasy **1-3**, oraz **4-5**.
4. Zadaniem uczestnika konkursu jest przygotowanie gry planszowej z opisem (fabułą), po której poruszać się będzie OZOBOT poznając różne zagadnienia związane z człowiekiem i Ziemią.
5. Gra powinna zawierać elementy kodowania pozwalające na kontrolowane poruszanie się robota po planszy, z wykorzystaniem sekwencji kolorów (załącznik).
6. Gra może zawierać zagadki, pytania, rebusy np. w formie dodatkowych kart pracy, nawiązujące do tematyki konkursu.
7. Format projektu nie powinien być większy niż kartka A-2. Gra może zawierać elementy przestrzenne, ale nie wyższe niż 25 cm. (Ozobot może się poruszać tylko po idealnie płaskiej powierzchni)
8. Projekt może być wykonany indywidualnie lub w grupach uczniowskich (max. 3 osoby), pod kierunkiem nauczyciela/ opiekuna z poszanowaniem praw autorskich.
9. Prace konkursowe powinny być dostarczone osobiście lub pocztą do dnia **21 maja 2018r.**, do Centrum Nauki przy MODN w Opolu. (ul. Powstańców Śl. 19, 45-086 Opole)
10. Komisja Konkursowa kwalifikuje prace do konkursu (prace nadesłane po terminie lub niespełniające warunków formalnych nie będą oceniane). Decyzja Komisji jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
11. Lista zwycięzców zostanie zamieszczona na stronie www.modn.opole.pl w dniu **31 maja 2018r.**
12. Zwycięzcy oraz osoby wyróżnione otrzymają atrakcyjne nagrody w formie akcesoriów elektronicznych (roboty) i pomocy dydaktycznych.
13. Nagrody zostaną wręczone podczas uroczystej gali w siedzibie MODN.
14. Do zadania powinny być dołączone informacje o autorze, nauczycielu/ opiekunie i szkole. (załączniki do regulaminu)

UWAGA! Do wykonania zadania konkursowego nie jest potrzebny OZOBOT.

Informacje na temat wykorzystania OZOBOTA w edukacji można odnaleźć na stronie:

<https://edu-sense.com/pl/>



Wydawnictwo
Nowik
Wydajemy książki od 1992



UMIESZCZANIE KODÓW



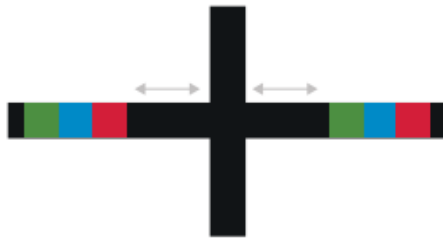
✗ Nie umieszczaj kodów na zakręcie!



✓ Umieszczaj kody na prostej przed zakrętem.



✗ Nie umieszczaj kodów na skrzyżowaniu!



✓ Poprawnie!



✓ Umieszczaj kody na czarnej drodze a kody dwukolorowe na końcu linii.



RYSOWANIE KODÓW



✗ kod na kolorowej drodze



✗ kod o różnych rozmiarach



✗ odstępy między kodami



✗ kody zachodzą na siebie



✗ kody zbyt ciemne



✓ kody prawidłowe

TABLICA KODÓW GRAFICZNYCH I ICH ZNACZENIE



EDU
SENSE

www.edu-sense.pl

ożobot

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



PAUZA (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 ZAKRĘTY



LICZ KOLOROWE ŚCIEŻKI



LICZ PUNKTY



PUNKTY +1



PUNKTY -1

