



WeDo 2.0
LEGO education

“Virágom, virágom.”

avagy:

KIVONAT

Írj programot, amelyet a robot végrehajtva Milo (WeDo): elindul, megy előre. Majd mikor az érzékelővel elér a virágig megáll, mivel az érzékelővel jelzi a virág közelségét. Hanggal jelzi, és a kék fény rövid időre pirosra vált.

Diák Csaba

LEGO 5-6. évfolyam

1. Név, iskola.

Diák Csaba

Tornyospálcai Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Bethlen Gábor
Tagintézménye (4566 Ilk, Bethlen Gábor utca 58.)**2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.**

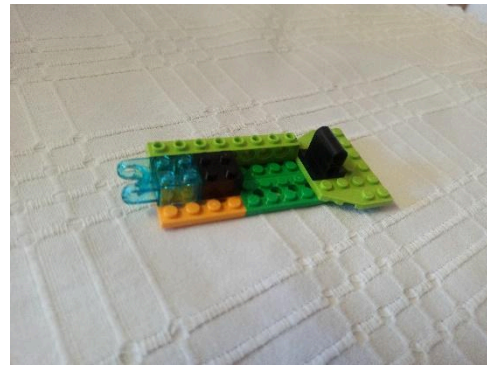
Írj programot, amelyet a robot végrehajtva Milo (WeDo): elindul, megy előre. Majd mikor az érzékelővel elér a viráig megáll, mivel az érzékelővel jelzi a virág közelségét. Hanggal jelzi, és a kék fény rövid időre pirosra vált.

Ajánlott korosztály.

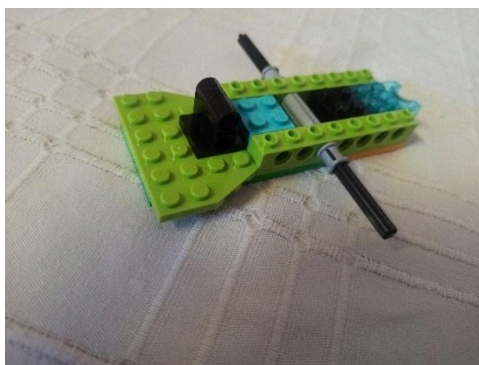
Általános iskola 1 – 5. osztály.

3. A projekt fotódokumentációja (4-5 kép az elkészítési folyamatokról és a végtermékről).

1. kép



2. kép



3. kép

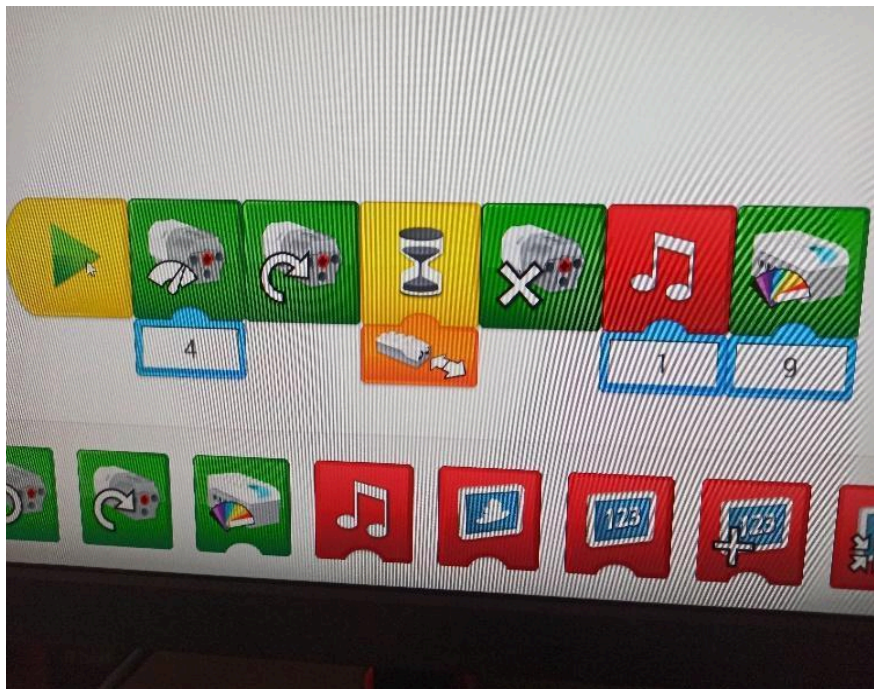


4. kép



5. kép

4. A megírt programkód fotódokumentációja.



1. verzió

5. Tantárgyi koncentráció (Tantárgyi kapcsolások, és azok rövid leírása, hogy azon belül hogyan használná fel.)

a) Környezetismeret tantárgyon belül:

- Színes virágok felismerése, vizsgálata

b) Vizuális kultúra tantárgyon belül:

- Színek felismerése, vizsgálata, alkalmazása

c) Matematika tantárgyon belül:

- Alakzatok felismerése, feladatok végrehajtásával

6. A 4C megjelenése a projekt elvégzése során (A 4C folyamat lebontása pár mondatban a feladatra vetítve.)

1. **Connect (kapcsolódás):** Írj programot, amelyet a robot végrehajtva Milo (WeDo): elindul, megy előre. Majd mikor az érzékelővel elér a virágig megáll, mivel az érzékelővel jelzi a virág közelségét. Hanggal jelzi, és a kék fény rövid időre pirosra vált.
2. **Construct (konstruálás):** A program útmutatása szerint megépítjük az alapmodellt, amelyen elől elhelyezünk egy fény és színérzékelő szenzort, valamint egy ultrahang érzékelőt.
3. **Contentplate (tervezés, megfontolás):** A készülő programkódot részegységenként tesztelve beszéljük meg, majd a működő kódot a feladat végén „finomhangoljuk”.
4. **Continue (folytatás):**
 - Színérzékelő hozzáépítésével bonyolultabb program szerkesztése
 - Különböző színű tárgyak felismerése, helyzetváltoztatással