

Break Dancer

avagy:

KIVONAT

Készíts a LEGO SPIKE készlet segítségével olyan figurát, amelyik tánc mozdulatokat imitál! (Break Dancer)

Diák Csaba

LEGO 6-7. 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.

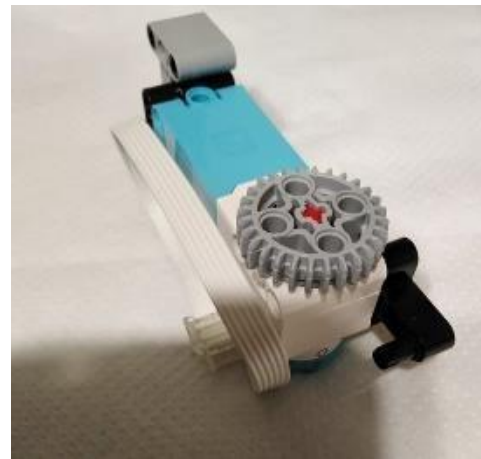
Készíts a LEGO SPIKE készlet segítségével olyan figurát, amelyik tánc mozdulatokat imitál! (Break Dancer)

Ajánlott korosztály.

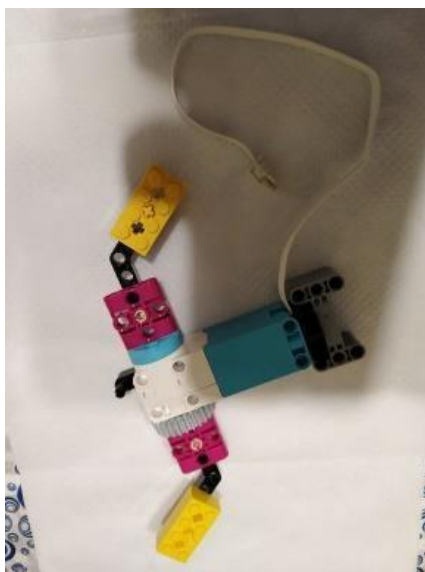
Általános iskola 5-8. osztály.

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

1. kép



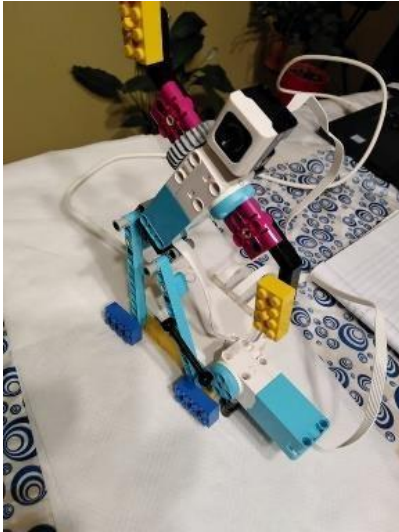
2. kép



3. kép

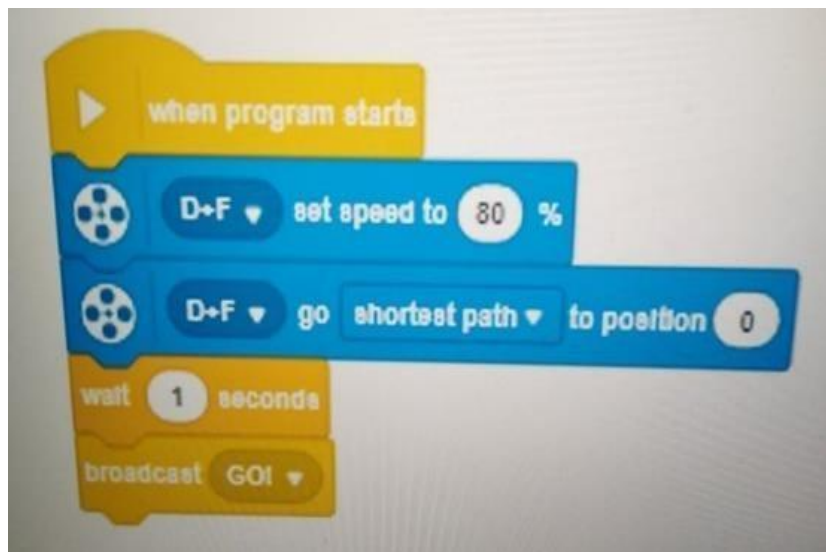


4. kép



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) Ének-zene tantárgyon belül:

- Különböző zenei hangokra különböző mozdulatokkal reagáljon!

b) Technika és tervezés tantárgyon belül:

- ☐ A tervezési és kivitelezési munkálatok menetének logikus felépítése, tervrajz olvasásának gyakorlása.

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Készíts a LEGO SPIKE készlet segítségével olyan figurát, amelyik tánc mozdulatokat imitál! (Break Dancer)
2. **Construct (konstruálás):** A program útmutatása szerint megépítjük az alapmodellt, amelyen elől elhelyezünk egy fény és színérzékelő szenzort, valamint egy ultrahang érzékelőt.
3. **Contemplate (tervezés, megfontolás):** A készülő programkódot részegységenként tesztelve beszéljük meg, majd a működő kódot a feladat végén „finomhangoljuk”.
4. **Continue (folytatás):**
 - Bizonyos hangokra álljon meg egy pillanatra, majd mozogjon tovább.