



**WeDo 2.0**  
**LEGO education**

## Síkidom rajzoló

avagy:

### KIVONAT

Készíts a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével olyan járművet, ami az előre megadott síkidom vonalán mozog. -> tud előre és hátra mozogni, képes hangot megszólaltatni, képet megjeleníteni!

### Diák Csaba

LEGO 5-6. évfolyam

**1. Név, iskola.**

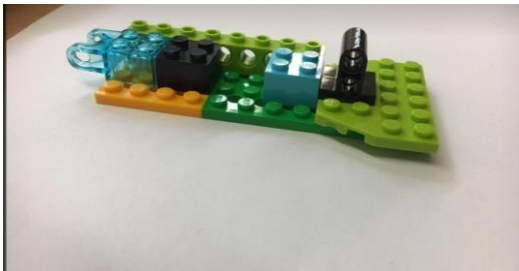
Diák Csaba

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

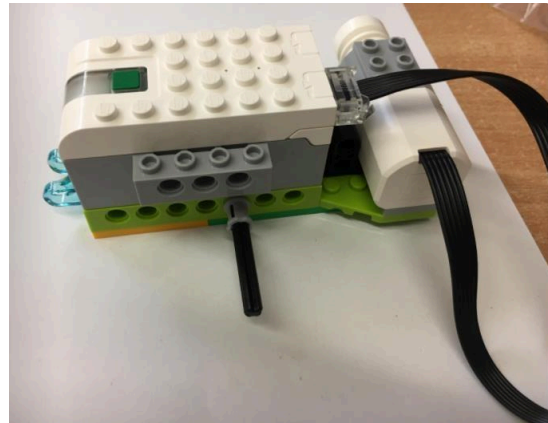
Készíts a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével olyan járművet, ami az előre megadott síkidom vonalán mozog. -> tud előre és hátra mozogni, képes hangot megszólaltatni, képet megjeleníteni! (**forward – backwards mozgás**)

**Ajánlott korosztály.**

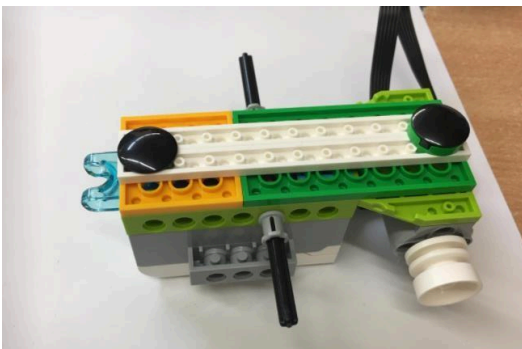
Általános iskola 1 – 8. osztály.

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

1. kép



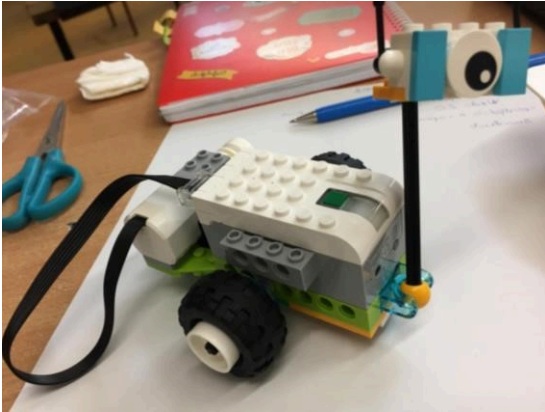
2. kép



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) Matematika tantárgyon belül:

- Forgás, tengelyek, szögek. Kerület mérése.

##### b) Gyógypedagógiai kereteken belül (fejlesztő foglalkozás):

- Finommotorika, Gyors-lassú mozgás érzékeltetése, figyelem, téri tájékozódás, irányok, színek, érzékelés, észlelés....stb.

##### c) Fizika tantárgyon belül:

- Sebesség, átlagsebesség meghatározása. Pozitív, negatív gyorsulás a mozgásnál. Motor működése.

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Készíts a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével olyan járművet, ami az előre megadott síkidom vonalán mozog. -> tud előre és hátra mozogni, képes hangot megszólaltatni, képet megjeleníteni!

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):**
  - motor funkcióinak változtatása
  - képsorozat hozzárendelése.