

Go!

avagy:

KIVONAT

Készíts a LEGO SPIKE készlet segítségével az alapjárművet, majd programozd oly módon, hogy (Go!) megindulás után forduljon körbe, a kijelzőn smiley-t jelenítsen meg, hangot játsszon le! .

Diák Csaba

LEGO 5-8 évfolyam

1. Név, iskola.

Diák Csaba

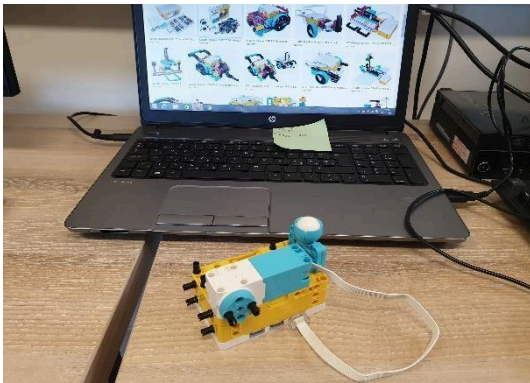
Tornyospálcai Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Bethlen Gábor
Tagintézménye (4566 Ilk, Bethlen Gábor utca 58.)

2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.

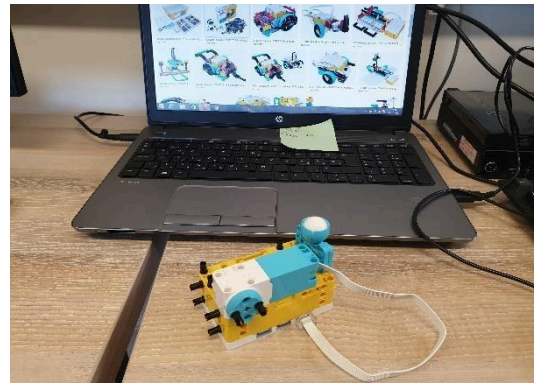
Készíts a LEGO SPIKE készlet segítségével az alapjárművet, majd programozd oly módon, hogy (Go!) megindulás után forduljon körbe, a kijelzőn smiley-t jelenítsen meg, hangot játsszon le!

Ajánlott korosztály.

Általános iskola 5-8. osztály.

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

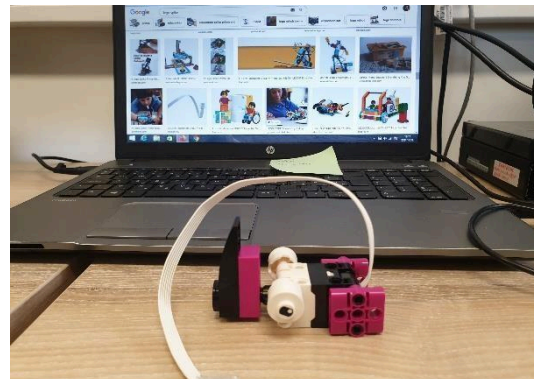
1. kép

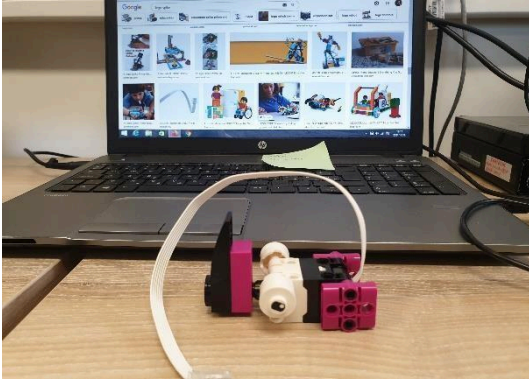


2. kép



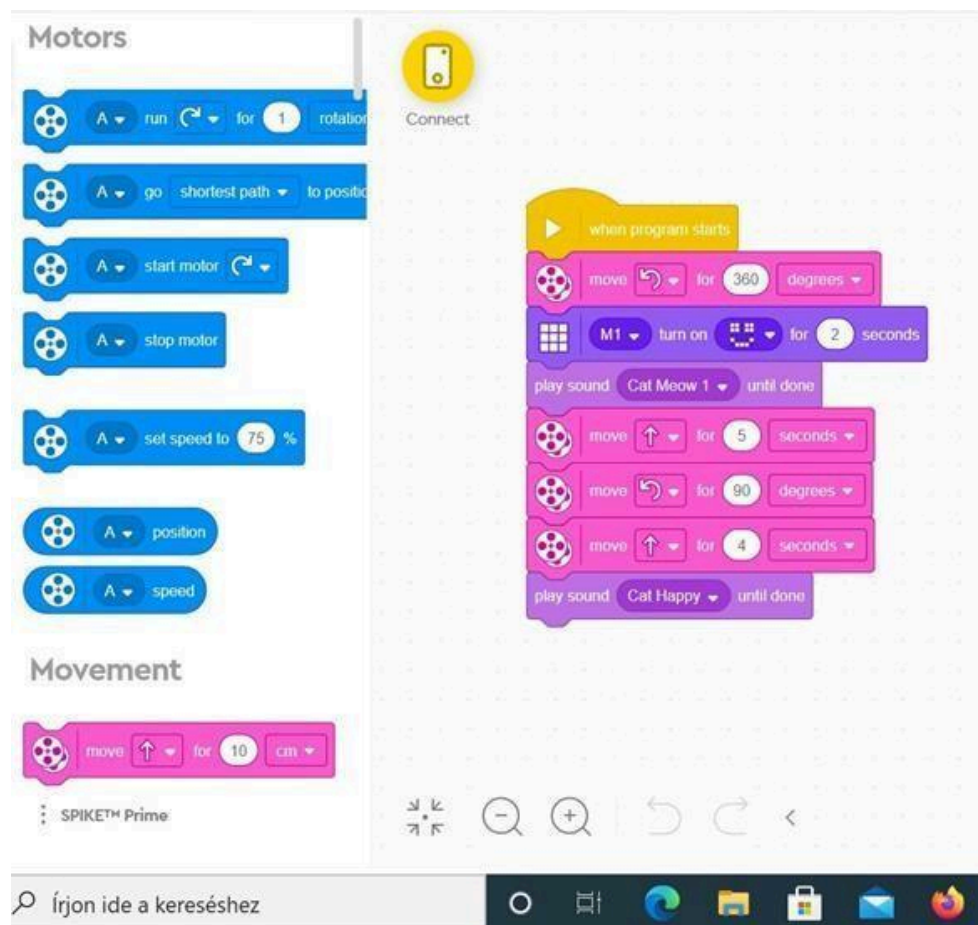
3. kép





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) Digitális kultúra tantárgyon belül:

- Blokkprogramozás.

b) Környezetismeret tantárgyon belül:

- Téri irányok, tájékozódás fejlesztése.

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 az alapjárművet, majd programozd oly módon, hogy (Go!) megindulás után forduljon körbe, a kijelzőn smiley-t jelenítsen meg, hangot játsszon le

Feladat: Valósítsátok meg a az értékek biztonságos tárolását!

2. **Construct (konstruálás):** A program útmutatása szerint megépítjük az alapmodellt.
3. **Contentplate (tervezés, megfontolás):** A készülő programkódot részegységenként tesztelve beszéljük meg, majd a működő kódot a feladat végén „finomhangoljuk”.
4. **Continue (folytatás):**
 - „Tánc-koreográfia” elvégzése zene lejátszása közben.