



WeDo 2.0
LEGO education

„Helikopáter”

avagy: helikopteres mentés a hegyekben

KIVONAT

Készítsd el a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a „Drop and Rescue (Helikopteres mentés) projektet.!

Diák Csaba

LEGO 1 - 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.

Készítsd el a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a „Drop and Rescue (Helikopteres mentés) projektet!

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

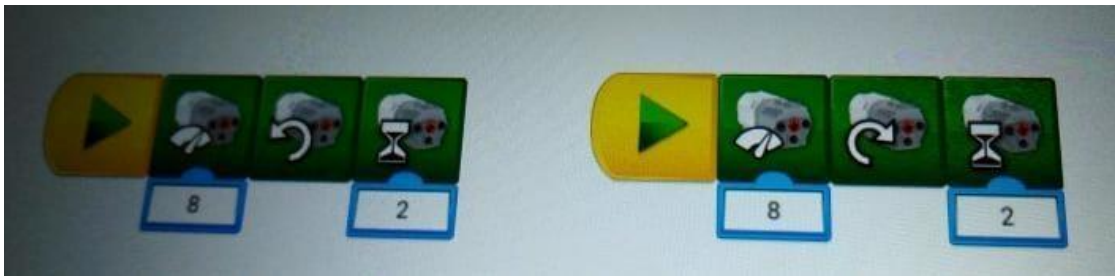


4. kép



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) Gyógypedagógiai kereteken belül (fejlesztő foglalkozás):

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

b) Környezetismeret, Fizika tantárgyon belül:

- Különböző erőhatások bemutatása
- csiga szerepe az emelés esetén
- A súrlódás növekedésének megfigyelése gumigyűrűk alkalmazásával és a – nélkül.

c) Biológia tantárgyon belül:

- Helikopteres mentés bemutatása.

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Készítsd el a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a „Frog's Metamorphosis” projektet. A megépített „béka” rendelkezzen olyan mechanizmussal, aminek a segítségével képes az állat mozgását imitálni!

Feladat: „Frog's Metamorphosis” projekt

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):**
 - Hanghatás hozzárendelése
 - Csiga mozgási sebességének (áttételének) változtatása