



WeDo 2.0
LEGO education

„Méhecske”

avagy:

KIVONAT

Készítsd el a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a „Plans and pollinators (Növények és beporzók) 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.)

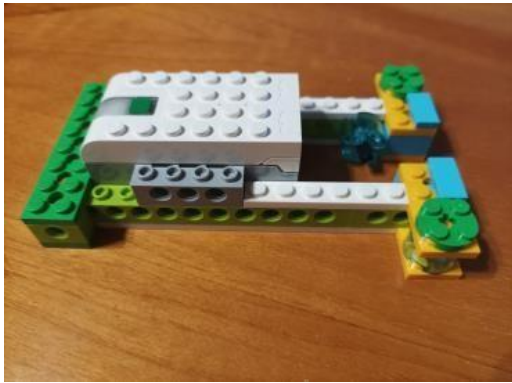
2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.

Készítsd el a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a „Plans and pollinators (Növények és beporzók)” projektet!

Építs olyan robotot, ami a méhek virág körüli repülését, és a virágra szállását szimulálja.

Ajánlott korosztály.

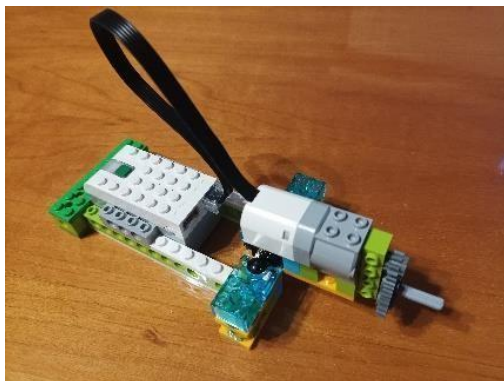
Általános iskola 1 – 8. osztály.

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

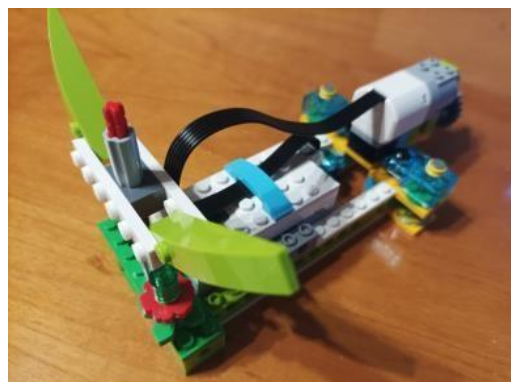
1. kép



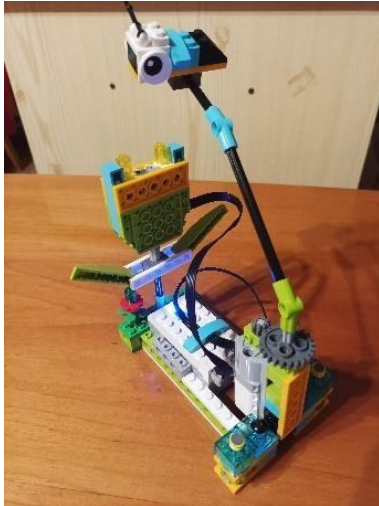
2. kép



3. kép



4. kép



5. kép

4. A megírt programkód fotódokumentációja.



1. verzió



2. 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 tantárgyon belül:

- Virágos növények szaporodása, a virág részei
- Állatok a ház körül – haszonállatok – a háziméh
- Mozgásjelenségek.

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 „Plans and pollinators (Növények és beporzók)” projektet!

Feladat: „Építs olyan robotot, ami a méhek virág körüli repülését, és a virágra szállását szimulálja

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):**
 - Hanghatás hozzárendelése: A program változtatásával indítás után több kört tesz meg, és repülés közben zümmög a méhecske.