



WeDo 2.0
LEGO education

„Robotművészet”

avagy: a művész robot

KIVONAT

Készíts a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével olyan robotot, ami geometriai formákat rajzol!

Diák Csaba

LEGO 1 - 8. évfolyam

1. Név, iskola.

Diák Csaba

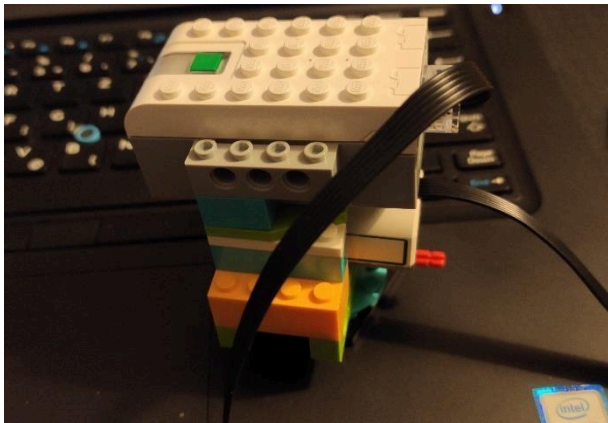
Tornyospálcai Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola Bethlen Gábor
Tagintézménye (4566 Ilk, Bethlen Gábor utca 58.)

2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.

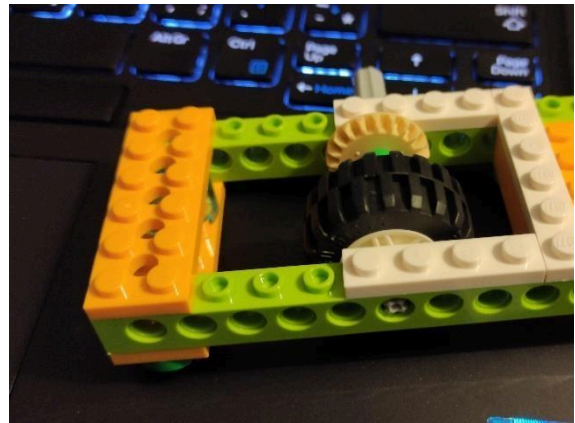
Készíts a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével olyan robotot, ami geometriai formákat rajzol!

Ajánlott korosztály.

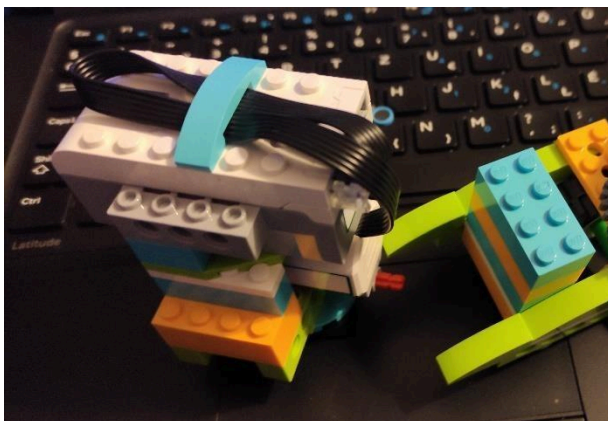
Általános iskola 1 – 8. osztály.

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

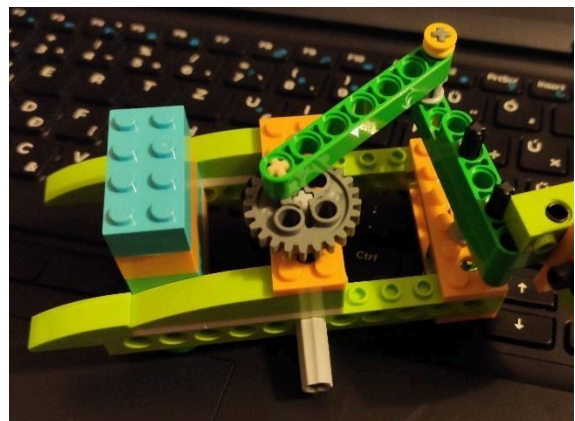
1. kép



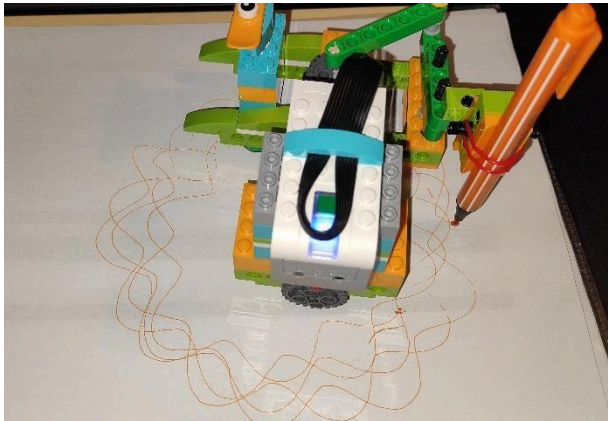
2. kép



3. kép

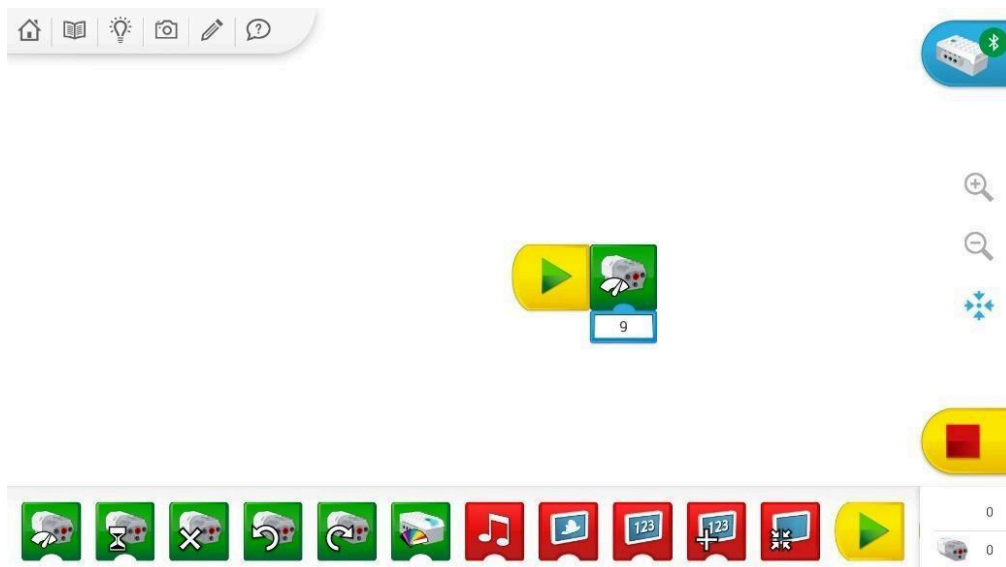


4. kép



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) Rajz tantárgyon belül:

- Vonalrajzolás, egyszerű rajzok alkotása robotokkal

c) Technika tantárgyon belül:

- Térbeli formák alkotása.

d) Matematika tantárgyon belül:

- Geometriai formák alkotása.

e) Digitális kultúra tantárgyon belül:

- Blokkprogramozás
- Nyomtatás

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 robotot, ami geometriai formákat rajzol!
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):**
 - Ennél a feladatnál inkább az építés a fő feladat. A motor sebessége és a rajzolómechanika módosításával különböző rajzok alkotása.
 - Hogyan lehet kisebb alakzatot rajzolni?
 - Hogyan lehet nagyobb szírmot rajzolni?
 - Ha csökkentem a motor sebességét hogyan változik a rajzom?