



WeDo 2.0
LEGO education

„Bee”

avagy: a mesterséges beporzás

KIVONAT

Készítsd a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a Növények és beporzók projektet!

Diák Csaba

LEGO 1 - 8. évfolyam

1. Név, iskola.

Diák Csaba

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

2. Feladat leírása, amelyet kiválasztott a rendszerben.

Készítsd a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a Növények és beporzók projektet!
Egy olyan robot elkészítése, ami szemlélteti a növény és a beporzó kapcsolatát. Hogyan segítik az élőlények a növények szaporodását

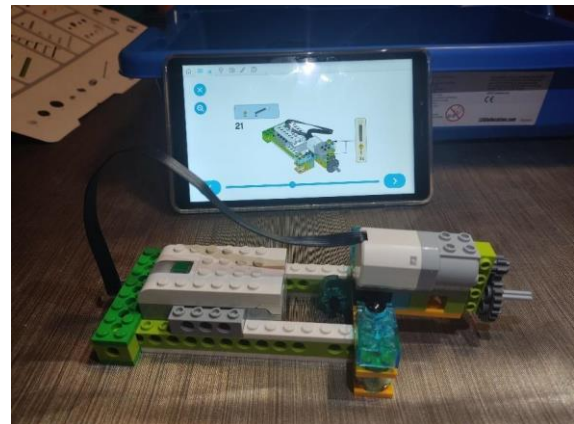
Ajánlott korosztály.

Általános iskola 1 – 8. osztály.

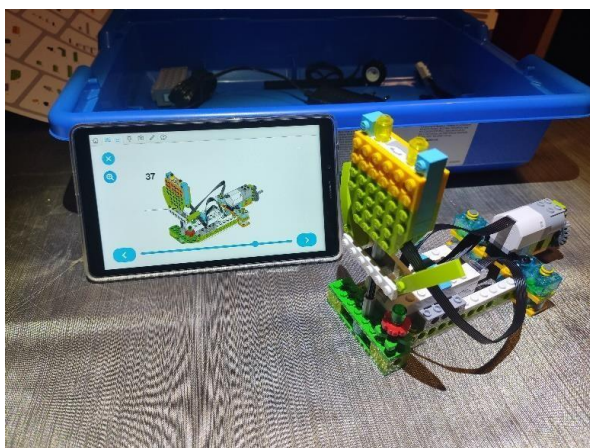
3. A projekt fotódokumentációja (4-5 kép az elkészítési folyamatokról és a végtermékről).



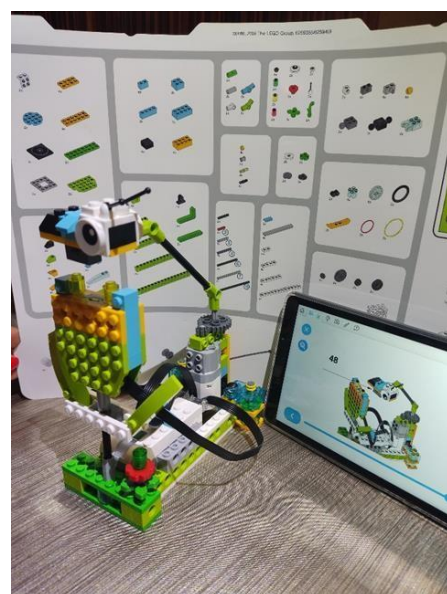
1. kép



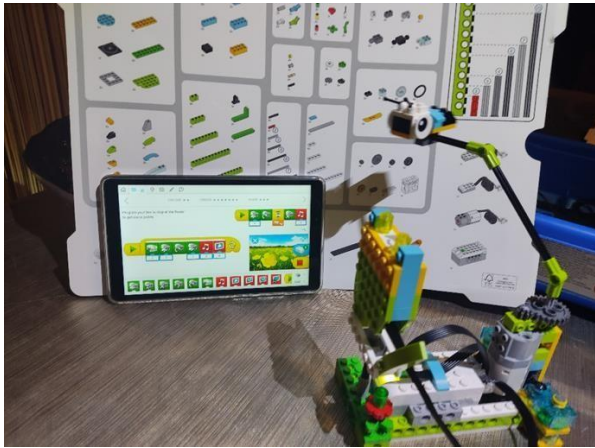
2. kép



3. kép

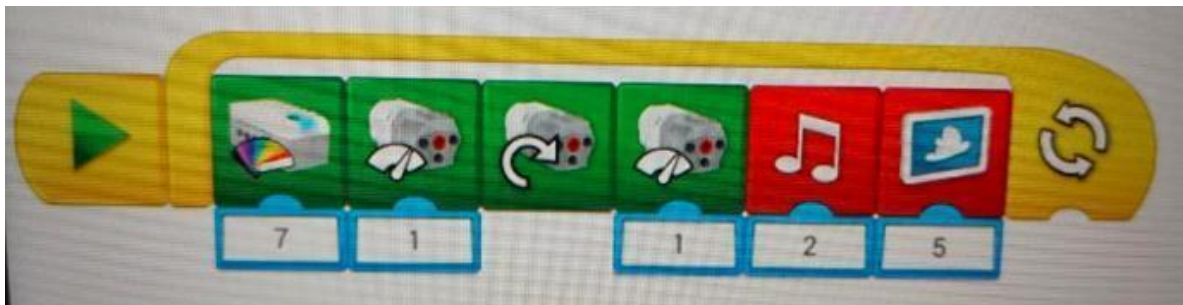


4. kép



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 tantárgyon belül:

- Hangok felismerése.
- A házi méh mozgása, feladata, veszélye.

c) Magyar irodalom tantárgyon belül:

- Móra Ferenc: A nyughatatlan méhecske c. vers feldolgozása

d) Digitális kultúra tantárgyon belül:

- Blokkprogramozás

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

1. **Connect (kapcsolódás):** Készítsd a LEGO WeDo 2.0-ás készlet segítségével a Növények és beporzók projektet! Egy olyan robot elkészítése, ami szemlélteti a növény és a beporzó kapcsolatát. Hogyan segítik az élőlények a növények szaporodását
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):**
 - saját hangjelzés készítése
 - Adott színre induljon el a méhecske: színérzékelő hozzáépítése