

LEGO-олимпиада «LEGO WORLD» (WeDo)

1 класс

Тема: “Пчела-опылитель с цветком ”



Пчела, чтобы рассказать своим сородичам о новом цветке-источнике пыльцы исполняет танец. Если он круговой, это значит, что поляна с цветами недалеко, а если танец восьмерками, то лететь довольно далеко.

Вам следует придумать робота Пчёлка, научить её двигаться и управлять ее движениями через компьютер.

Задание:

1. Соберите основу будущего робота для движения по кругу. (20 баллов)
2. Соберите основу цветка, который пчела будет опылять, кружась над ним. (10 баллов)
3. Сконструируйте пчелку и лепестки цветка (10 баллов)
4. Режим работы №1. Пчела вращается вокруг цветка. 20 (баллов).
5. Режим работы №2. Пчела вращается определенное количество кругов. 10 (баллов)
6. Режим работы №3. По достижении цели (цветка) Пчела воспроизводит звук. 10 (баллов)

Презентация проекта должна обязательно! содержать скриншот программы, скриншоты (или скринкаст) работы программы. Видеоролик должен демонстрировать лучшую попытку выполнения задания.

Критерии оценивания

Задания	Максимальный балл	Баллы за выполнение
Конструирование		
Собрана основа будущего робота	20	
Собрана основа цветка	10	
Собрана пчелка и лепестки цветка	10	
Программирование		
Пчела вращается вокруг цветка	20	
Пчела вращается определенное количество кругов	10	
По достижении цели (цветка) Пчела воспроизводит звук.	10	
Общий балл	80	