

Лего-заповедник

**УРОК – СОРЕВНОВАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКЕ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НАБОРА LEGO WEDO 2.0
УЧИТЕЛЬ ТОПОЛЕВА Н.И.**

Наука

Изучить процесс передачи движения и преобразования энергии в механизме.

Познакомиться со шкивами и ремнями, а также с механизмами замедления скорости, использующимися в модели.

Рассмотреть потребности животных.

Технология

Создать программируемую модель для демонстрации знаний и умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.

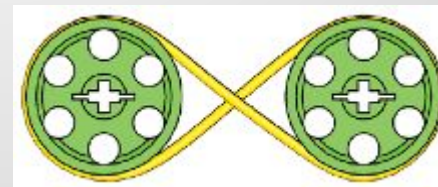
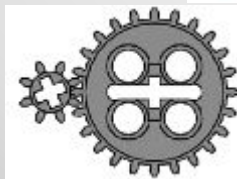
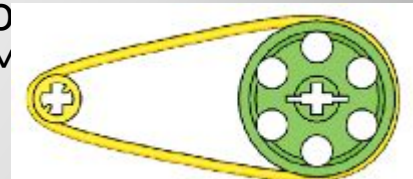
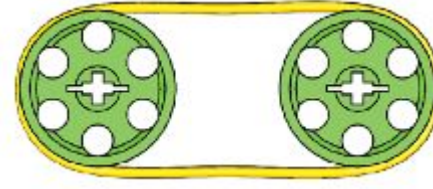
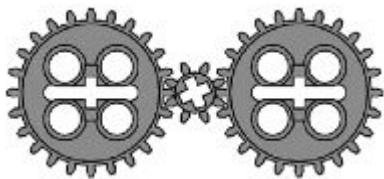
Инженерия

Выстроить и протестировать движения животных.

Усовершенствовать поведение аллигатора, добавив в его

датчик,
кны быт

граммиро
вижениям



Цели проекта:

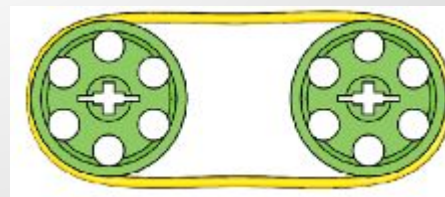
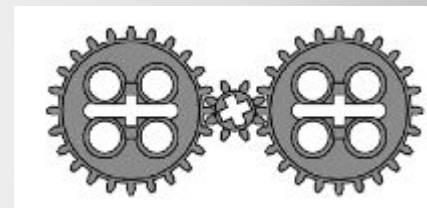
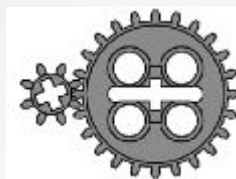
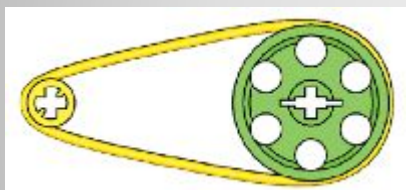
Команда №1



Команда №2



Проектное задание командам



Дополнительное задание

Построить макет заповедника.

Из картона и других подручных материалов (смоделировать среду обитания для каждого животного).

Домашнее задание