

ПРОГРАММА «МОИ ПЕРВЫЕ РОБОТЫ»

ИГРАЕМ

КОНСТРУИРУЕМ

ПРОГРАММИРУЕМ

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕМ



ЧТО ЗАШИФРОВАНО?



Раздел «Звери»

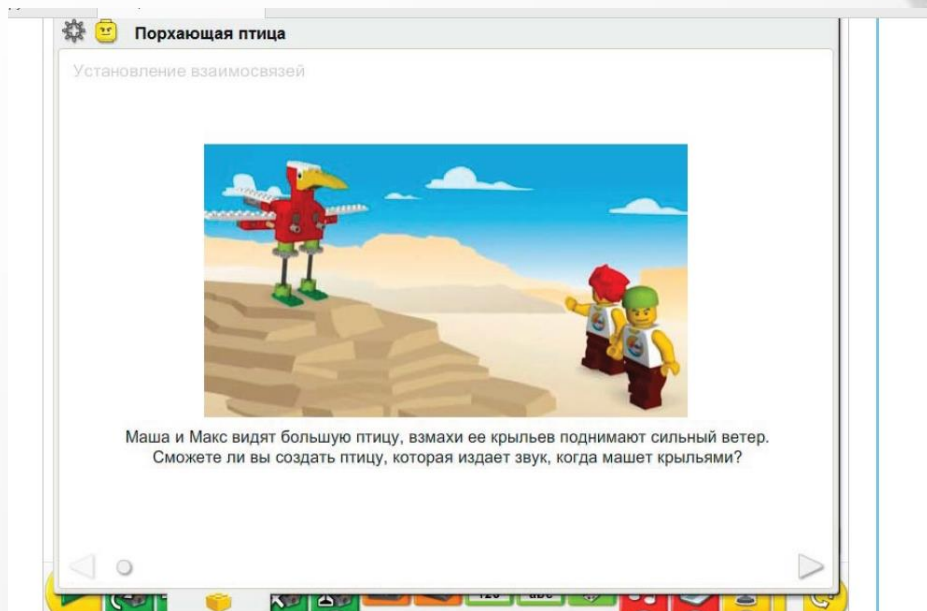
Модель «Порхающая птица»

Построить модель механической птицы и запрограммировать ее, чтобы она издавала звуки и хлопала крыльями, когда ее хвост поднимается или опускается.



Установление взаимосвязей

Посмотрите фильм этапа «Установление взаимосвязей» и обсудите следующие вопросы:



- Что делает птица, когда Маша и Макс смотрят на неё?
- Что есть у птицы, и нет у нас (людей)?

Конструирование



Порхающая птица

Конструирование

Постройте птицу, которая издает звук, когда машет своими крыльями.

Наша модель...

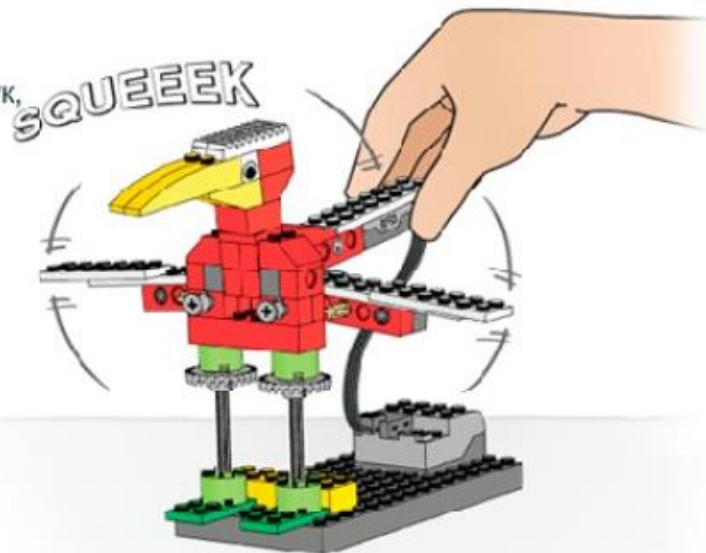
Поднимает голову и крылья...

Когда вы опускаете ее хвост...

Опускает голову и крылья...

Когда вы поднимаете ее хвост.

Проверьте нашу идею или придумайте свою!



Программирование

  **Порхающая птица**

Конструирование Запрограммируйте птицу издавать звук во время махов крыльями.
Испытайте нашу программу или придумайте собственную!



Navigation:   



Рефлексия

Рефлексия

  **Порхающая птица**

Рефлексия

Маша и Макс изучили много видов птиц. Некоторые птицы маленькие, а крыльями они машут часто-часто. Другие большие. У этих больших птиц большой размах крыльев, они парят и крыльями машут гораздо реже.

Разыщите как можно больше сведений о птицах. Расскажите, как запрограммировано поведение вашей птицы. Покажите, как она машет крыльями. Какая ваша птица? Где она живет?



Navigation icons: left arrow, right arrow, and a central dot.

LEGO Technic parts: yellow, green, red, black, and grey.

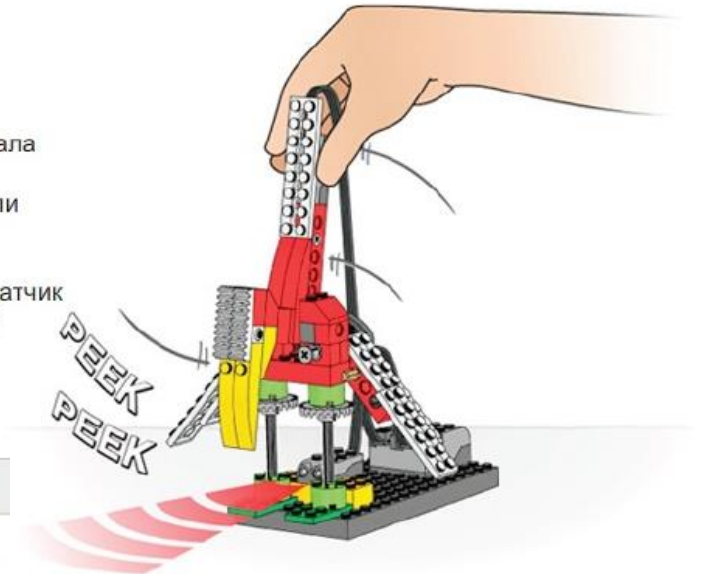
Развитие

Порхающая птица

Развитие

Создайте для вашей птицы программу, чтобы она издавала звук, когда клюет землю.
Проверьте наше решение или создайте собственное!

Наше решение использует датчик расстояния, расположенный около лап птицы.



Порхающая птица

Развитие Чтобы издавать звук, наша программа использует датчик расстояния.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ



УМНИЧКИ!