Сбор и программирование модели «Богомол»

Постановка цели и задач

Сегодня мы продолжим знакомство с удивительным миром LEGO Education WeDo 2.0, повторяя конструирование и программирование, а так же основные детали LEGO Education WeDo 2.0.

Цель: повторить  среду программирования Lego Wedo 2.0, командным меню и инструментами программы и «Сборка и программирование модели "Богомол"»

[https://yandex.ru/video/preview/?filmId=13173627725880325611&from=tabbar&parent-reqid=1582704921959921-1327871658097488785800067-man1-5912&text=%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C+%D0%B1%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%BB+%D0%BB%D0%B5%D0%B3%D0%BE+%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%BE](https://www.google.com/url?q=https://yandex.ru/video/preview/?filmId%3D13173627725880325611%26from%3Dtabbar%26parent-reqid%3D1582704921959921-1327871658097488785800067-man1-5912%26text%3D%25D0%25BC%25D0%25BE%25D0%25B4%25D0%25B5%25D0%25BB%25D1%258C%2B%25D0%25B1%25D0%25BE%25D0%25B3%25D0%25BE%25D0%25BC%25D0%25BE%25D0%25BB%2B%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25B3%25D0%25BE%2B%25D0%25B2%25D0%25B5%25D0%25B4%25D0%25BE&sa=D&ust=1591292543740000)

Как видим из видео у этой модели реечно-зубчатая передача.

Так же есть стопоры, что бы лапки у богомола не выпадали из модели во время работы.

Эти стопоры «задерживают» зубчатые колеса на 8.

Ещё раз более подробно посмотрим, как работают лапки богомола на другом видео.

https://yandex.ru/video/preview/?filmId=6554356227635133281&from=tabbar&parent-reqid=1582704921959921-1327871658097488785800067-man1-5912&text=%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C+%D0%B1%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%BB+%D0%BB%D0%B5%D0%B3%D0%BE+%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%BE

Мы посмотрели работу, конструкцию модели «Богомол».

А теперь приступим к программированию.

Но для начала вспомним палитру программы  LEGO Education WeDo 2.0.

Педагог: Работать с конструктором мы умеем, что нужно для того, что бы робот ожил?

Ответ: Создать программу, запрограммировать робота.

Педагог:С чего нужно начинать работу?

Ответ: Для создания программы необходимо установить соединение между роботом и планшетом

Педагог: Как называется основная деталь конструктора? (СмартХаб).

Педагог: СмартХаб или микропроцессор — является сердцем любой модели, контролируя работу датчиков и моторов. СмартХаб осуществляет передачу информации от управляющего ПК или планшета к сконструированной модели.

Посмотрим на экран. Перед Вами презентация «Блоки программ»  (смотрим презентацию и повторяем ранее изученный материал).

Вопросы для повторения на знание деталей LEGO Education WeDo 2.0.

Как называется данная деталь?

Педагог: а теперь перейдем на ПК для ответов на вопросы в викторине «Quizizz».

Обучающие, вводят код с экрана, и начинают решать (10 минут)

Происходит работа над ошибками.

Рефлексия.

Педагог: Спасибо, юные инженеры. Я надеюсь, что кто-нибудь из вас обязательно станет инженером или Itишником. Желаю всем добра! Ведь недаром говорят «Доброта спасет мир!».