



**</WLRC>**

\_NAZWA\_DRUŻYNY

\_IMIE\_CZŁONKA\_DRUŻYNY

# WIADOMOŚCI Z OSTATNIEJ CHWILI

Wkrótce: Najnowsza społeczność kosmiczna

< Zamknij oczy. Śmiało -- zrób to. >

< Teraz przechyl głowę w tył kierując nos ku niebu. Nie otwieraj oczu, ale daj sobie chwilę na uruchomienie wyobraźni. Wyobraź sobie, że lecisz w górę przez naszą atmosferę -- do troposfery, mezosfery, aż do termosfery i dalej do egzosfery -- i dostajesz się pod wpływ wiatrów słonecznych. Uwolnij się od przyciągania grawitacyjnego Ziemi i wyrusz w daleki wszechświat. Co teraz widzisz w ciemnościach? >

< Nie otwieraj jeszcze oczu i wróć pamięcią do poniedziałku, 21 sierpnia 2017 r., do dnia kiedy wielu Ziemian przeżyło zaćmienie słońca (z ziemskiego punktu widzenia). Dla wielu osób w Ameryce Północnej całkowite zaćmienie słońca będzie jedynym takim doświadczeniem w życiu. Podczas gdy wielu Ziemian urzekł ten rzadki widok, to tym, co umknęło ich uwadze było przyciąganie grawitacyjne powstałe w wyniku połączenia sił księżyca i słońca po jednej stronie Ziemi. Sprawdź fakty dotyczące 40-milimetrowego "wybrzuszenia" planety. Czy już otworzyłeś oczy? >

< Zamknij je jeszcze raz. I wyobraź sobie, jak to połączone przyciąganie grawitacyjne mogło uderzyć w małe ciało niebieskie, jedno z wielu unoszących się w przestrzeni, które opuściło swoją normalną orbitę.\*\* Ten kawałek kosmicznej skały, niewidoczny ani gołym okiem, ani przez odlotowe okulary do obserwacji zaćmienia, kołysał się i kręcił w bezmiarze przestrzeni, aż dostał się pod wpływ delikatnego przyciągania księżyca Ziemi. Teraz orbituje leniwie dookoła księżyca. >

< Ten mały obiekt astronomiczny -- tak naprawdę, kosmiczna wyspa -- zwróci uwagę wielu. W związku z trwającymi pracami nad nowymi misjami księżycowymi Stanów Zjednoczonych i Chin, zaczęły krążyć plotki! Czy ta przestrzeń mogłaby być uniwersalnym miejscem dla wszystkich? Czy mogłaby być miejscem krótkich postojów? I co można by zbudować na tej kosmicznej skale? Plac zabaw, park, muzeum, czy ogród? O ile eksperci nadal debatują, czy można ją określić jako nową planetę (patrz kryteria używane w takiej planetarnej definicji), my w Wonder Workshop wierzymy, że możliwości stworzenia kosmicznej społeczności są nieograniczone. Na szczęście, Dash został poproszony, aby być częścią uniwersalnej grupy zadaniowej, powołanej do stworzenia nowej międzygalaktycznej okolicy. Czysta karta (no może skała) czeka.>

< Oczekujemy, że Ty, Ziemianinie, pomożesz robotowi Dash w jego nowej międzygalaktycznej misji. Nie trzeba odbywać podróży kosmicznych, ale potrzebna jest pomoc w ramach naziemnego zespołu Kontroli Misji. Trzeba dostarczyć inspiracji i pomysłów na Kosmiczną Wyspę. Jest to okazja, aby stworzyć najwspanialszą społeczność, jaką kiedykolwiek widziały kobiety, mężczyźni..., ok, w ogóle wszystkie stworzenia! Potrzebujemy Cię do stworzenia programów, które pomogą robotowi Dash zbadać, uporządkować, zaprojektować i zbudować tę nową przestrzeń oraz świętować odniesione sukcesy (rozumiesz?):

MISJA PIERWSZA: Zbadać i posprzątać Wyspę Kosmiczną.

MISJA DRUGA: Odnowić Wyspę Kosmiczną tworząc \_(Ty wybierasz)\_.

MISJA TRZECIA: Świętować swoje osiągnięcia podczas międzygalaktycznej parady na Kosmicznej Wyspie.>

**Zgadzasz się?**  
**Jaka jest Twoja ostateczna odpowiedź?**

\*Ten fakt rzeczywiście jest prawdziwy! Możesz to szybko sprawdzić.

\*\*Ta część jest rzeczywiście zmyślona. Nie są potrzebne żadne badania -- wystarczy użyć wyobraźni.

\_CELE MISJI

\_DRUŻYNA ROBOTÓW

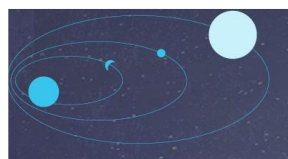


\_WARUNKI LABIRYNT SŁONECZNY

\_WIATRY 150 MPH

\_CIŚNIENIE 450 MBLL

\_PRZYCĄGANIE GRAWITACYJNE



\_PLAC ZABAW

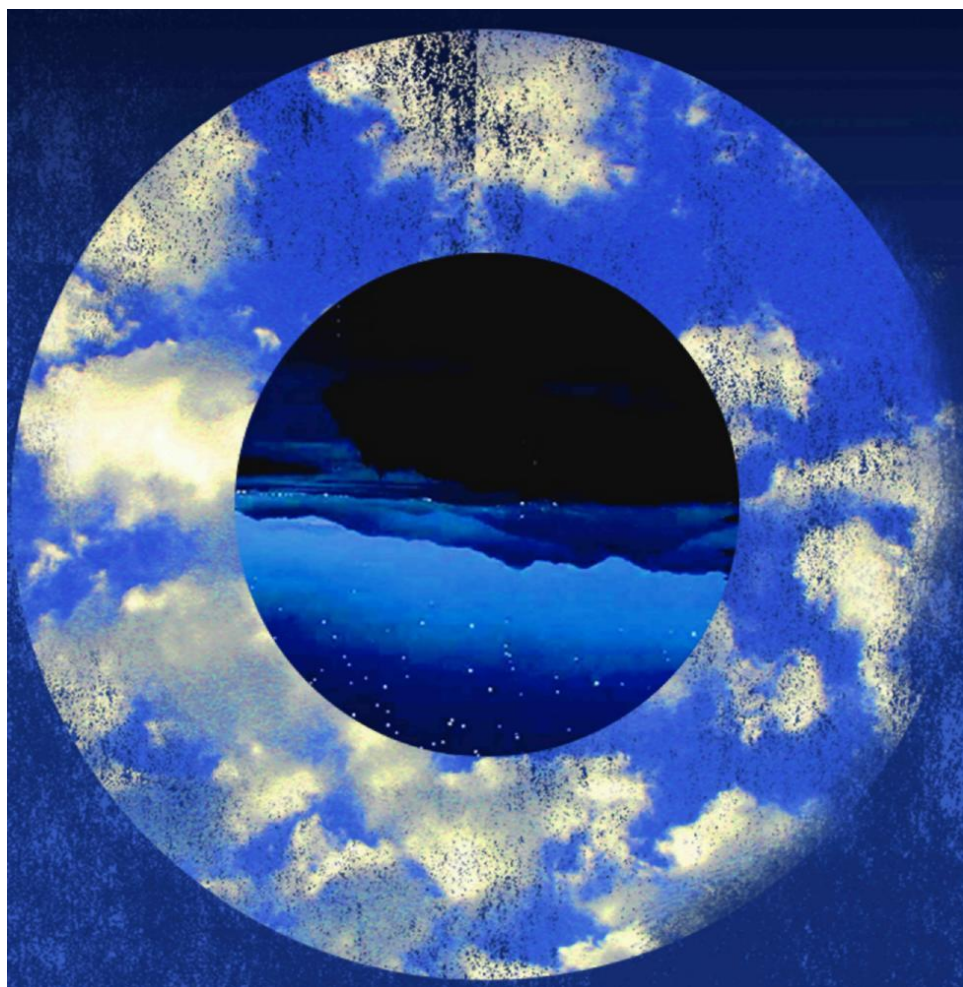


MISJA PIERWSZA\_BADAJ

MISJA DRUGA\_TWÓRZ

MISJA TRZECIA\_ŚWIĘTUJ

# \_MISJA PIERWSZA // DZIENNIK B A D A Ć



\_NAZWA DRUŻYNY    \_IMIĘ CZŁONKA DRUŻYNY

\_DATA

\_SPOTKANIE DRUŻYNY

# BADAĆ

## < CHALLENGE.ONE >

1    < Centrum Kontroli Misji >

//\_0917\_POTRZEBNE\_MATERIAŁY

2

3    < Niedawne odkrycie Kosmicznej Wyspy orbitującej w pobliżu naszej planety  
4    jest nie z tego świata — dosłownie! Nasze satelity oszacowały, że wyspa ma  
5    doskonałą wielkość do prowadzenia badań. Drużyna Międzynarodowej Stacji  
6    Kosmicznej wybrała robota Dash jako najnowszego kosmonautę, prawdziwie  
7    globalnego ambasadora, aby został pionierem nowej kosmicznej przygody.

- ☐ siatka 5x8
- ☐ Trzy kubeczki o pojemności 18 uncji
- ☐ Robot Dash
- ☐ Blockly lub Wonder
- ☐ Urządzenie

8    Dash potrzebuje zaangażowanej pracy drużyny, aby pomogła mu w badaniach  
9    każdego centymetra kwadratowego wyspy. Będziemy też potrzebowali kogoś,  
10    kto będzie nagrywał odkrycia robota Dash i dzielił się nimi ze światem. >

9

10

11

12

13

14

15    < Czy jesteś gotowy na pierwsze wyzwanie? >

< Bez odbioru. >

//\_PRZYGOTOWANIE

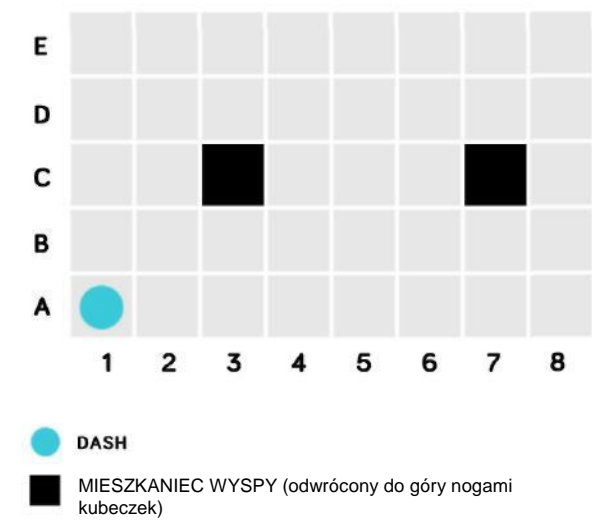
1.    Umieść robota Dash **w polu** A1, żeby rozpocząć.
2.    Umieść mieszkańca wyspy (odwrócony do góry nogami kubeczek) w polu C3 i C7.

< CZAS NA LOGOWANIE >

Upewnij się, że dokumentujesz swoje działania. Podziel się ze swoim trenerem:

- |   |   |   |  |   |                                  |
|---|---|---|--|---|----------------------------------|
| 1 | Twój Klucz Wonder<br>lub zrzut ekranu<br>Twojego kodu | 2 | Krótki filmik z robotem<br>Dash działającym według<br>twojego programu | 3 | Kilka zdjęć Twojego<br>dziennika |
|---|---|---|--|---|----------------------------------|

< TWOJE WYZWANIE >



- 1. Zaprogramuj robota Dash, żeby odbył podróż po każdej komórce.  
*Omów ze swoją drużyną i udokumentuj to, co napotkał robot Dash.*
- 2. Nie przeszkadzaj mieszkańcom wyspy na polach C3 i C7.  
*Jakich mieszkańców odkryłeś na wyspie? Ozdób te kubeczki, żeby reprezentowały Twoje odkrycia.*
- 3. Nie opuszczaj Kosmicznej Wyspy (pozostań wewnątrz siatki)!

< PUNKTACJA >

1 punkt  
Za każdą komórkę, przez którą podróżuje robot Dash (możliwych jest 38 punktów)

< PUNKTY BONUSOWE >

2 punkty  
Za każde użycie przez robota Dash światła, dźwięków lub animacji podczas badań

20 punktów  
Jeżeli stworzysz udany program zarówno w aplikacji Blockly jak i w Wonder

< SUMA ZDOBYTYCH PUNKTÓW >

WYZWANIE\_PIERWSZE

=   
SUMA\_ZDOBYTYCH\_PUNKTÓW

# BADAĆ

## < WYZWANIE.DRUGIE >

1 < Wyjątkowy Ziemianin >

//\_0917\_POTRZEBNE\_MATERIAŁY

2

☐ siatka 5x8

3 <Twoje wsparcie ma znaczenie krytyczne! Teraz kiedy pomogłeś robotowi Dash

☐ Pięć kubeczków o pojemności 18 uncji

4 zbadać każdy nieznany centymetr Kosmicznej Wyspy, lepiej wiemy, co unosi się w

☐ Akcesorium: *spychacz\_opcjonalne*

5 oddali nad Ziemią. Okazja do stworzenia społeczności kosmicznej, którą mogą się

☐ Materiały dla majsterkowiczów do nasadki  
*\_opcjonalne*

6 cieszyć wszystkie istoty, z bliska i z daleka, jest po prostu niespotykana. Ale niestety,

☐ \_ Robot Dash

7 Dash odkrył śmieci kosmiczne zaśmiecające teren. Prosimy, popracuj ze swoją

☐ Blockly lub Wonder

8 drużyną, aby oczyścić teren oraz żeby stworzyć wolne miejsce dla nowych projektów

☐ Urządzenie

9 i nowej zabudowy dla tej społeczności. >

10

11

12

13

14 < Jesteśmy pewni, że rdzenni mieszkańcy będą zadowoleni (należy pamiętać, aby im  
15 nie przeszkadzać). Czas posprzątać tę wspaniałą Kosmiczną Wyspę, żeby wszyscy  
16 mogli się nią cieszyć! >

16

17

18 < Złóż sprawozdanie. >

### //\_PRZYGOTOWANIE

1. Umieść robota Dash w polu A1, żeby rozpocząć.

2. Umieść mieszkańca wyspy (odwrócony do góry nogami kubeczek) w polu C3 i C7.

3. Umieść śmieć kosmiczny (odwrócony do góry nogami kubeczek) w polu B3, C4 i D5.

*Jaki rodzaj śmieci kosmicznych znalazł Dash? Ozdób kubeczki, aby reprezentowały galaktyczne śmieci.*

4. Oznacz pola A8-E8 jako Strefę Zbiórki.

### < CZAS NA LOGOWANIE >

Upewnij się, że dokumentujesz swoje działania. Podziel się ze swoim trenerem:

1

Twój Klucz Wonder lub zrzut  
ekranu Twojego kodu

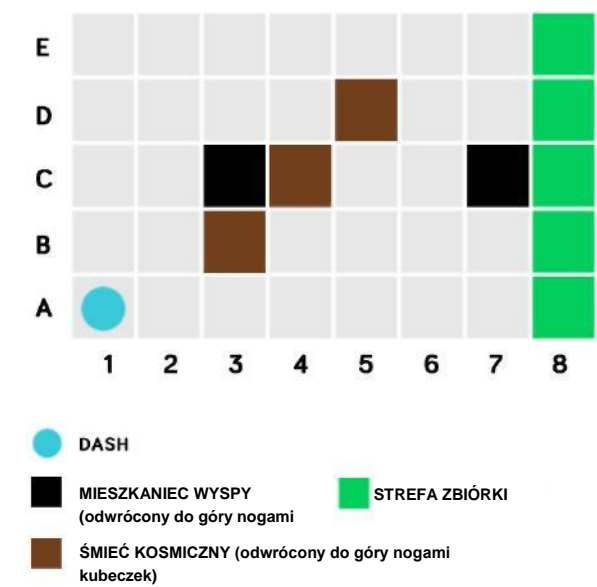
2

Krótki filmik z robotem Dash  
działającym według twojego  
programu

3

Kilka zdjęć Twojego  
dziennika

< TWOJE WYZWANIE >



1. Zaprogramuj robota Dash tak, aby zlokalizował kosmiczne śmieci.
2. Zaprogramuj robota Dash tak, żeby przeniósł kosmiczne śmieci do Strefy Zbiórki (A8-AE), używając oryginalnej nasadki lub spychacza.
3. Pamiętaj, żeby nie przeszkadzać mieszkańcom wyspy na polach C3 i C7.
4. Nie opuszczaj Kosmicznej Wyspy (pozostań wewnątrz siatki)!

< PUNKTACJA >

10 punktów  
Za każdy śmieć przeniesiony z:  
\_B3 do Strefy Zbiórki (A8-E8)  
\_C4 do Strefy Zbiórki (A8-E8)  
\_D5 do Strefy Zbiórki (A8-E8)

< PUNKTY BONUSOWE >

20 punktów  
Jeżeli przeniosłeś wszystkie trzy śmieci kosmiczne podczas jednej trasy

20 punktów  
Za stworzenie oryginalnej nasadki do przenoszenia śmieci kosmicznych

< SUMA ZDOBYTYCH PUNKTÓW >

□

WYZWANIE\_PIERWSZE

+

□

WYZWANIE\_DRUGIE

=

□

SUMA\_ZDOBYTYCH\_PUNKTÓW

# BADAĆ

## < WYZWANIE.TRZECIE >

1 < Wyjątkowy Ziemianin >

//\_0917\_POTRZEBNE\_MATERIAŁY

2

☐ siatka 5x8

3 <Misja Pierwsza jest prawie zakończona! Dash potrzebuje jeszcze pomocy, żeby  
4 usunąć ostatnie kosmiczne śmieci. Pomóż robotowi Dash oddzielić śmieci od  
5 surowców wtórnych i przenieść te przedmioty do wyznaczonych obszarów w  
6 strefie zbiórki. Bardzo dbałeś o wszystko, co zastałeś na Kosmicznej Wyspie.  
7 Dobra robota! Jesteś na dobrej drodze do stworzenia wyjątkowego miejsca (ok,  
8 przestrzeni), którym wszyscy mogą się cieszyć. >

☐ Trzy kubeczki o pojemności 18 uncji

☐ Sześć kulek bawełnianych

☐ Dziewięć dużych spinaczy

☐ Akcesorium: *spychacz\_opcjonalne*

☐ Materiały dla majsterkowiczów do nasadki  
\_opcjonalne

9

☐ Dodatkowe materiały (np. kapsle od butelek)  
na kolejne śmieci kosmiczne \_opcjonalne

10

☐ \_ Robot Dash

11

☐ Blockly lub Wonder

12

13

☐ Urządzenie

< Zatwierdzenie >

### //\_PRZYGOTOWANIE

1. Umieść robota Dash w polu A1, żeby rozpocząć.
2. Umieść mieszkańca wyspy (odwrócony do góry nogami kubeczek) w polu C3 i C7.
3. Umieść trzy kosmiczne śmieci (kulki bawełniane) w odległości około 10 cm wewnątrz pól B5 i D5.
4. Umieść trzy surowce wtórne (duże spinacze papierowe) w odległości około 10 cm wewnątrz pól B3, C4, i D3.  
*Zegnij spinacze, żeby nie leżały płasko.*
5. Oznacz pole E8 jako obszar zbiórki surowców wtórnych i pole A8 jako obszar zbiórki śmieci.

### < CZAS NA LOGOWANIE >

Upewnij się, że dokumentujesz swoje działania. Podziel się ze swoim trenerem:

1

Twój Klucz Wonder lub zrzut  
ekranu Twojego kodu

2

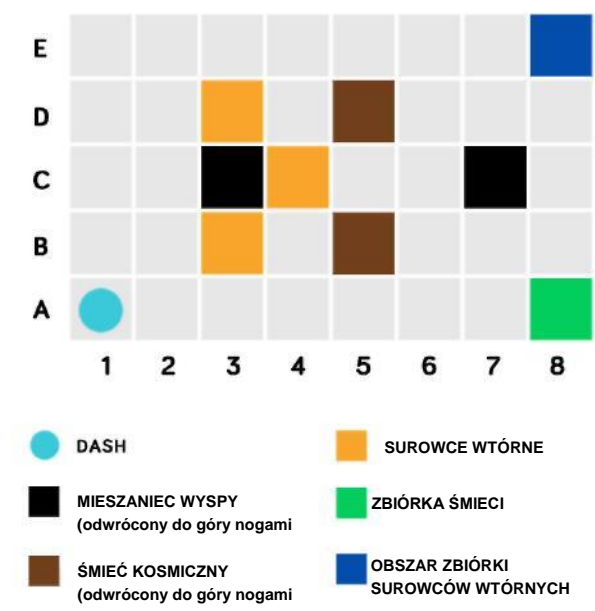
Krótki filmik z robotem Dash  
działającym według twojego  
programu

3

Kilka zdjęć Twojego  
dziennika



< TWOJE WYZWANIE >



1. Zaprogramuj robota Dash tak, aby zlokalizował śmieci i przesunął je do obszaru zbiórki śmieci w Obszarze Zbiórki (A8).
2. Zaprogramuj robota Dash tak, aby znalazł surowce wtórne i przesunął je do obszaru zbiórki surowców wtórnych w Obszarze Zbiórki (E8).  
*Jakie właściwości mogłaby mieć nasadka, żeby łatwiej przesunąć kawałki metalu?*
3. Pamiętaj, żeby nie przeszkadzać mieszkańcom wyspy na polach C3 i C7.
4. Nie opuszczaj Kosmicznej Wyspy (pozostań wewnątrz siatki)!

< PUNKTACJA >

5 punktów  
Za każdy przeniesiony śmieć:  
\_Z pola B5 na A8 (razem 15 punktów)  
\_Z pola D5 na A8 (razem 15 punktów)

5 punktów  
Za każdy przeniesiony surowiec wtórny:  
\_Z pola B3 na E8 (razem 15 punktów)  
\_Z pola C4 na E8 (razem 15 punktów)  
\_Z pola D3 na E8 (razem 15 punktów)

< PUNKTY BONUSOWE >

10 punktów  
Za stworzenie oryginalnej nasadki do przenoszenia śmieci i surowców wtórnych

10 punktów  
Jeżeli robot Dash odbywa tylko jedną trasę do strefy zbiórki oddzielając śmieci od surowców wtórnych

5 punktów  
Za każdy dodatkowy śmieć kosmiczny właściwie dodany i posortowany

5 punktów  
Za to, że robot Dash świętuje dobrze wykonane zadanie (tańczy, śpiewa, itp.)

< SUMA ZDOBYTYCH PUNKTÓW >

WYZWANIE\_PIERWSZE

+

WYZWANIE\_DRUGIE

+

WYZWANIE\_TRZECIE

=

SUMA\_ZDOBYTYCH\_PUNKTÓW

< PLAN NA DZISIAJ > \_JAKI JEST TWÓJ DZISIEJSZY CEL?

\_NARYSUJ LUB NAPISZ, CO DASH MUSI ZROBIĆ.

\_JAKIE KROKI NALEZY PODJĄĆ?

KROK  
1

KROK  
2

KROK  
3

< SIATKA DO PLANOWANIA >

	.	.	.	.	.	.	.	.	.
E	.	.	.	.	.	.	.	.	.
D	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C	.	.	.	.	.	.	.	.	.
B	.	.	.	.	.	.	.	.	.
A	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	1	2	3	4	5	6	7	8	

	.	.	.	.	.	.	.	.	.
E	.	.	.	.	.	.	.	.	.
D	.	.	.	.	.	.	.	.	.
C	.	.	.	.	.	.	.	.	.
B	.	.	.	.	.	.	.	.	.
A	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	1	2	3	4	5	6	7	8	

## < PROJEKTY >

| **trzeba** |

< użytkownik >

< czynność >

**w celu / ponieważ / aby**

< zakreśl jedną możliwość >

## NASZKICUJ SWOJE POMYSŁY

## JAK SPRAWEDZAŁEŚ SWOJE POMYSŁY?

### \_CO DOBRZE ZADZIAŁAŁO?

## CO NIE ZADZIAŁAŁO?

< DZISIEJSZE WAŻNE ETAPY >

\_JAKA JEST DZISIAJ TWOJA ROLA? CO ZROBIŁEŚ ABY POMÓC DRUŻYNIE?

\_CO STAŁO SIĘ PO URUCHOMIENIU TWOJEGO PROGRAMU? CO MOŻE TRZEBA ZMIENIĆ?

\_CO BYŁO DZISIAJ NAJWIĘKSZYM WYZWANIEM?

\_CO DAŁO DZISIAJ NAJWIĘKSZĄ SATYSFAKCJĘ?

\_CZYM ZAJMIESZ SIĘ PODCZAS KOLEJNEGO SPOTKANIA?