

6-8



MISJA III

ZAGADKOWE PRĄDY

Głębiny oceanu są idealnym środowiskiem do odkrywania nieznanych form życia. Razem z robotami Dash masz doskonałe warunki do eksplorowania i zdobywania informacji na temat otwartych akwenów wodnych.

Kto wie co odkryjesz ze swoim zespołem!

MISJA 3

WPROWADZENIE

Wiadomość otrzymana 13:06

=====

Nadszedł czas na eksplorację ruin.

Twoim zdaniem jest zebranie podwodnych artefaktów.

Uważaj na poziom zasilania łodzi podwodnej.

Unikaj raf kiedy zanurzysz się w głębinę, aby dotrzeć do podwodnych wraków.

=====



POTRZEBUJESZ

Kratownica

8 plastikowych

kubeczków (jako rafa)

Taśma klejąca

Patyczki, ołówki

Karteczki

Blockly lub Wonder

Tablet

Dash

NAZWA ZESPOŁU:

DATA:

KLASA:

www.MAKEWONDER.pl






















<https://www.makewonder.com/education/robotics-competition>



</WLRC>

wonder
workshop

MAPA ZANURZENIA

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

KLUCZ

-  = START
-  = LOKALIZACJA WRAKÓW
-  = RAFA KORALOWA
-  = KIERUNEK PRĄDÓW

USTAWIENIA

1. Ustaw Dasha na A1
2. Ustaw karteczki z kierunkami prądów oznaczonymi strzałkami zgodnie z mapą. Upewnij się, że zostały ułożone poprawnie.
3. Ustaw kubeczki oznaczające rafę koralową na pozycjach: D4, D6, C5, B4, B6.
4. Przygotuj konstrukcję którą umieścisz na głowie Dasha, tak abyś mógł pobrać próbki z wraków. Skorzystaj z ołówka, patyczków, taśmy lub innych rozwiązań, które będziesz chciał zastosować.
5. Ustaw kubeczki, które będą reprezentowały artefakty na pozycjach: D5, C4, C6, B5.

MISJA 3

WYZWANIE

- 1 Rozpocznij na A1
- 2 Poruszaj się zgodnie z kierunkami prądów oceanu
- 3 Pobierz artefakty i przewieź je do pozycji A1 lub A2.
- 4 Poruszaj się unikając raf koralowych.
- 5 Pamiętaj, aby unikać raf koralowych.
- 6 Utrzymaj kurs. Nie wypływaj poza matę.

PUNKTY

10
punktów

Każdy artefakt dostarczony do pozycji A1 lub A2.

20
punktów

Konstrukcja przyządu do pobierania artefaktów.

Do zdobycia 60 punktów (4x10 + 20)

BONUS

5
punktów

Zaprojektowanie i wykonanie łodzi podwodnej dla Dasha

10
punktów

Wykorzystanie czujnika przeszkód

20
punktów

Wykonanie prezentacji na temat zdobytych podwodnych artefaktów

NAZWA ZESPOŁU:

DATA:

KLASA:

www.MAKEWONDER.pl

<https://www.makewonder.com/education/robotics-competition>



</WLRC>

v:onder
workshop