

Missioon 1

Eesti avastusretk



Vanuserühm: 5-7 a

Vajalikud vahendid:

- Dash robot
- Võistlusmatt
- Nutiseade
- Wonder rakendus

Väljakutse

Dash läheb avastama Eestit (võistlusala), ta sõidab mööda looklevat teed. Tema tee viib läbi Vastseliina, Tori, Kärü, Lipu ja jõuab välja Jumindasse.

- ➔ Uuri, kus asuvad nimetatud kohad Eestis. Visualiseeri ja joonista, milline võiks olla Dashi liikumissuunad kui ta sõidab nendesse sihtkohtadesse ning programmeeri ta sama moodi liikuma.
- ➔ Vaata, et Dash ei sõidaks üle piiri (ei väljuks võistlusalalt).
- ➔ Dash alustab oma sõitu vasakust alumisest nurgast.

Hindamine

Punktid:

- 10p - ...** Võistluslal on loovalt kujutatud sihtkohtadele iseloomulikud tunnused (ehitised, kohanime sildid vms). 10p saab iga tunnuse eest.
- 10p** Dash liigub ühest kohast teise nii, et iga koha juures on kasutatud vähemalt ühte pööramise käsku.
- 10p** Dash läbib raja nii, et ei sõida võistlusalalt välja ja jääb ise sihtpunktis seisma.

Lisapunktid:

- 5p** Dash teeb sõidu ajal häält või ütleb kuhu ta jõudis.
- 5p** Dashi programmeerimisel/liikumise panemisel kasutatakse andureid.
- 5p** Dash muudab liikumisel näo ilmet.
- 5p** Dash läbib raja, olles ise reisikostüümis.

Tõendusmaterjal

Ülesande lahendamisel:

- tee oma programmikoodist ekraanipilt.
- tee lühivideo Dashist, kuidas ta väljakutse sooritab.
- tee fotosid ülesande lahendamisest, Dashi kostüümidest, ehitatud lisavahenditest ja töökast tiimist.

Vanuserühm: 8-10 a

Vajalikud vahendid:

- Dash robot
- Võistlusmatt
- Nutiseade
- Wonder, Blockly rakendus

Väljakutse

Dash läheb avastama Eestit (võistlusala), ta sõidab mööda looklevat teed. Tema tee viib läbi Vastseliina, Tori, Kärü, Lipu ja jõuab välja Jumindasse.

- ➔ Uuri, kus asuvad nimetatud kohad Eestis. Visualiseeri ja joonista, milline võiks olla Dashi liikumissuunad kui ta sõidab nendesse sihtkohtadesse ning programmeeri ta sama moodi liikuma.
- ➔ Vaata, et Dash ei sõidaks üle piiri (ei väljuks võistlusalt).
- ➔ Dash alustab oma sõitu vasakust alumisest nurgast.

Hindamine

Punktid:

- 10p** Võistlusalale on ehitatud iga sihtkoha juurde väravad, kust Dash peab läbi sõitma.
 - 10p** Dashi programmeerimisel/liikumise panemisel kasutatakse andureid ja erinevaid liikumiskäskke.
 - 10p** Dash läbib raja nii, et ei sõida võistlusalt välja ja jääb ise sihtpunktis seisma.
- Lisapunktid:
- 5p** Dash teeb sõidu ajal häält või ütleb kuhu ta jõudis.
 - 5p** Dash muudab näo ilmet ja värve.
 - 5p** Dash läbib raja, olles ise reisikostüümis.

Tõendusmaterjal

Ülesande lahendamisel:

- tee oma programmikoodist ekraanipilt.
- tee lühivideo Dashist, kuidas ta väljakutse sooritab.
- tee fotosid ülesande lahendamisest, Dashi kostüümidest, ehitatud lisavahenditest ja töökast tiimist.