



A WEDOER programozó verseny egy 8-12 éves diákoknak szóló bajnokság, ahol a diákoknak 4-8 fős csapatokban dolgozva egy előre megadott témában kutatást kell végezniük és egy működő LEGO® Education robotot kell megtervezniük, programozniuk és tesztelniük úgy, hogy az képes legyen küldetését elvégezni egy terepasztalon.

Az Észak-Magyarországi Informatikai Klaszter az Agrárminisztérium támogatásával szervezi meg a WEDOER erdészeti programozó versenyt, azzal a céllal, hogy a természettudományos, műszaki fejlődést és kreativitást, valamint a mérnöki gondolkodásmódot fejlessze a diákoknál és így az újszerű technológiák, megoldások használata révén a fiatal generáció is egyre közelebb kerüljön az erdészeti, környezet- és klímavédelmi vagy akár öntözési témákhoz.

A verseny a COVID járvány függvényében jelenléti vagy online formában kerül megrendezésre. A versenyzéshez a szervező biztosítja az online platform hozzáférést és technikai segítséget is nyújt. Így a versenyző csapatok biztonságosan vehetnek részt a megmérettetésen.

A versenykiírásban elvárt három feladattípus teljesítése az alábbiak szerint valósul meg:

- bemutatkozó- és témafeldolgozó prezentáció
- konstrukciós feladat „robot design” – a megépített robot konstrukciós leírását (mit és miért építettek a gyerekek a robotra
- robotverseny

A versenyre való felkészülés elősegítése érdekében az Észak-Magyarországi Informatikai Klaszter biztosítja a LEGO® WeDo 2.0 alap játékkészletet. Amennyiben a nevezett csapat a versenyen a 1., 2. vagy 3. helyezését ér el, a LEGO Education játékkészletet megtarthatja.