


A1.05.02.- Ereigniskarte

Workshop-Titel	A1.05.02. Roboterprogrammierung
Ebene	A1
Dauer	3 Stunden
Ziele	Einführung in die EV3-Programmoberfläche und Erlernen von Roboterbewegungsblöcken
Workshop-Ergebnisse	1-EV3-Software zum Programmieren des Roboters lernen 2-Lernende Roboterbewegungsblöcke
Notwendige Materialien	1- Computer 2-Lego Mindstorms Ev3 Roboterset
Aktivitätsbeschreibung	Es werden die Schnittstelle und alle Blöcke der EV3-Software vorgestellt, in denen der zusammengebaute Roboter programmiert wird. Um den Roboter zu bewegen, bewegen Sie sich auf der Registerkarte „Aktion“. Es werden verschiedene Anwendungen mit Lenk- und beweglichen Tankblöcken durchgeführt und notwendige Distanzberechnungen erlernt.
Zusätzliche Dokumente	 Müfredat ve Etkinlik Kartı 5.2.ek.pdf