


A1.06.01.- Tapahtumakortti

Työpajan otsikko	A1.06.01. Robotin ohjelmointi
Taso	A1
Kesto	3 tuntia
Tavoitteet	Robotin saattaminen tekemään ääniä, tekstin, äänen ja kuvien näyttämisen sen näytöllä ja onnistuneesti esineiden siirtotehtävien suorittaminen
Työpajan tulokset	<p>1 - Silmukkalohkon eri käyttöjen oppiminen sovelluksissa sen ymmärtämiseksi.</p> <p>2 - Opi näyttämään tekstiä, muotoja ja kuvia robotin älykkäällä tiilellä</p> <p>3-Oppii lohkojen, joilla robotti saa aikaan erilaisia ääniä</p> <p>4- Robotin suunnittelu keskikokoisella moottorilla, jotta robotti kantaa esinettä</p> <p>5-Oppii algoritmilogiikan ja lohkot, joita robotti tarvitsee kantamaan esinettä</p> <p>6-Oppii laskemaan etäisyyden, jonka robotti tarvitsee kantaakseen esinettä</p>
Tarvittavat materiaalit	<p>1 - Tietokone</p> <p>2-Lego Mindstorms Ev3 -robottisarja</p>
Toiminnan kuvaus	EV3-ohjelman toimintovälilehdellä ; iso moottori, ääni , näyttö , tiili Tila valo , virtaus odota , silmukka , odota ohjausvälilehdeltä _ Keskeytyslohkojen käyttö on opittu ja esimerkkejä.
Lisäasiakirjat	 Müfredat ve Etkinlik Kartı 6.1.ek.pdf