

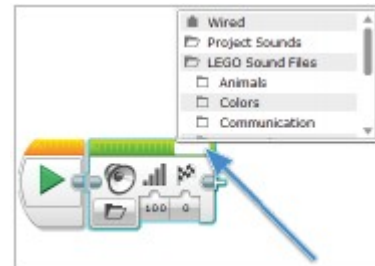
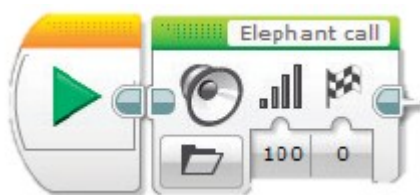
Temat: Bliskie spotkanie z kostką EV3*Czas potrzebny na rozwiązanie: 2 x 45 min***Cel:***Po ukończeniu zajęć potrafimy podłączyć komputer do Kostki EV3, a także pobrać i uruchomić program, który kontroluje zachowanie robota.***Przygotowanie**

Zrozumienie procesu podłączenia komputera do Kostki EV3. Obejrzenie filmu wprowadzający "Programming". Materiały do zajęć: zestaw podstawowy EV3. Opcjonalnie: tektura, resztki tkanin i inne materiały do przyozdobienia robotów.

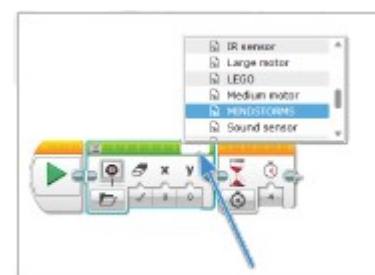
Plan zajęć

1. Przygotowanie robota bazowego na podstawie instrukcji budowania dostępnych w oprogramowaniu, w opcji "Driving Base".
Można spersonalizować robota bazowego używając dodatkowych elementów LEGO® oraz innych materiałów. W ten sposób można dowolnie zmieniać modele, nadając im kształt zwierząt lub postaci fantastycznych.
2. Zapoznajemy się z procesem podłączania komputera do Kostki EV3 oraz uruchamiania pierwszego programu. Jako materiały pomocnicze wykorzystujemy film wprowadzający "Programming", który pokazuje w jaki sposób połączyć urządzenia ze sobą.
3. Wykorzystamy oprogramowanie, aby napisać program, dzięki któremu:

- a) Robot odtwarza dźwięk dopasowany do postaci



- b) Robot pokazuje obrazek lub własny tekst na ekranie Kostki EV3



- c) Robot uruchamia swoje podświetlenie

