

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3

SO

EINFACH

GEHT'S!

ZWEI EINFACHE EINSTIEGSAUFGABEN

In nur 15 min!

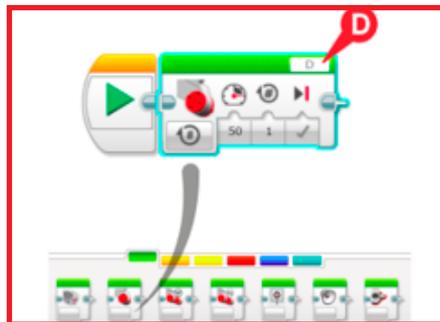
Robotik ist gar nicht kompliziert. Mit diesen Einstiegsaufgaben für LEGO MINDSTORMS Education EV3 erleben Ihre Schüler/-innen in nur 3 bzw. 6 Schritten ein Erfolgserlebnis!

Die vollständige EV3 Software inkl. aller Einstiegsaufgaben und Unterrichtsmaterialien **KOSTENLOS** downloaden unter LEGOeducation.de/downloads



1. Motor an EV3 Stein anschließen

Den Motor mit einem Verbindungskabel an Port D des EV3 Steins anschließen.



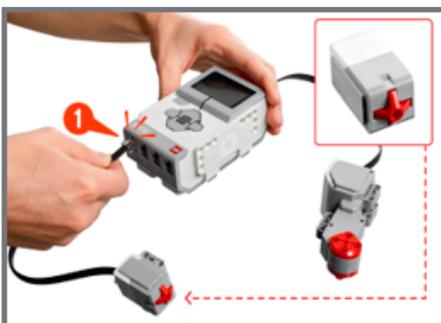
2. Programmieren

Das Symbol des Motorblocks per Drag & Drop in die Programmierkette ziehen.



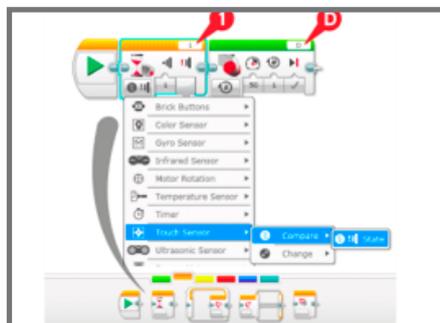
3. Programm starten

Dreht sich der Motor? Dann ist die Aufgabe erfolgreich erfüllt!



1. Berührungssensor anschließen

Der Motor soll nun per Sensor gesteuert werden und bleibt an Port D angeschlossen. Zusätzlich wird der Sensor mit Port 1 verbunden.



2. Programmierung ändern

Das Symbol „Warten“ vor das Symbol des Motorblocks ziehen. Die Einstellung in *Berührungssensor - vergleiche Status - gedrückt* ändern.



3. Programm starten

Jetzt den Berührungssensor drücken, um das Programm zu starten und den Motor zum rotieren zu bringen!