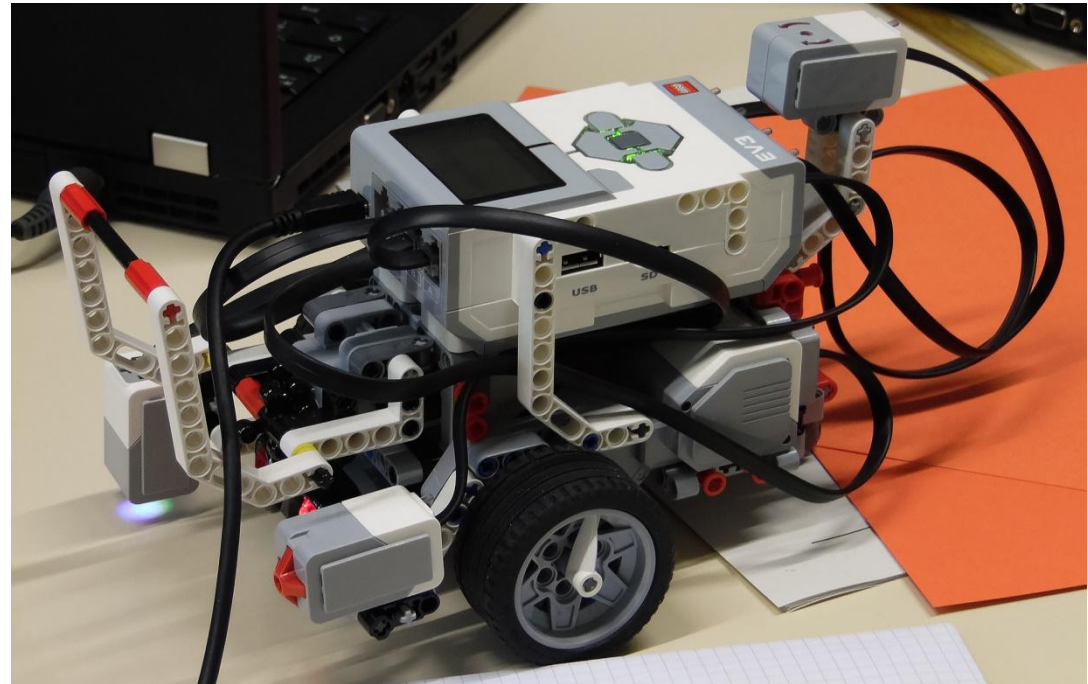


Thema: Programmieren mit LEGO® MINDSTORMS®

Im Mittelpunkt des Angebotes steht die Programmierung eines LEGO-Bausteines EV3. An ihn können verschiedene Sensoren und Motoren angeschlossen werden. Mithilfe einer grafischen Benutzeroberfläche werden Programme geschrieben, welche die von den Sensoren empfangenen Daten auswerten, mit welchen dann die Motoren



gesteuert werden können. Es lassen sich kleine „Robotersysteme“ nachgestalten. Das Bauen mit LEGO-Bausteinen steht **nicht** im Mittelpunkt des Angebotes, sondern das Erlernen von Grundstrukturen der Programmierung.

Geeignet für Schüler der Klassen 8 – 10