

Zajęcia z robotyki – prowadzący Szymon Burak i Jacek Wolikowski
uczestnicy: uczniowie słupskich szkół podstawowych i gimnazjów

Lekcja 1

temat: Prezentacja zestawów do programowania LEGO MINDSTORMS NXT 2.0

- Mózg robota LEGO MINDSTORMS NXT 2.0
- Programowalna kostka LEGO MINDSTORMS NXT 2.0
- Oprogramowanie wbudowane kostki NXT 2.0
- Analiza programu Demo
- Programowanie w aplikacji Brick Program
- Dźwięki i obsługa klawiatury w kostce NXT 2.0

Lekcja 2

temat: Programowanie w aplikacji LEGO MINDSTORMS NXT 2.0

- Pierwsze uruchomienie aplikacji LEGO MINDSTORMS Home Edition
- Połączenie kostki NXT 2.0 z aplikacją LEGO MINDSTORMS
- Połączenie USB , Bluetooth, Wi-Fi
- Importowanie programów z kostki NXT 2.0 do aplikacji LEGO MINDSTORMS

Lekcja 3

temat: Podstawowe mechanizmy

- Przełożenia
- Przekładnie złożone
- Wykorzystanie przekładni ślimakowych
- Mechanizmy wahadłowe
- Przekazywanie momentu obrotowego za pomocą gumek, gąsienic oraz na większą odległość
- Mechanizmy mimośrodowe i przejściowe wykorzystujące kierunek obrotowy

Lekcja 4

temat: Budowanie robotów

- Machające skrzydła
- Chwytające palce
- Unoszenie rzeczy
- Wystrzeliwanie rzeczy
- Drzwi automatyczne
- Kołysanie wahadła
- Zazębianie kół ukośnie
- Swobodna zmiana kąta obrotu

PPROJEKT EUROPEJSCY specjaliści

realizowany przez zespół szkół agrotechnicznych w słupsku im. Władysława Reymonta
współfinansowany przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego
PROGRAM OPERACYJNY WIEDZA, EDUKACJA, ROZWÓJ - KONKURS 2018