|  |  |
| --- | --- |
| **Arbeitsblattsammlung GDC Ostwürttemberg** | |
| Modul | 2.1 |
| Thema | Programmieren mit Lego Mindstorms |
| Zielalter | Ab 12 |
| Methodik | Infoblatt Komponenten und Parameter |

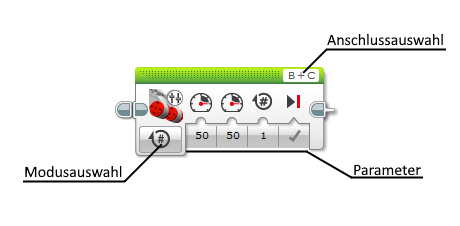


**Programmieren mit Lego Mindstorms**

1. **Komponenten**

* Lego Mindstorms Basis-Set EV3
* Computer mit USB-A Anschluss und installierter Lego Software
* hier Lego Mindstorms Education EV3

1. **Schritt-für-Schritt-Anleitung siehe Infomaterial Lego Mindstorms**
2. **Einstellungsmöglichkeiten von Blöcken**



1. **Parameter:**

Für die Geraden:

* Leistung links von -100 bis +100 hier 50 gewählt
* Leistung rechts von -100 bis +100, hier 50 gewählt
* Umdrehungs-Anzahl als positive Fließkommazahl, hier 1 gewählt
* Bremsen nach Abschluss hier mit einem Haken angewählt

Für das Drehen um 90 Grad um die eigene Achse:

* Leistung links von -100 bis +100 hier -50 gewählt
* Leistung rechts von -100 bis +100, hier 50 gewählt
* Umdrehungs-Anzahl als positive Fließkommazahl, hier 0,49 gewählt
* Bremsen nach Abschluss hier mit einem Haken angewählt