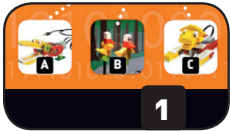


LEGO WEDO - VOGELS

We beschrijven hier stap voor stap hoe je met behulp van LEGO WeDo een robot kunt maken en programmeren. Begin bij 1 en dan naar 2 tot je alle 17 stappen hebt gedaan. Je kunt natuurlijk altijd hulp vragen aan je juf of meester. Succes!



Kies welk figuur je wilt maken. Klik op het plaatje.



Verander de snelheid van de motor.



Kies de bouwtekening van je figuur.



Klik op de motor, dan verandert het pijltje. Wat gebeurt er als je hem laat bewegen?



De bouwtekening komt op je scherm of vraag deze aan je docent.



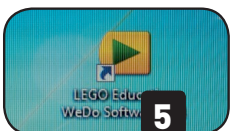
Verander zelf ook nog meer in het programma. Klik steeds op play, om het uit te proberen.



Klaar? Doe de kabel in de computer.



Verander bij geluid het nummer.



Start de WeDo-Software.



Klik bij de zandloper en verander de tijd.



Bekijk nog een keer filmpje 2, zo zie je hoe je de vogels moet programmeren.



Helemaal klaar? Sluit het programma met het kruisje rechts in de hoek.

Sleep alle icoontjes op je scherm zoals hieronder.



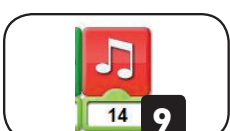
Start computer type vogel geluid motor rechts motor wacht geluid motor links motor wacht herhalen



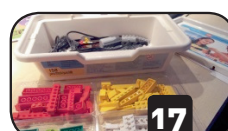
Start = groene pijl. Stoppen = rood blokje.



Maak een foto van de vogels.



Verander bij geluid het nummer.



Haal de vogels uit elkaar, en berg deze op voor de volgende groep.