

Zusätzliche Hinweise zur Didaktik

Optionale Materialien

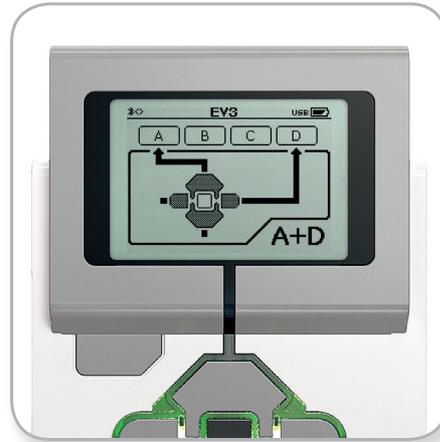
- Plastik- oder Pappbecher
- Kleine Musikinstrumente (z. B. Glöckchen oder kleine Trommeln)

Vor dem Lernen

Bevor Sie mit dieser MAKER-Aufgabe beginnen, wird empfohlen, dass sich die Schülerinnen und Schüler mit den Funktionen zum Steuern des Motors und mit dem Programm vertraut machen, das den Motor in Bewegung versetzt.



Programmierapp EV3 Stein



Motorsteuerung

Anregungen zum Experimentieren

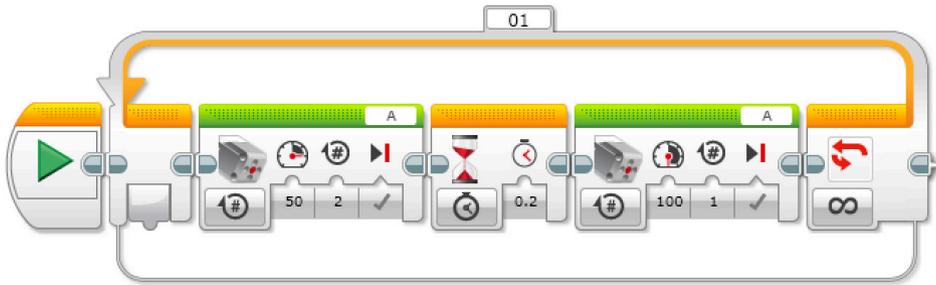
Einige Schülerinnen und Schüler benötigen für einen guten Einstieg möglicherweise ein paar Anregungen oder etwas Unterstützung. Es steht ihnen dabei frei, ob sie ein vorhandenes Modell umbauen oder eine ganz neue Konstruktion entwickeln.

Hinweis: Wir empfehlen, den Schülerinnen und Schülern diese Bilder nicht vorab zu zeigen.



Klangmaschine

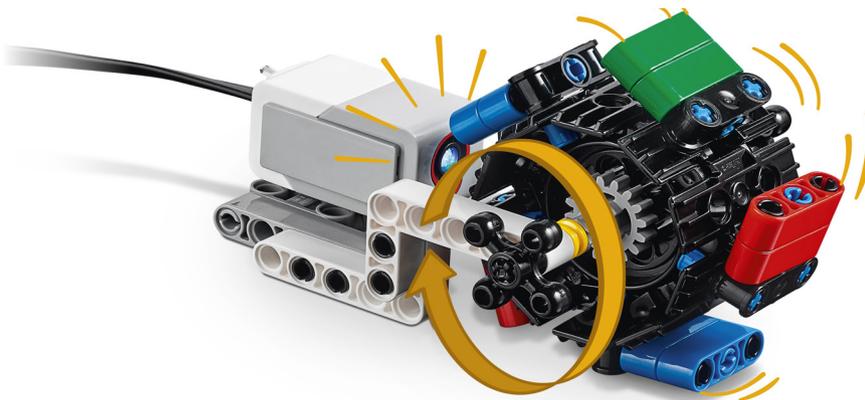
Mit dieser Programmierkette wird das EV3 Modell beispielsweise so programmiert, dass es auf einer beliebigen Oberfläche einen Rhythmus klopft.



Anregungen zum Experimentieren

Hinweis: Wir empfehlen, den Schülerinnen und Schülern diese Bilder nicht vorab zu zeigen.

Sie können auch mit den verschiedenen Sensoren experimentieren.



Klangmaschine

Mit diesem Programm spielt das Modell verschiedene Klänge ab, wenn sich das Rad dreht. Welcher Klang abgespielt wird, hängt davon ab, welche Farbe vor dem Farbsensor platziert wird.

