

Inf-5 RoboLab a Lego Mindstorms

Anotace k sadě 20 materiálů

Pořadí	Označení materiálu	Anotace
1.	VY_32_INOVACE_Inf-5_01	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Přímá jízda robotka.
2.	VY_32_INOVACE_Inf-5_02	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Zatáčení a svícení robotka.
3.	VY_32_INOVACE_Inf-5_03	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Kroky v programování v RoboLabu a světelný senzor.
4.	VY_32_INOVACE_Inf-5_04	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v Inventoru úrovně 1 a 2. Nastavení intenzity napájení a lokalizace portu.
5.	VY_32_INOVACE_Inf-5_05	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v Inventoru úrovně 3 a 4, větvení a zvuk.
6.	VY_32_INOVACE_Inf-5_06	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v Inventoru úrovně 4, nekonečný cyklus, cyklus s opakováním.
7.	VY_32_INOVACE_Inf-5_07	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v Inventoru úrovně 4, opakování v cyklu s kontejnerem.
8.	VY_32_INOVACE_Inf-5_08	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v Inventoru úrovně 4, kontejner a IR komunikace.
9.	VY_32_INOVACE_Inf-5_09	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v RoboLab Investigator úrovně 1 a sběr dat.
10.	VY_32_INOVACE_Inf-5_10	Výuka robotiky pomocí stavebnice Lego a programu RoboLab. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Programování v RoboLab Investigator úrovně 2 – 4 a sběr dat.
11.	VY_32_INOVACE_Inf-5_11	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Přímá jízda robotka.
12.	VY_32_INOVACE_Inf-5_12	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Větvení a jízda po černé čáře.
13.	VY_32_INOVACE_Inf-5_13	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Podmínky v cyklu v programu Lego Mindstorms.

14.	VY_32_INOVACE_Inf-5_14	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Data Logging v programu Lego Mindstorms.
15.	VY_32_INOVACE_Inf-5_15	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Procedury a proměnné v programu Lego Mindstorms.
16.	VY_32_INOVACE_Inf-5_16	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms a programování v prostředí BricxCC. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Jízda robotka dopředu.
17.	VY_32_INOVACE_Inf-5_17	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms a programování v prostředí BricxCC. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Programování podmíněného příkazu a nekonečného cyklu v NXC.
18.	VY_32_INOVACE_Inf-5_18	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms a programování v prostředí BricxCC. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Programování cyklů v NXC.
19.	VY_32_INOVACE_Inf-5_19	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms a programování v prostředí BricxCC. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Proměnné v programování v NXC.
20.	VY_32_INOVACE_Inf-5_20	Výuka robotiky a programování pomocí stavebnice Lego a programu Lego Mindstorms a programování v prostředí BricxCC. Sestavení robotků z Lega a jejich programování na počítači pro žáky 2. stupně ZŠ a první a druhý ročník čtyřletého gymnázia. Lego Mindstorms a funkce v NXC.