odbyła się kolejna seria zajęć z wykorzystaniem klocków LEGO Education SPIKE Prime. Tworzyliśmy zabawne wyzwaniana na blacie stołu. W projekcie „Bramka!” odbyły się próby stworzenia parametrów programu, aby poprawić dokładność strzału. Testowaliśmy bezpośredni związek między poziomem mocy bloku programistycznego oraz odległością przebytą przez krążek. Budowaliśmy Leonarda, osobistego trenera, który tworzył sesje treningową. W marcu analizowaliśmy moduły przygotowujące modele 3D tematycznie związane z Wielkanocą. Projekty drukowaliśmy na drukarkach 3D zakupionych w ramach programu #LaboratoriumPrzyszłości.

[gal]42[/gal]

Odpowiedzialny za treść:	Magdalena Hryniewicz
Wytworzył:	Magdalena Hryniewicz
Data wytworzenia:	04.03.2024
Opublikował w BIP:	Administrator Systemu
Data opublikowania:	30.04.2024 08:43
Ostatnio zaktualizował:	Administrator Systemu
Data ostatniej aktualizacji:	30.04.2024 09:14
Liczba wyświetleń:	721