



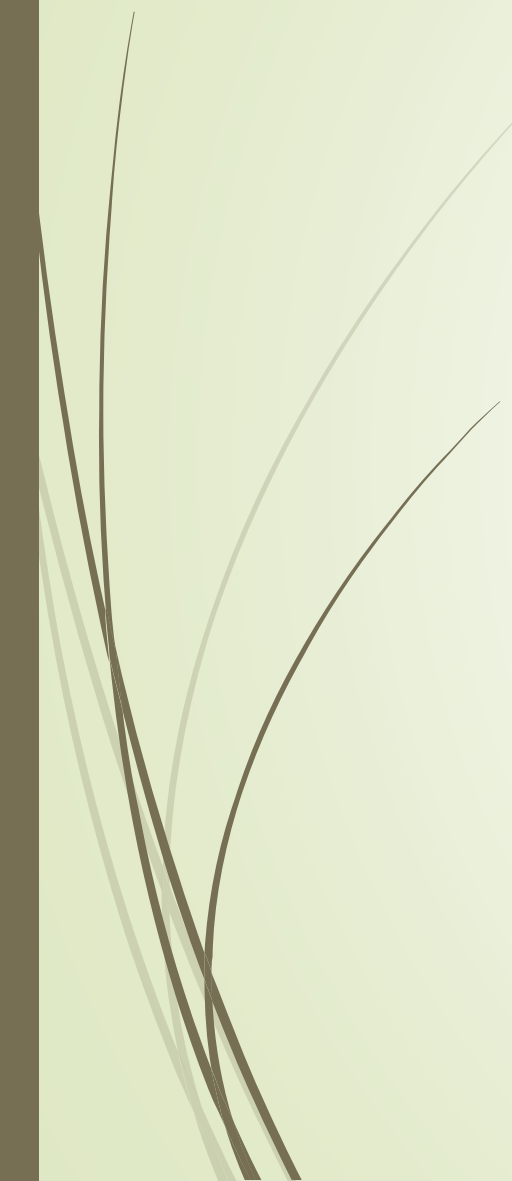
# Robootika ja programmeerimine

3. klass

- 
- 
- Eesmärk:
  - Arendada vestlusoskust
  - Arendada töötamise võimet grupis
  - Selgitada koduloomadega seotus teemat:  
koduloomade funktsioon, sünonüümid
  - Loogilismatemaatilise mõtlemise arendamine läbi  
robotika ja programmeerimise
  - Õpilase tähelepanu suunamine tehisintellekti  
kasutamisele igapäevaelus




# Vahendid:

- Motivatsioon
  - Ruuter
  - Sülearvutid Dell
  - Kirjutusvahend
  - Tööleht
  - Õpetaja arvuti + projektor
  - EV3 komplektid
- 



# Ettevalmistus

- Moodusta paarid
- Istu mugavalt teineteise kõrval, näoga tahvli poole
- Lülita arvuti sisse ja ühenda internetivõrku
- Täna räägime teemal
  
- **KODULOOM**



# Kes on koduloom? Mida see sõna tähendab?

- Ava Google ja sisesta aadressi reale [www.eki.ee](http://www.eki.ee)
- Ava eesti keele seletav sõnaraamat
- Sisesta otsingusse sõna „koduloom“
- Milline on selgitus?



# Koduloom on:

- ulukitest kodustamise tulemusena kujunenud, kasu v. ilu pärast kasvatatav loom
- Nimeta mõni koduloom?



# Töölehe lahendamine:

- ➔ Lahenda töölehelte harjutus 1,  
harjutus 2

## Harjutus 1.

Paiguta sõnad õigesse kasti. Kontrolli sõnade tähendust kasutades arvutit ja googeldamist.

*Kukk, põrsas, kana, mära, kass, emis, varss, kult, tibu, täkk, kassipoeg, utt, pull, tall, lehm, oinas, vasikas, kitsetall, sokk, kõuts.*

Koduloom	Isane	Emane	Järeltulija	Funktsioon (Mida me nendelt saame?)
Hobune				
Lehm				
Siga				
Lammas				
Kana				
Kits				
Kass				





**Harjutus 2.** Lahenda veebiülesanne!

<https://learningapps.org/watch.php?v=p1svct2mc&allowFullscreen=1>



# Vaata videot:

- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=op0bhZNUJFE>



# Hakkame ehitama:

- Võta paari peale üks EV3 komplekt ja üks arvuti
- Istu põrandale!
- Jälgi õpetaja juhiseid!
- Karbist võta korraga välja ainult need osad, mida hetkel vajad
- Kui oled roboti valmis saanud, siis sule karbi kaas!
- Ruumis ei jookse ega torma!
- Edukat ehitamist ja programmeerimist!

# Puppy programm:

The screenshot displays the LEGO MINDSTORMS Education EV3 Teacher Edition software interface. The main window shows a program titled "Puppy" with a sequence of five blocks: a Start block, an FDC (Front Drive Control) block, a Wait block (set to -10, -10, 1), a Motor block (set to 1), and a Dog bark 2 block (set to 100, 0). The interface includes a menu bar (File, Edit, Tools, Help), a toolbar with various icons, and a status bar at the bottom showing the system tray with the date and time (3:17 PM, 4/4/2018).

The program "Puppy" is displayed in the main workspace. It consists of the following blocks in sequence:

- Start
- FDC (Front Drive Control)
- Wait (-10, -10, 1)
- Motor (1)
- Dog bark 2 (100, 0)

The right sidebar shows the program description for "Puppy":

**Puppy** 3/3  
For program description, please click [here](#).

The bottom right corner of the interface shows the connection status for the EV3 brick:

GUCCI  
Firmware: V1.09H  
Connection Type: USB