



# Начало работы с конструктором Lego Education Spike

**Смирнова Ольга Владимировна,**  
учитель начальных классов МОУ лицей №1

**Андреева Марина Анатольевна,**  
учитель информатики МОУ лицей №1



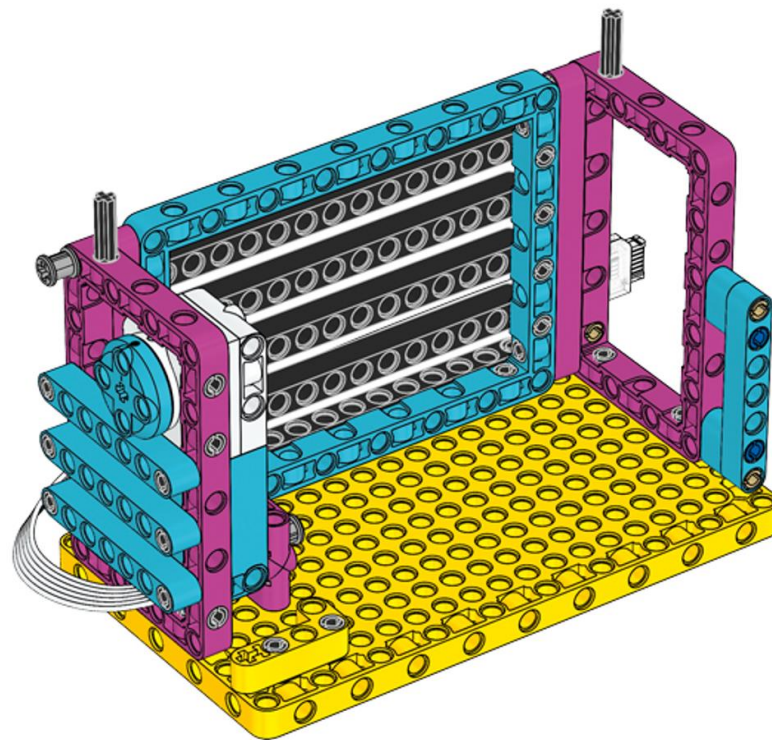
# Отличительные особенности

- Простая сборка
- Простое программирование
- Более яркие детали



# Новые детали

- Новые колеса
- Площадка
- Средние рамки
- Большие рамки

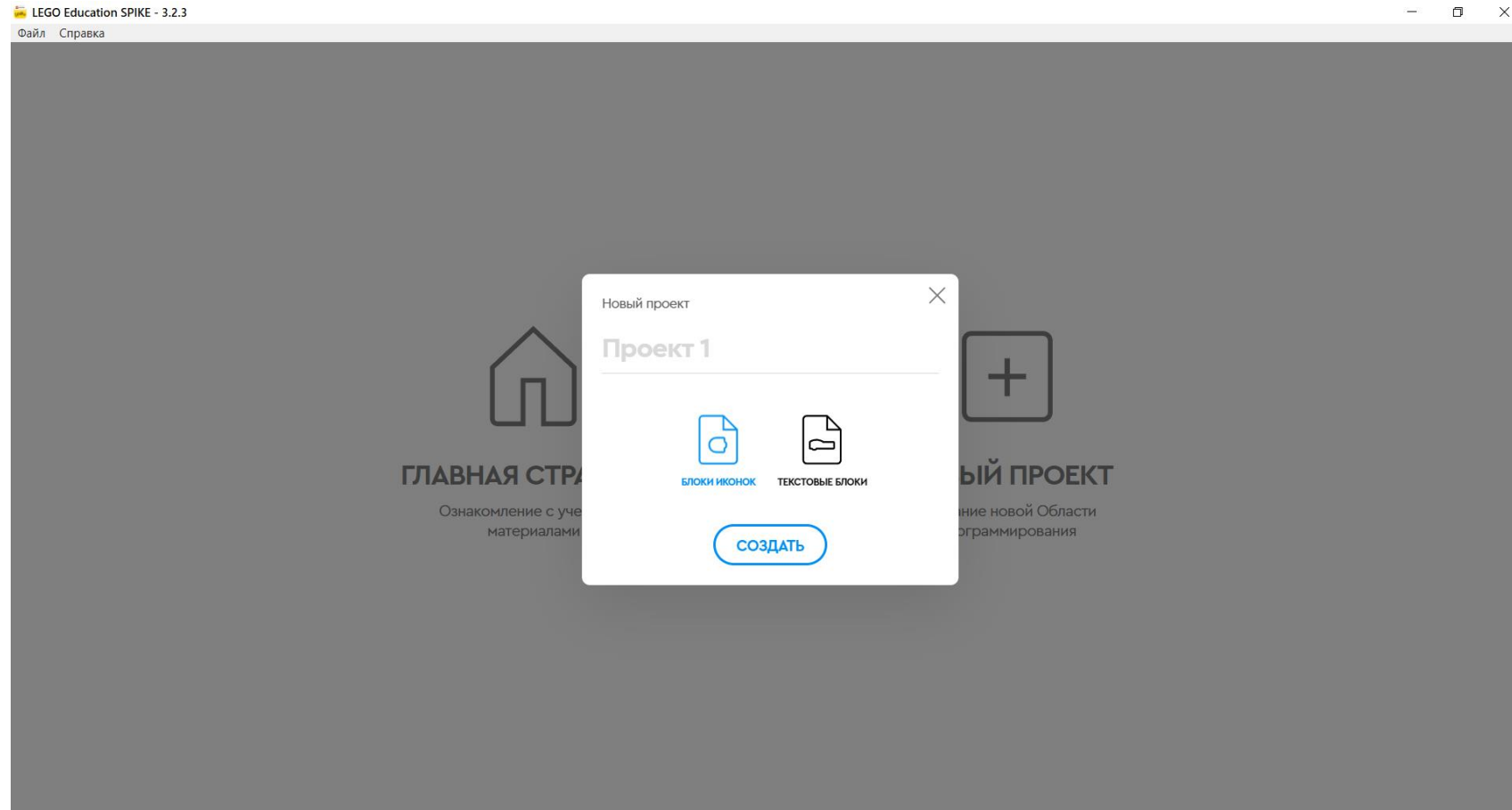


# Электронные компоненты



- Два средних мотора
- Один большой мотор
- Датчик касания (имеет уровень нажатия)
- Датчик расстояния (появилась подсветка)
- Датчик цвета (может определять 8 цветов)
- Контроллер (6 портов для подключения датчиков и моторов)

# Программирование



# Программирование



LEGO Education SPIKE - 3.2.3

Файл Справка

Проект 1

МОТОРЫ

ПОДСВЕТКА

СОБЫТИЯ

Управление

ДАТЧИКИ

ОПЕРАТОРЫ

ПЕРЕМЕННЫЕ

МОИ БЛОКИ

SPIKE™ Prime

Подключить

когда запускается подпрограмма

включить [LED] на 2 с

ждать 1 секунд

включить [LED] на 2 с

ждать 1 секунд

# Программирование



LEGO Education SPIKE - 3.2.3

Файл Справка

Проект 1

### Моторы

- МОТОРЫ
  - запустить на 1
- ДВИЖЕНИЕ
  - перейти самым коротким путём
- ПОДСВЕТКА
  - запустить мотор
  - остановить мотор
- ЗВУК
  - задать скорость 75 %
- СОБЫТИЯ
  - положение
  - скорость
- ДВИЖЕНИЕ
  - ДАТЧИКИ

Подключить

когда запускается подпрограмма

ждать до цвет ?

запустить на 1 обороты