



Pasitelkę programuojamus micro:bit kompiuteriukus bei techninę kūrybą, 8b klasės mokiniai gavo svarbią užduotį sukurti virtualaus augintinio prototipą arba „monstrą“ klasės draugui. Mokiniai iš antrinių žaliavų gamino gyvūnus ir juos pagyvino pagal nurodytus kriterijus. Mokiniai turėjo užprogramuoti LED ekraną, kad būtų rodoma informacija arba emocijos (pvz., šypsenėlės / liūdni veidai) ir naudoti fizinius mygtukus ir (arba) akselerometrą, kad savininkai galėtų bendrauti su virtualiu augintiniu (pvz., maitinti, užmigdyti).

Gamtos mokslų mokytoja Irma Bartkevičienė

{gallery}2021-11-AUGINTINIS{/gallery}