



Yleistä Sphero-älypallosta

Kouvolan kaupungin perusopetuksen TVT-tiimi tarjoaa 12 Sphero-palloa suojakuorineen perusopetuksen henkilöstön ja oppilaiden käyttöön. Lainaajia koskevat yhteiset pelisäännöt, johon jokainen käyttäjä sitoutuu.

Sphero 2.0 on robottipallo, jota ohjelmoidaan tabletilla tai älypuhelimella. Spheron voi ohjelmoida tekemään erilaisia tehtäviä, vaihtamaan väriä tai liikkumaan eri tavoin. Oppilaiden kanssa tutustuminen ohjelmointiin ja loogiseen ajatteluun on mielekästä. Kokeilkaa ja testatkaa vaihteittaisia toimintaohjeita liitteenä olevien ohjeiden mukaan tai keksikää omia toimintaohjeita.

Katso esittelyvideo ja lisää ohjeita osoitteesta:

<https://peda.net/id/80c8ac9c8>



- Harjoituksia voi tehdä pareittain tai pienissä ryhmissä.
- Huomioi, että Spheron kanssa tarvitaan paljon lattiatilaa. Liikuntasali on hyvä vaihtoehto.
- Palloa voidaan liikutella suojakuori päällä tai ilman suojakuorta.
- Pallot säilytetään valvotussa tilassa suojakuorissaan ja pussissaan kun ne eivät ole käytössä.
- Jos pallo tai laturi rikkoutuu tai ei toimi ota heti yhteyttä ICT-ohjaajaan (riikka.jarvinen(at)edukouvola.fi)

Pikaohje



1. LATAA SPHERO-

sovellus mobiililaitteelle. Erilaisia sovelluksia löytyy IOS-, Android- sekä joitakin Windows laitteille. Esim. *Sphero*, *Draw&Drive*, *SPRK*, *Tickle*.

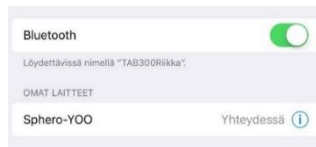
2. HERÄTÄ SPHERO

täppäämällä palloon kahdesti. Huomaa, että pallo vaihtaa väriä niin kauan kunnes se on yhdistetty mobiililaitteeseen.

3. YHDISTÄ

SPHERO mobiililaitteeseen bluetoothin avulla. Asetukset-> Bluetooth-> valitse oikea Sphero. Jokainen Sphero on nimetty omalla uniikilla värikoodillaan (esim. RPP=Red Pink Pink). Joskus voi kestää hetken ennen kuin Sphero yhdistyy laitteeseen.

Kun saat Spheron yhdistettyä laitteeseen, vaihtuu pallon väri neutraaliksi, valkoiseksi.



4. AVAA SOVELLUS

ja kohdistaa (kalibrooi) eli ohjaa sininen valo mobiililaitetta kohti aina kun otat pallon käyttöön tai nostat sen lattialta. Tällä varmistetaan pallon liikkuminen oikeaan suuntaan. Katso tarkemmat tiedot sovelluskohtaisista ohjeista.

5. KUN SPHERO VILKUTTAA

väriä, tarkoittaa se, että on aika ladata pallo. Lataa Sphero asettamalla se laturiin. Vilkuva valo laturissa kertoo, että lataus on käynnissä. Yhtäjaksoinen valo ilmoittaa, että pallo on ladattu täyteen.

6. LATURISSA ON

resetointi-painike. Sphero voidaan asettaa alkuun tai nollata jos sitä ei käytetä pitkään aikaan. Resetointi: paina reset-painike pohjaan laturissa ja nosta pallo samalla pois laturista. Kun haluat ottaa Spheron taas käyttöön käytä pallo laturin kautta ja herätä täppäämällä kohdan 2 mukaan.

Jos Sphero ei reagoi komentoihin kannattaa kokeilla luoda bluetooth-yhteys uudelleen tai sulkea ja avata ohjelmisto uudelleen.

