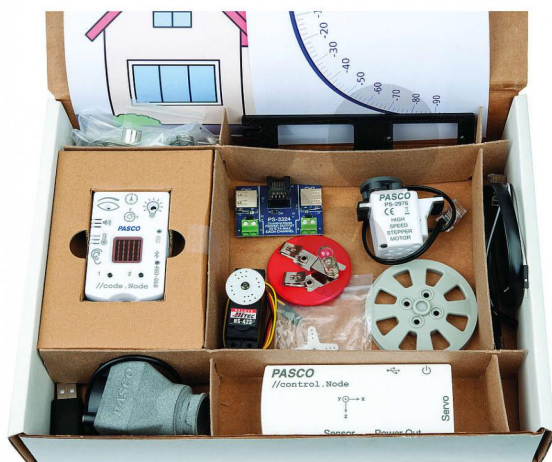


//control.Node Kit de détection et de contrôle

Informations indicatives de www.conatex.com du 19.05.2024/DE1

Référence: 1222203



vers la vidéo
pédagogique

638,00 € HT

MATÉRIEL ET INSTRUCTIONS POUR 6 PROJETS PASSIONNANTS

Apprenez à utiliser des capteurs et la programmation pour contrôler des appareils tels que des lumières et des ventilateurs.

Détails du produit

Le kit permet aux élèves de concevoir, créer et explorer à travers le code. Il comprend un //control.Node et des accessoires que les élèves peuvent utiliser pour allumer des lumières, faire fonctionner un ventilateur de refroidissement, ouvrir des portes, lancer des élastiques et bien plus encore.

Le kit comprend également du matériel et des instructions pour six projets :

Veilleuse

Jeu avec compteur

Ouvre-porte automatique

Ventilateur contrôlé par thermostat

Treuil activé par la lumière

Lanceur d'élastique télécommandé

Ces projets utilisent des éléments du processus de conception technique :

Définir le problème

Recherche de solutions

Concevoir un prototype

Essais des solutions

Conception itérative et amélioration

CONATEX-DIDACTIC Lehrmittel GmbH · Experimentiergeräte für Naturwissenschaft und Technik

Zentrales Handelsregister Saarbrücken HRB-Nr. 91619 · Geschäftsführer: Christoph Wolfsperger · www.conatex.com

SITZ IN DEUTSCHLAND
Zinzinger Str. 11 · D-66117 Saarbrücken
Fon +49 (0)6849 992 96 0
Fax +49 (0)6849 992 96 2
info@conatex.com · USt-ID: DE138038542

VERTRIEB ÖSTERREICH
Schwindgasse 4/7 · A-1040 Wien
Fon +43 (0)720 88 23 35
Fax +43 (0)720 88 23 36
austria@conatex.com

VERTRIEB SCHWEIZ
Aeschengraben 29 · CH-4051 Basel
Fon +41 (0)61 588 01 65
Fax +41 (0)61 588 01 75
schweiz@conatex.com

didacta
Verband der Bildungswirtschaft
worlddidac
MEMBER

//control.Node Kit de détection et de contrôle

Informations indicatives de www.conatex.com du 19.05.2024/DE1

Référence: 1222203

Projet de veilleuse

Objectif : Construire une veilleuse qui s'allume automatiquement lorsque la pièce devient sombre et s'éteint lorsque la pièce est éclairée.

Projet avec un compteur

Objectif : Fabriquer un compteur qui utilise un moteur pas à pas pour faire tourner l'indicateur proportionnellement à la lecture d'un capteur. Concevez un jeu qui utilise le compteur pour déterminer le résultat.

Un moteur pas à pas fait tourner l'indicateur de compteur pour correspondre à l'angle auquel le //code.Node est incliné.

Projet d'ouvre-porte automatique

Objectif : Construire une maison avec une porte. Appuyez sur le bouton n° 1 sur le //code.Node et le servo ouvre la porte. Appuyez à nouveau sur le bouton n° 1 et le servo ferme la porte.

Une façade de maison est construite à partir d'un noyau en mousse et la tige d'asservissement est fixée à la porte, ce qui lui permet d'être ouverte et fermée.

Projet de ventilateur contrôlé par thermostat

Objectif : lorsque la température dépasse un certain point, allumez le ventilateur, qui refroidit l'air en soufflant dans un chiffon humide. Lorsque la température descend en dessous d'un point spécifié, éteignez le ventilateur.

Lorsque la température ambiante, telle que mesurée par le //code.Node, dépasse un point de consigne, le //control.Node allume le ventilateur de refroidissement.

Projet de treuil activé par la lumière

Objectif : Placer une tasse blanche devant //code.Node avec sa lumière allumée. La lumière réfléchie déclenche la descente du treuil et l'aimant permanent se colle à l'objet, le hissant vers le haut. Arrêtez le treuil lorsque la coupelle est soulevée au-dessus du //code.Node.

La lumière réfléchie par la coupelle déclenche l'abaissement du treuil. Le treuil ramasse la coupe.

Projet de lanceur automatique d'élastiques

Partie 1 : Programmez le servo pour qu'il maintienne sa position pendant que l'élastique est chargé. Appuyez sur le bouton du //code.Node pour déclencher l'élastique.

Partie 2 : Développez la partie 1 en lançant l'élastique lorsque vous tapez dans vos mains près du capteur de son //code.Node. Utilisez le //code.Node comme cible, de sorte que lorsque l'élastique le renverse, son accéléromètre détecte le mouvement, provoquant le //code.Node à crier et à faire clignoter ses lumières.

Contenu:

1 //control.Node ; 1 //code.Node; 1 servomoteur; 1 moteur pas à pas ; 1 ventilateur USB ; 1 ampoule et son support ; 1 moteur et son support ; 1 module de sortie d'alimentation ; 1 aimant ; 1 poulie ; 2 fils électriques ; 10 élastiques ; 10 trombones ; 1 boulons et écrous de montage pour moteurs ; 1 modèles de papier pour la maison et le compteur ; 1 tournevis cruciforme

//control.Node Kit de détection et de contrôle

Informations indicatives de www.conatex.com du 19.05.2024/DE1

Référence: 1222203

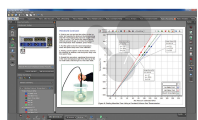
Accessoires indispensables



Application gratuite SPARKvue pour iOS et Android

Référence 1214022

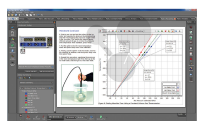
0,00 € HT



Logiciel Capstone, monoposte

Référence 1124079

264,00 € HT



Logiciel Capstone, monoposte

Référence 1214039

264,00 € HT



Logiciel SPARKvue, monoposte

Référence 1214030

184,00 € HT



Logiciel SPARKvue, monoposte

Référence 1104020

184,00 € HT

CONATEX-DIDACTIC Lehrmittel GmbH · Experimentiergeräte für Naturwissenschaft und Technik

Zentrales Handelsregister Saarbrücken HRB-Nr. 91619 · Geschäftsführer: Christoph Wolfsperger · www.conatex.com

SITZ IN DEUTSCHLAND
Zinzinger Str. 11 · D-66117 Saarbrücken
Fon +49 (0)6849 992 96 0
Fax +49 (0)6849 992 96 26
info@conatex.com · USt-ID: DE138038542

VERTRIEB ÖSTERREICH
Schwindgasse 4/7 · A-1040 Wien
Fon +43 (0)720 88 23 35
Fax +43 (0)720 88 23 36
austria@conatex.com

VERTRIEB SCHWEIZ
Aeschengraben 29 · CH-4051 Basel
Fon +41 (0)61 588 01 65
Fax +41 (0)61 588 01 75
schweiz@conatex.com

didacta
Verband der Bildungswirtschaft
worlddidac
MEMBER