

Ostrzeżenie

Nie wyrzucaj tego produktu wraz z odpadami domowymi. Przekaż go do punktu zbiórki w celu recyklingu urządzeń elektronicznych. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia ze względu na małe części – niebezpieczeństwo zadławienia.

Pielęgnacja i konserwacja

- Aby wyczyścić robota, przetrzyj go delikatnie czystą szmatką.
- Trzymaj robota z dala od bezpośredniego światła słonecznego i ciepła.
- Nie pozwól, aby robot wszedł w kontakt z wodą lub innymi płynami.

Zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny (WEEE)



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



BOT. Interaktywny robot HK 2000

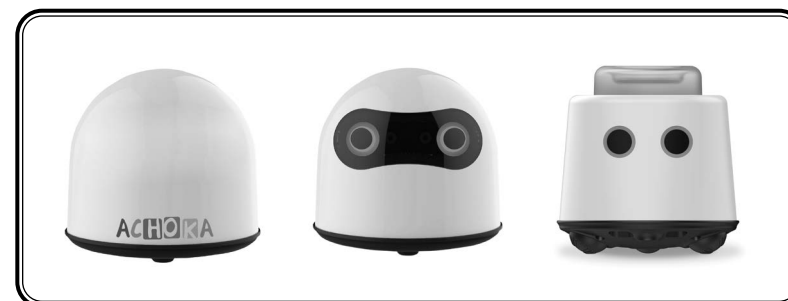


Wiek

- 5+

BOT to interaktywny, łatwy w obsłudze i niewielkich rozmiarów robot, który znajdzie zastosowanie zarówno podczas zajęć indywidualnych jak i w grupach 4-6 osobowych. Robot potrafi mówić aż w 4 językach (polskim, angielskim, francuskim, niemieckim), opowiada historie, wydaje dźwięki, porusza się po planszy, i stosuje się do instrukcji. Jest pomocny w wielu aspektach edukacyjnych, takich jak:

- język (rozwijanie słownictwa, poprawnej wymowy, narracji, zajęcia logopedyczne);
- pamięć (rozwijanie pamięci wzrokowej i słuchowej);
- koncentracja (słuchanie i zapamiętywanie);
- zdolności matematyczne (sortowanie, nauka kodowania);
- nauka i środowisko (pojęcie przestrzeni i czasu);
- sztuka.



Do BOTa dedykowane są tematyczne zestawy kart pracy (sprzedawane osobno), z którymi robot jest kompatybilny:

- Wielojęzyczne
 - Język:
 - ▶ Codzienne aktywności HK2015.
 - Kodowanie:
 - ▶ Poziom 1 HK2023.
 - ▶ Poziom 2 HK2024.
 - ▶ Poziom 3 HK2025.
 - Nauka i środowisko:
 - ▶ Organy człowieka HK2030.
- II. W języku polskim:
 - Język:
 - ▶ Alfabet HK2034.
 - ▶ Zwierzęta i ich odgłosy HK2035.
 - ▶ Części ciała człowieka HK2036.
 - ▶ 5 zmysłów HK2037.
 - Matematyka:
 - ▶ Cyfry od 0 do 9 HK2038.
 - ▶ Liczby dziesiętne od 10 do 100 HK2039.
 - ▶ Figury geometryczne HK2040.
 - ▶ Bryły geometryczne HK2041.
 - ▶ Przedmioty i ich cienie HK2042.
 - ▶ Lokalizacja przestrzenna HK2043.
 - Nauka i środowisko:
 - ▶ Obieg wody w przyrodzie HK2027.
 - ▶ Cykl życia rośliny HK2028.
 - ▶ Szkielet człowieka HK2029.
 - ▶ Zwierzęta świata HK2026.
 - Sztuka:
 - ▶ Kolory HK2044.
 - ▶ Instrumenty muzyczne HK2045.

Aspekty edukacyjne

- Rozwój języka.
- Rozwijanie pamięci wzrokowej i słuchowej.
- Rozumienie i zapamiętywanie podstawowego słownictwa.
- Zapamiętywanie i kojarzenie liter z sylabami.
- Ćwiczenie słuchania.
- Łączenie liter ze słowem zaczynającym się na tę samą literę.
- Wyodrębnianie pierwszej litery słowa przedstawionego na rysunku (np. D - drzewo).

Nauka

Aktywność 1

- Nauczyciel kładzie karty na stole stroną z rysunkiem.
- Dziecko wypowiada słowo przedstawione na rysunku.
- Słowo potwierdza robot.
- Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.
- Dziecko wypowiada pierwszą sylabę słowa.
- Dziecko odwraca kartę. Sylaba jest potwierdzana przez robota.
- Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

Aktywność 2

- Nauczyciel kładzie na stole karty z literami.
- Dziecko wymawia zapisane litery.
- Odpowiedź jest potwierdzana przez robota.
- Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.
- Dziecko wypowiada słowo powiążane z daną literę i wypowiada je.
- Dziecko odwraca kartę. Słowo jest potwierdzane przez robota.
- Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

Aktywność 3

- Nauczyciel kładzie na stole karty z literami.
- Dziecko bierze ze stołu wszystkie karty potrzebne do ułożenia prostego słowa.

Ostrzeżenia

- Przed użyciem zdejmij opakowanie i upewnij się, że robot jest w pełni naładowany i można go uruchomić.
- Jeśli robot ma małą moc, należy go naładować.
- Użyj karty dotychczasowej do robota w celu zmiany głośności.
- Robota nie należy wystawiać na działanie światła słonecznego, ognia ani innych środowisk o wysokiej temperaturze, a także nie należy go używać po bezpośrednim kontakcie z wodą.
- Obchodź się z robotem delikatnie. Nie uderzaj go nie rzucaj, nie turlaj, aby uniknąć uszkodzeń mechanicznych.
- Nie rozkręcaj robota samodzielnie. Nie demontuj, nie uderzaj, nie ściskaj ani nie wrzucaj baterii do ognia. Surowo zabrania się umieszczania tego produktu i produktów dotychczasowych w wodzie. Należy dobrze zabezpieczyć go przed wilgocią i ogniem.
- Ten produkt nie jest wyposażony w ładowarkę. Do ładowania można używać wyłącznie prądu stałego 5V500mA/1000mA.
- Trzymaj robota z dala od przeszkód i zagrożeń elektrycznych.
- Ładowarki nie są zabawkami.
- Zalecany nadzór osoby dorosłej.
- Ta zabawka zawiera niewymienną baterię. Opakowanie należy zachować, ponieważ zawiera ważne informacje. Instrukcję obsługi należy zachować, ponieważ zawiera ważne informacje.
- Tę zabawkę można podłączać wyłącznie do sprzętu oznaczonego jednym z poniższych dwóch symboli:

Przykładowa aktywność pracy z BOTem i dedykowanymi kartami



- Wiek:** ■ Pod nadzorem osoby dorosłej: powyżej 3 lat.
■ Bez nadzoru osoby dorosłej: od 5 roku życia.

Grupa docelowa: ■ od 1 do 4 dzieci.

Przygotuj: ■ 26 kart z alfabetem - Książka z obrazkami.

Gra samokorygująca, ćwicząca słuchanie i rozpoznawanie pisowni wielkich liter.

Specyfikacja produktu

- 1 x BOT o wymiarach 7 cm x 7 cm.
- 1 x kabel USB.
- 1 x karta do regulacji głośności.
- Czas pełnego ładowania: 1,5 h.
- Waga: 0,2 kg.

Inteligentny robot do nauki programowania dla dzieci już od 3 roku życia. Ten sympatyczny robot bawi i uczy, pokazuje dzieciom, że w świecie nowoczesnych technologii, każdy może być programistą! Nauka z BOTem rozwija umiejętności logicznego i kreatywnego myślenia, wprowadza użytkowników w fascynujący świat programowania, robotyki, a nawet sztucznej inteligencji.

ACHOKA BOT to łatwy w obsłudze i dający mnóstwo frajdy robot edukacyjny.

Mówi w 4 językach, opowiada historie, gra muzykę, porusza się po planszy, postępuje zgodnie z instrukcjami i jest pomocą edukacyjną dla dzieci.

Gry są podzielone na 5 kategorii edukacyjnych: język, matematyka, kodowanie, nauki ścisłe i przyroda, sztuka.

Aby rozwijać różne umiejętności zawarte w programach szkolnych, w opracowywaniu gier brał udział zespół nauczycieli z różnych edukacji.

Achoka BOT promuje także naukę drugiego języka. Nauka języka obcego we wczesnym wieku ma wiele zalet, takie jak wzmocnienie sprawności mózgu, umiejętności rozumienia i prowadzenia rozmowy w innym języku.

Zajęcia z BOTem wzmocnią umiejętności językowe i zapoznają dzieci z różnymi kulturami. Ponieważ nie zawsze łatwo jest znaleźć książki w kilku językach, korzystając z Bota w języku innym niż ojczysty, dziecko najpierw będzie słuchać, a potem aktywnie uczestniczyć w zabawach.

Achoka BOT to narzędzie, które szczególnie jest też oferowane logopedom.

Dziecko z Achoka BOTem:

- Rozwija język, słownictwo, wymowę i konstrukcję narracji.
- Rozwija pamięć wzrokową i słuchową.
- Ćwiczy koncentrację, słuchanie i zapamiętywanie.
- Wiąże wymowę/literę/słowo/przedmiot/zwierzę/liczbę.
- Ćwiczy sortowanie.
- Rozwija pojęcie przestrzeni/czasu.
- Rozwija sposób myślenia opartego na logice 2D.

W tej samej grze można zastosować różne stopnie trudności, co umożliwi dziecku pozytywny i harmonijny rozwój.

Do każdej karty lub planszy dołączona jest instrukcja. W gry można grać w grupach do max 6 dzieci lub indywidualnie. Bot ma zaprogramowane ponad dwadzieścia gier. Tę kolekcję gier można nabyć i ukończyć niezależnie od robota.

Walory edukacyjne

- rozwijanie kreatywnego i logicznego myślenia poprzez wyciąganie wniosków, rozpoznawanie błędów logicznych i argumentowanie,
- rozwój emocjonalny,
- pokazywanie dziedziny robotyki i programowania,
- zrozumienie nowoczesnych technologii takich jak Sztuczna Inteligencja (AI),
- nauka praktycznego, tekstowego języka programowania,
- formułowanie problemów poprzez ich rozpoznawanie i nazywanie z jednoczesnym zadawaniem odpowiednich pytań,
- zbieranie danych poprzez określanie ich rzetelności i wiarygodności źródeł informacji,
- porządkowanie danych i dzielenie zadań na mniejsze,
- rozpoznawanie schematów poprzez klasyfikowanie, rozpoznawanie podobieństw, znajdowanie istotnych i nieistotnych różnic oraz uogólnianie,
- abstrahowanie i tworzenie modeli poprzez usuwanie zbędnych informacji, upraszczanie i tworzenie modeli,
- tworzenie algorytmów poprzez ustalanie kolejnych kroków i tworzenie zasad, sekwencji, powtarzalności procedur i czynności,
- wykrywanie i diagnozowanie błędów poprzez ich wyszukiwanie, znajdowanie i analizowanie,
- zrozumiałe i skuteczne komunikowanie się poprzez formułowanie zrozumiałych komunikatów, dostosowanych do odbiorcy, kodowanie, przedstawianie pomysłów,
- ocenianie poprzez rozpoznawanie kryteriów wartościowania, określania priorytetów i ocenianiu prototypów i rozwiązań.

Walory uspołeczniające

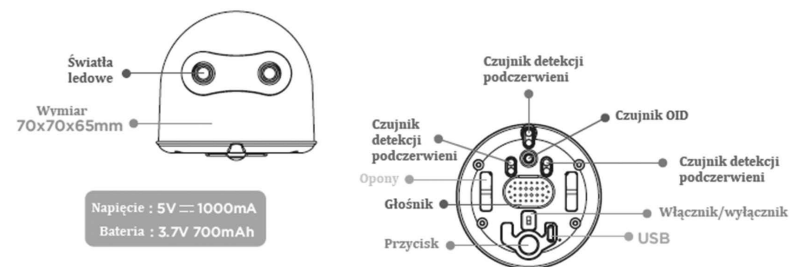
- poszukiwanie – eksperymentowanie, swobodne i otwarte poszukiwanie rozwiązań, zabawa z rozwiązaniami,
- kreatywność i pomysłowość – rozwijanie i wykorzystywanie wyobraźni, wymyślanie nowych rozwiązań,

- udoskonalanie – krytyczne podejście do efektów swojej pracy i nastawienie na ich ciągle udoskonalanie i poprawianie,
- wytrwałość i cierpliwość – trwanie w dążeniu do celu, opanowanie w oczekiwaniu na efekty, świadomość konieczności poniesienia wysiłku,
- współpraca – praca w grupie i parach,
- zdrowy dystans do technologii – zastanawianie się nad ograniczeniami technologii.

Instrukcja użytkowania

Ten produkt został zaprojektowany w oparciu o koncepcję programowania. Jest odpowiedni dla dzieci powyżej 3 roku życia. Cechuje go bogata zawartość i różnorodność gier. Poprzez uczenie z wykorzystaniem gier może poprawić zdolność logicznego myślenia dziecka, radzenie sobie z emocjami, rozumienie i tworzenie innowacji, praktyczne podejście, umiejętność pracy zespołowej.

Budowa BOTa



Zacznij naukę poprzez zabawę. Korzystanie z BOTa jest dziecinnie proste i intuicyjne.

- Naładuj BOTa.
- Włącz BOTa za pomocą wskazanego wyżej przycisku.
- BOT jest gotowy do zabawy.
- Achoka BOT dzięki wbudowanym czujnikom detekcji podczerwieni oraz OID (intuicyjnej odległości i wykrywania obiektów) precyzyjnie odczytuje kompatybilne zestawy kart.
- Odczytuje karty i wspomaga naukę w czterech językach: polskim, niemieckim, angielskim i francuskim.