

by na końcu samemu tworzyć i rozwiązywać łamigłówki.

Każdy labirynt został zaprojektowany tak, by Robot Mysz musiał dojść do serka. Zadania powinny być wypełniane w jak najmniejszej ilości kroków. Labirynty zawierające tunele wymagają, by Robot Mysz przeszedł przez każdy z nich, nim sięgnie do serka.

Informacje dotyczące zasilania

UWAGA! Aby uniknąć wycieku elektrolitu z baterii prosimy o uważne przestrzeganie poniższych instrukcji.

Niedokładne stosowanie się do zasad może doprowadzić do niebezpiecznych sytuacji.

WYMAGANIA

- 3 baterie 1.5 V AAA i śrubokręt krzyżakowy
- wymiana i instalacja baterii może być wykonana tylko przez osobę dorosłą
- moduł bateryjny znajduje się na spodzie jednostki
- nie należy mieszać baterii różnego rodzaju
- nie mieszać baterii nowych i używanych
- baterie należy umieszczać wg ich polaryzacji
- zawsze należy wymienić słabą lub uszkodzoną baterię
- nie przechowuj robota z bateriami w środku
- czyszczenie robota wykonywać tylko suchą ściereczką



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. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 5 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.



Robot myszka. Zestaw edukacyjny LR 0012



WIEK:

- od 5 lat

Zestaw edukacyjny specjalnie zaprojektowany, aby zaintrygować dzieci dziedziną nauki, technologii, inżynierii i matematyki na poziomie szkoły podstawowej. Dzięki zabawce dzieci mogą zdobyć praktyczne doświadczenie w zakresie podstawowego kodowania i koncepcji programowania. Mysz należy tak zaprogramować, aby zdobyła ser pokonując trasę przez labirynt i tunele.

ZESTAW ZAWIERA:

- Robot mysz o wym. 10 cm
- 30 kart kodujących
- 22 ściany labiryntów
- 16 części planszy do tworzenia dużej tablicy
- 10 dwustronnych kart aktywności
- 3 tunele
- 1 serek
- instrukcja obsługi

W dzisiejszych czasach technologia obecna jest w życiu codziennym bardziej, niż kiedykolwiek. Gry komputerowe, smartfony, tablety to formy komunikacji, które mają ogromny wpływ na codzienne życie, a cechą która jest wspólna dla nich wszystkich jest kodowanie.

CZYM JEST KODOWANIE?

Kodowanie z definicji jest transformacją danych w formę rozumianą przez komputer. W skrócie - mówimy, co komputer ma zrobić. Wszyscy mamy do czynienia z kodowaniem na co dzień przy czynnościach, które nie wymagają od nas skomplikowanych czynności - np. przy programowaniu pralki czy kuchenki mikrofalowej. Kodowanie nie powinno się kojarzyć z programowaniem, jakie znamy z przeszłości. Obecnie ma aktywizować, wykorzystywać formy wizualne i angażować wyobraźnię. Wprowadzenie dzieci w logikę programowania przyspieszy ich rozwój i pomoże w przyszłości przy rozwiązywaniu problemów i zagadek.

Zabawa robotem może nauczyć rozwiązywania problemów, autokorekty błędów, myślenia krytycznego, myślenia analitycznego, umiejętności wypowiedzenia się i wyrażania własnego zdania, szacowania dystansu, myślenia przestrzenne

OPERACJE PODSTAWOWE

POWER - przesunąć, by włączyć

SPEED - wybór pomiędzy dwoma trybami prędkości (normalny i przyspieszony)

FORWARD - każde polecenie FORWARD każe Robotowi Mysze poruszyć się do przodu o ustaloną odległość (12,5cm)

ROTATE RIGHT - każde polecenie ROTATE RIGHT każe obrócić się o 90 stopni w prawo

ROTATE LEFT - każde polecenie ROTATE LEFT każe obrócić się o 90 stopni w lewo

ACTION - Każda instrukcja ACTION nakazuje Robotowi Mysze wykonać losowo jedną z trzech operacji: pójść do przodu i do tyłu, wydać głośny pisk, piszczeć i podświetlić oczy

GO wciśnij, by wykonać zaprogramowaną sekwencję (aż do 40 kroków)

CLEAR wciśnij i przytrzymaj do momentu usłyszenia dźwięku, by wyczyścić program

WAŻNE INFORMACJE

W przypadku, gdy mysz przestaje poruszać się według wyznaczonego kursu lub obraca się o niepełny kąt 90 stopni, może to być oznaką słabych baterii. Aby przywrócić pełną funkcjonalność należy niezwłocznie wymienić baterie.

ZAWARTOŚĆ

Plansza

Połącz ze sobą 16 części planszy by stworzyć tablicę o dowolnym kształcie.

Ściany labiryntu

Stwórz labirynt przy pomocy dołączonych do zestawu ścian. Skorzystaj z dołączonych do zestawu kart aktywności i odtwórz przedstawione na nich labirynty. Następnie zaprogramuj Robot Mysze tak, by przeszedł labirynt aż do serka! Buduj własne labirynty za pomocą części zestawu, ale nie zapominaj, że Robot Mysze przystosowany jest do jazdy po większości powierzchni i możesz poprowadzić go po podłodze własnego pokoju.

Karty kodujące

Kolorowe karty pomagają dzieciom ułożyć odpowiednią sekwencję dla robota. Każda z nich symbolizuje jedną operację. Rekomendujemy układanie kart w sekwencji odzwierciedlającej programowanie robota, by pomóc w zapamiętaniu odpowiedniej sekwencji.

Karty aktywności

Zestaw zawiera 10 dwustronnych kart aktywności z 20 wzorami labiryntu. Ich zadaniem jest wprowadzenie dziecka w świat kodowania. Karty posortowane są od najprostszych do najtrudniejszych. W ten sposób korzystając z kart, dziecko od początku uczy się podstaw,