**Zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny (WEEE)**

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

**OSTRZEŻENIA!**

1. Produkt przeznaczony dla dzieci powyżej 4 lat
2. Użytkowanie powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej
3. Nie używać produktu w przypadku uszkodzenia elementów
4. Nie naciskać robota z dużą siłą ani nie przesuwać go ręcznie podczas pracy
5. Produkt należy użytkować na płaskiej powierzchni
6. Regularnie sprawdzać stan techniczny produktu
7. Zachować instrukcję i opakowanie ponieważ zawierają ważne informacje

SI IN LR 2873 03/26

# Code & Go. Robot myszka z kartami pracy LR 2873

## Wiek

- 4+

## Specyfikacja

**1.** Interaktywny robot edukacyjny wprowadzający dzieci w podstawy programowania

**2.** Zestaw zawiera programowalną myszkę robota, 30 dwustronnych kart kodowania dopasowanych kolorystycznie do przycisków oraz kabel USB do ładowania

**3.** Łącznie 32 elementy

**4.** Materiał: tworzywo sztuczne, tektura lakierowana

**5.** Wymiar myszki: 11 × 7 × 5 cm

**6.** Wymiary kart: 5 × 5 cm

## Informacje o produkcie

Code & Go Robot Myszka to pomoc edukacyjna wprowadzająca dzieci w podstawy programowania poprzez zabawę. Zadaniem dziecka jest zaplanowanie trasy dla robota przy użyciu kart kodowania oraz zaprogramowanie sekwencji ruchów za pomocą przycisków na obudowie myszki. Po uruchomieniu programu robot wykonuje kolejne polecenia, pokazując w praktyce działanie algorytmów i sekwencji. Zestaw rozwija logiczne myślenie, planowanie, rozwiązywanie problemów oraz koncentrację i doskonale sprawdzi się podczas zajęć edukacyjnych w przedszkolach i szkołach.

## Sposób użytkowania

### Przygotowanie robota:

**1.** Przesuń przełącznik zasilania aby włączyć robota
**2.** Wybierz tryb prędkości odpowiedni do miejsca zabawy
**3.** Robota należy ustawić na płaskiej i gładkiej powierzchni

### Programowanie ruchów:

**1.** Każdy przycisk odpowiada za określony ruch robota
**2.** Przycisk do przodu powoduje ruch myszki do przodu o około 12,5 cm
**3.** Przycisk do tyłu powoduje ruch do tyłu o około 12,5 cm
**4.** Przycisk skrętu w prawo obraca robota o 90 stopni w prawo
**5.** Przycisk skrętu w lewo obraca robota o 90 stopni w lewo
**6.** Przycisk akcji uruchamia losowe działanie robota
**7.** Przycisk start uruchamia zaprogramowaną sekwencję ruchów
**8.** Przycisk czyszczenia usuwa zapisane polecenia

### Tworzenie programu:

**1.** Naciśnij kolejne przyciski aby zaprogramować trasę robota
**2.** Sekwencja może zawierać do 40 kroków
**3.** Po zaprogramowaniu naciśnij przycisk start aby robot wykonał polecenia

### Karty kodowania:

**1.** Kolorowe karty pomagają zapamiętać kolejność poleceń
**2.** Karty można ułożyć w rzędzie aby odwzorować zaprogramowaną sekwencję ruchów
**3.** Na jednej stronie znajduje się symbol kierunku a na drugiej pozycja robota



## Propozycje aktywności

**1.** Ułóż z klocków lub przedmiotów prosty labirynt i zaprogramuj robota aby dotarł do wyznaczonego miejsca
**2.** Poproś dziecko o zaplanowanie drogi do celu przy użyciu kart kodowania
**3.** Stopniowo zwiększaj poziom trudności dodając zakręty lub przeszkody
**4.** Ćwiczenie pomaga rozwijać logiczne myślenie oraz planowanie kolejnych kroków