



www.autoys.ru

LER2841 Набор "Мышиный код Базовый. Основы программирования" 4+

Новинка 2017 года, которая произвела фурор на рынке образовательных материалов для детей!

Предоставляет возможность создать свою программу из последовательности до 30 шагов, чтобы проложить маршрут следования мышки-робота.

"Мышиный код. Базовый" знакомит с базовыми понятиями программирования, а именно:

- С этапами программирования;
- Логикой программирования;
- Способствует развитию критического мышления;
- Прекрасно подходит как для индивидуальной, так и для групповой игры.

Чему может научить запрограммированный робот?

- Решение задач;
- Работа над ошибками;
- Критическое мышление;
- Аналитическое мышление;
- Логические операции;
- Совместная работа;
- Навыки рассуждения и коммуникации;
- Пространственные понятия и расчет расстояния.

В наборе:

- 30 карточек для программирования,
- 1 мышка робот.

Возраст: 5+

ИНСТРУКЦИЯ

Основные команды

- **Включение:** Сдвиньте рычажок в основании Мышонка в положение «ON». Мышонок Колби готов!
- **Скорость:** Выберите скоростной режим. Помните, что стандартный режим хорош для передвижения по поверхности игровой доски, в то время как на прочих поверхностях лучше активировать гипер-режим.
- **Вперед:** на каждую команду «вперед» Мышонок Колби движется на 12.5 см вперед

- **Назад:** на каждую команду «назад» Мышонок Колби движется на 12.5 см назад
- **Направо:** при команде «поворот направо», Мышонок Колби движется направо на 90 градусов
- **Налево:** при команде «поворот налево», Мышонок Колби движется налево на 90 градусов
- **Действие:** на каждую команду «действие», Мышонок Колби выполняет любое из трех случайных действий: движется вперед/назад, громко пищит, пищит и подмигивает глазками
- **Поехали:** при этой команде мышка выполняет всю последовательность действий, задуманную в вашем программном коде.

ВАЖНО: в одной подобной последовательности возможно до 40 команд)

- **Сброс:** данная команда позволяет сбросить всю последовательность команд в цепочке. Для активизации удерживайте кнопку, пока не услышите подтверждающий сигнал.

ВАЖНО: Если вы заметили, что мышка сбивается с заданного программой направления или не может повернуться на полные 90 градусов, рекомендуем заменить батарейки. Поменяйте батарейки как можно более оперативно, чтобы восстановить полный функционал игрушки.

Карточки для программирования

Цветные карточки с командами программирования помогут ребенку учесть в последовательности каждый шаг программирования.

На каждой карточке изображено направление или шаг, который используется для программирования робота. Карточки маркированы теми же цветами, что и соответствующие кнопки программирования на мышке (детальное описание команд ищите в пункте «основные команды»). Для закрепления понимания самого алгоритма программирования мы рекомендуем расположить карточки в ряд в соответствии с этапами вашей программной последовательности. Так, например, если ваша последовательность состоит из команд: вперед-вперед-направо-вперед-поехали, для наглядности разместите карточки рядом с игровым полем в такой же последовательности.

Задания

По правде говоря, наша мышка робот может научить всем азам программирования: логике, последовательности действий и критическому мышлению. Вы можете построить свой собственный лабиринт из подручных материалов (кубики, игрушки и т.п.), а затем запрограммировать Мышонка так, чтобы ему удалось пройти весь путь от начала до конца. Вы также можете сооружать настоящие туннели и преграды из подушек и книг, превращая путь мышонка в настоящее приключение. Планируя свой лабиринт, принимайте во внимание, что любое движение Джека вперед или назад составляет по протяженности 12.5 см.

Пройдя свой первый маршрут, не останавливайтесь на достигнутом и продолжайте экспериментировать с длиной лабиринта и его сложностью. Удалось запрограммировать верно? Каков же общий путь отважного мышонка в сантиметрах? (помните, что 1 шаг=12.5 см) Возьмите сантиметровую ленту, чтобы измерить свое творение. Продолжайте строить, рассчитывать, измерять и, конечно, учиться!

Еще интереснее!

Мышонок робот – прекрасный способ оживить уроки программирования! Для получения полного спектра базовых знаний по программированию рекомендуем вам обратить внимание на набор "Мышиный код Делюкс. Основы программирования" (LER2831). В указанном наборе вы найдете не только мышонка Колби, но и полноценное игровое поле с туннелями, специальными пластиковыми стенками для построения лабиринтов и 20 карточками с вариантами лабиринтов. Джек составит Колби отличную компанию: мышата смогут соревноваться друг с другом за кусочек сыра или же плечо к плечу обходить все хитросплетения лабиринта. О большем для понимания программирования и мечтать сложно!

Инструкция по установке батареек:

Установка и замена батареек

Предупреждение! В целях предупреждения протечки батареек, пожалуйста, следуйте инструкциям ниже. Несоблюдение данных инструкций может привести к протечке электролита батареи, что в свою очередь может привести к ожогам, травмам и порче имущества.

Требования: 3 x 1.5В батарейки AAA и крестовая отвертка

Замена и установка батареек должна осуществляться взрослым

Для работы мышонка робота требуется 3 батарейки AAA

Отсек для батареек находится с нижней стороны игрушки

Откройте отсек для установки батареек, ослабив соответствующий шуруп.

Установите 3 новые батарейки типа AAA в отсек в соответствии с маркировкой в отсеке

Закройте отсек и закрутите фиксирующий винт

Дальнейшие инструкции и уход:

Используйте 3 батарейки AAA

Всегда следите за правильностью установки батареек, следя за тем, чтобы процесс осуществляется под руководством взрослого

Не используйте одновременно старые и новые батарейки

Не используйте одновременно батарейки разных видов: щелочные, углерод-цинковые и никель-кадмиевые.

Используйте батарейки одного типа или эквивалентные по типу

Не следует перезаряжать не перезаряжаемые батарейки

Перезаряжаемые батарейки следует вынуть из игрушки перед зарядкой

Перезаряжаемые батарейки следует заряжать только под присмотром взрослого

Батарейки следует располагать в соответствии с указанной полярностью: так концы с положительной (+) и отрицательной (-) полярностью должны размещаться в отсеке в соответствии с маркировкой на корпусе.

Использованные батарейки следует удалить из игрушки

Избегайте короткого замыкания разъема питания

Хранить при комнатной температуре

Во избежание возникновения ржавчины и прочих возможных повреждений игрушки рекомендуется удалять из игрушки батарейки в том случае, если игрушка не задействована в течение более двух недель