

Мышиный Код

Делюкс



ИНСТРУКЦИЯ

Дорогие Педагоги и Родители:

В наше время дети постоянно окружены предметами технологического прогресса. Психологи считают, что раннее знакомство детей с основами программирования способствует развитию критического мышления и логики.

Набор «Мышиный Код. Делюкс» поможет в игровой форме понять основы программирования. Приятного обучения!

РобоМышь – программируемый робот, который своим появлением произвел революцию на рынке образовательных материалов для детей!

РобоМышь дает ребенку возможность создавать свою программу из последовательности шагов, чтобы проложить маршрут следования для робота.

РобоМышь знакомит с базовыми понятиями программирования, в том числе:

- Объясняет логику программирования;
- Способствует развитию критического мышления;
- Развивает навыки социализации

Подходит как для индивидуальной, так и для групповой игры.

Чему учит РобоМышь?

- Достигать поставленных целей
- Исправлять допущенные ошибки
- Мыслить аналитически
- Рассуждать логически
- Работать в команде

В наборе «Мышиный код. Делюкс»:

- РобоМышь (программируемый робот)
- 16 пластиковых элементов (соединяются в большое поле)
- 22 стенки лабиринта
- 3 арки
- 1 кусочек сыра
- 30 двусторонних карточек кодирования
- 10 двусторонних карточек с заданиями для программирования
- Инструкция

Знакомство с РобоМышью: советы начинающим программистам

Начните с простого и понятного ознакомления с РобоМышью: изучите цвет и функции каждой кнопки РобоМыши (см. Раздел «Основные команды» в данной инструкции).

Для начала, установите РобоМышь на полу или на столе. Пусть ребенок попробует переместить РобоМышь вперед, нажав голубую стрелку один раз, а затем зеленую кнопку «Запуск программы». РобоМышь должна поехать вперед в направлении своего носика на 1 шаг.

Далее, пусть ребенок исследует другие стрелки. Обратите внимание, что стрелки вправо и влево заставляют РобоМышь поворачиваться на месте на 90 градусов.

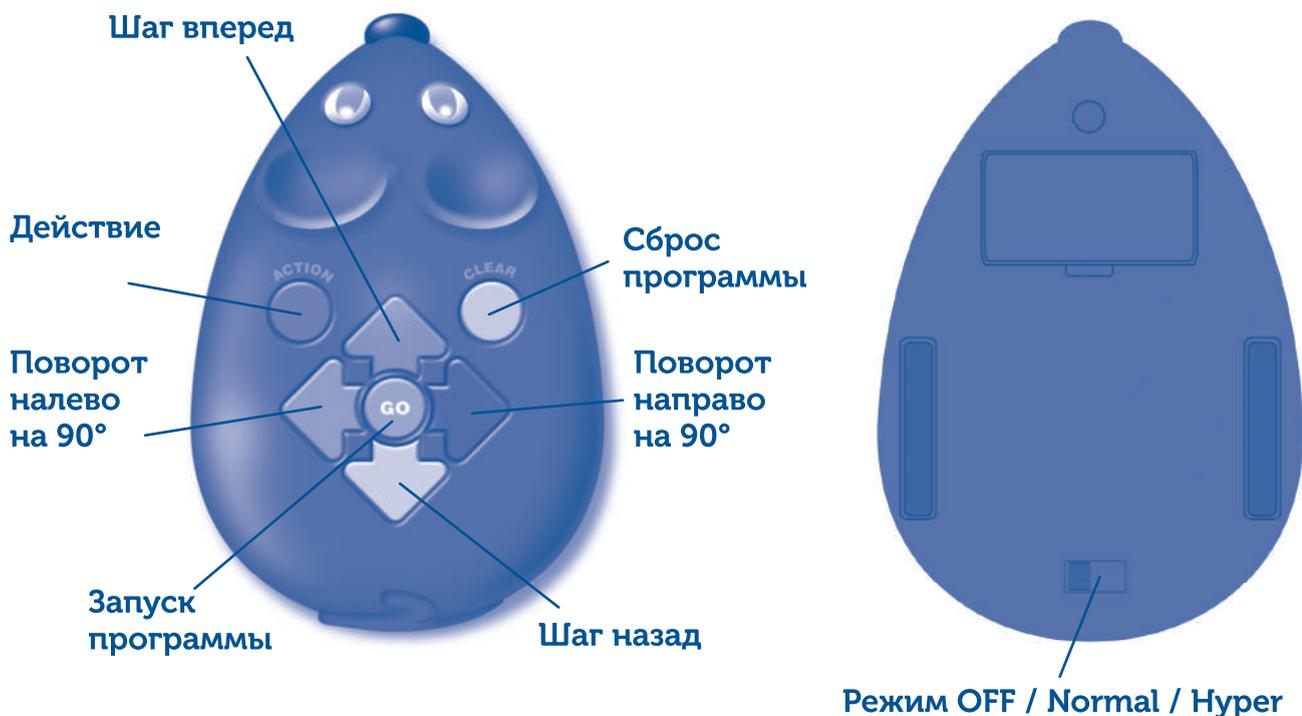
ВАЖНО: Если вы заметили, что РобоМышь сбивается с заданного программой направления или не может повернуться на полные 90 градусов, рекомендуем заменить батарейки. Из-за слабых батареек некоторые кнопки могут не работать (например, кнопка «Запуск Программы»). Поменяйте батарейки как можно скорее, чтобы РобоМышь полностью использовала свой функционал.

Пожалуйста, не нажимайте сильно на РобоМышь, и не возите ее вручную по полу. Это может повредить ее колесики.

Совет: Не забудьте нажать и удерживать желтую кнопку после каждой завершенной программы, чтобы очистить память РобоМыши. РобоМышь запомнит эту программу и выполнит ее вместе с новой программой: сначала старую программу, а следом за ней новую. Кнопка «Сброс программы» перед вводом новых шагов поможет избежать ошибок.

Основные команды

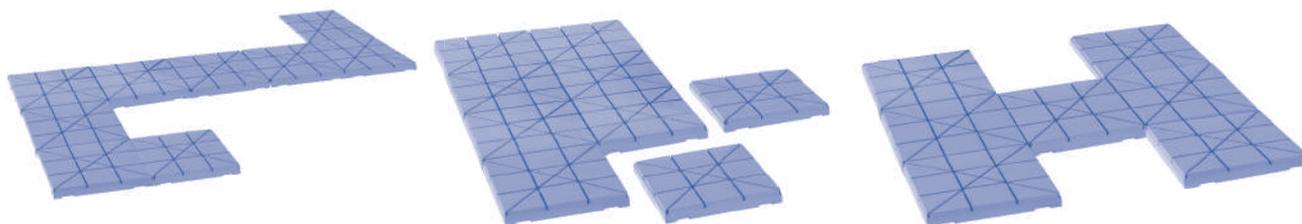
- Как включить:** Сдвиньте рычажок «Режим» в основании РобоМыши в положение «Normal» или «Hyper». РобоМышь готова к работе!
- Режим:** Выберите режим движения. Помните, что стандартный режим NORMAL хорош для передвижения по поверхности пластикового игрового поля, в то время как на прочих поверхностях лучше активировать режим HYPER.
- Шаг Вперед:** На каждую команду «Шаг Вперед» РобоМышь двигается на 12.5 см вперед, что соответствует 1 клетке поля из комплекта.
- Шаг Назад:** На каждую команду «Шаг Назад» РобоМышь двигается на 12.5 см назад, что соответствует 1 клетке поля из комплекта.
- Поворот направо на 90°:** При команде «Поворот направо на 90°» РобоМышь поворачивается на месте направо на 90 градусов.
- Поворот налево на 90°:** При команде «Поворот налево на 90°» РобоМышь поворачивается на месте налево на 90 градусов.
- Действие:** На каждую команду «Действие» РобоМышь выполняет любое из трех случайных действий:
- двигается вперед/назад
 - громко пищит
 - пищит и подмигивает глазками
- Запуск программы:** При нажатии на кнопку «Запуск программы» РобоМышь выполняет всю последовательность команд, заданную в вашем программном коде.
- Сброс программы:** Данная команда позволяет сбросить всю ранее введенную последовательность команд.



Карточки с заданиями для программирования

В набор входят 10 двусторонних карточек с заданиями для программирования. Эти карточки послужат отличным подспорьем для юных программистов при создании своих собственных программ.

Начните с азов (карточка №1) и переходите к более сложным заданиям, развивая логику и критическое мышление. Цель игры – помочь РобоМыши добраться до кусочка сыра при минимальном количестве шагов в лабиринте.

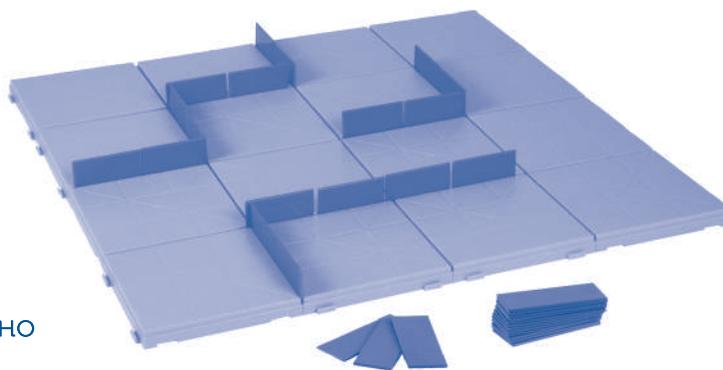


Работа по карточкам с заданиями для программирования

Выберите одну из карточек с заданием для программирования.

Подготовка к выполнению задания

- 1 Соедините пластиковые элементы поля как показано на карточке
- 2 Расположите стенки лабиринта, арки (если есть), сыр и РобоМышь, как показано на карточке.
- 3 Носик РобоМыши должен быть направлен в ту же сторону, что и на карточке.



Выполнение задания:

- 1 Помогите ребенку подсчитать количество и направление шагов между РобоМышью и сыром.
- 2 Разложите карточки кодирования рядом с полем или прямо на поле. Последовательность из карточек кодирования должна описать пошаговую программу, выполнив которую РобоМышь должна достичь кусочка сыра. Помните: 1 карточка кодирования = 1 шаг РобоМыши
- 3 Попросите ребенка запрограммировать РобоМышь (путем нажатия соответствующих кнопок), чтобы достать сыр.

Обратите внимание: при наличии арки в задании, РобоМышь должна обязательно сначала пройти под аркой, и лишь потом идти к сыру.

Если ребенок легко программирует РобоМышь так, чтобы она дошла до нужной клеточки, попробуйте усложнить: добавьте еще 1-2 шага между РобоМышью и сыром, разместив дополнительные клетки лабиринта на игровом поле, или даже добавьте поворот. Многоступенчатые последовательности могут быть очень трудными для запоминания, но карточки программирования помогут не сбиться с пути. Начните с коротких серий ходов, постепенно добавляя шаги в последовательность, и стройте различные конфигурации лабиринта. Главное, делайте это весело!

Карточки кодирования

В самом начале знакомства с языком программирования использование карточек поможет фиксировать каждый шаг программного кода.

Каждая карточка – один «шаг» в программе РобоМыши.

Стрелки на карточках маркированы цветом в соответствии с цветом кнопок на спине РобоМыши. Например, голубая стрелка на карточке совпадает с голубой стрелкой (кнопкой) на спинке РобоМыши и означает один «шаг вперед» (подробное описание каждой кнопки дано в разделе «Основные команды» в данной инструкции).

Сторона со стрелками и мышкой. Обратите внимание, куда смотрит носик РобоМыши на карточках. Это поможет понять направление движения.

Сторона со стрелками и линией кода. Обратите внимание на голубую линию. Расположите карточки таким образом, чтобы голубые линии были на одном уровне. Это поможет избежать путаницы в шагах.

Для примера, если в Вашей программе планируются следующие шаги:

Вперед, вперед, поворот направо на 90 градусов, вперед, действие

То расположите карточки кодирования следующим образом (см. рисунок):



Прошли все карточки?

Не проблема: можно и поле, и лабиринт создать самим.

Собираем поле сами

Соедините все 16 клеток полей вместе, чтобы сделать одно большое поле или любую фигуру, которая придет вам на ум. На картинке ниже представлены несколько вариантов формы поля.

Строим лабиринт сами

Постройте свой собственный лабиринт, используя пластиковые стенки. Затем запрограммируйте РобоМышь так, чтобы ей удалось пройти лабиринт и добраться до заветного кусочка сыра. Строительство лабиринта – это чистое творчество, начиная с постройки и заканчивая программированием робота. Также юный программист может пригласить друзей поучаствовать в этом маленьком приключении.

Если вам захочется построить лабиринт из подручных средств, то и это не проблема! РобоМышь с легкостью передвигается и по другим ровным поверхностям, делая игру по-настоящему увлекательной!

Совет: Если вы строите или рисуете лабиринт сами, не забудьте о длине шага мыши – 12,5 см.

Инструкция по установке 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.

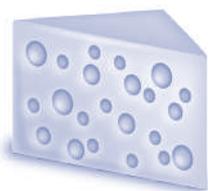
Требования: 3 x 1.5V батареек AAA и крестовая отвертка (не входят в набор).

- Замена и установка батареек должна осуществляться только взрослыми.
- Для работы РобоМыши 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, соблюдая полярность.
- Закройте отсек и закрутите фиксирующий винт.

Дальнейшие инструкции по батарейкам:

- Используйте 3 батарейки AAA
- Всегда следите за правильностью установки батареек.
- 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.

Сохраняйте инструкцию!



Code & Go® Robot Mouse

Activity Set



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

Dear Parents & Educators:

Today's children are surrounded by technology like never before. Video games. Smart phones. Tablets. These are all forms of communication that impact our lives every single day. And what they have in common is that they all involve coding!

So, what is coding?

Coding literally means the transformation of data into a form understandable by a computer—basically, telling a computer what you want it to do. Coding also factors into some everyday tasks that people perform without a second thought: for instance, programming a microwave to heat yesterday's leftovers, or entering numbers into a calculator in a specific order. Coding today may not always look like the routine programming of the past. It can be active, visual, engaging, and most importantly, fun! Educators agree that an early introduction to basic programming concepts can help children build problem solving and critical thinking skills. This set provides that very introduction, giving early learners a fun, real-world application of these essential 21st-century skills.

What can using a programmable robot teach?

- Problem solving
- Self-correcting errors
- Critical thinking
- Analytical thinking
- If-then logic
- Working collaboratively with others
- Discussion and communication skills
- Calculating distance
- Spatial concepts

Pieces included:

- 30 Coding cards
- 22 Maze walls
- 16 Maze grid pieces that connect to form a large board
- 10 Double-sided Activity Cards
- 3 Tunnels
- 1 Robot mouse (Colby)
- 1 Cheese wedge

Introducing Code & Go: Tips for Beginning Programmers

Start by providing a simple, guided introduction to the mouse: identify the color and function of each of the mouse's buttons (see Basic Operation). Reinforce that the green button means go—it tells the mouse to perform an action. Set the mouse on the floor or a table. Let the child try moving the mouse forward, by pressing the blue arrow once and then the green button. Point out that the mouse moves forward in the direction its nose is pointing. Let the child explore the other directional arrows, one at a time. The right and left arrows make the mouse rotate, in place, 90 degrees in either direction.

Remember to press and hold the yellow button to clear the mouse's memory after each command. Otherwise, the mouse will remember previous commands and perform them along with new commands. Children need to see each movement in isolation. Pressing Clear before entering new steps will ensure that the mouse moves exactly as programmed.

Set up a maze and complete a programming sequence, as follows:

- Snap together the maze pieces to form a 4 x 4 grid.
- Select the first activity card; position the mouse, cheese, and maze walls as shown.
- Help the child count the number of spaces between mouse and cheese.
- Lay out the coding cards. Explain that these cards help map the mouse's path. Work together with the child to find the correct cards (two forward) and place them side by side.
- Ask the child to program the mouse to reach the cheese. Does the child tap forward twice?

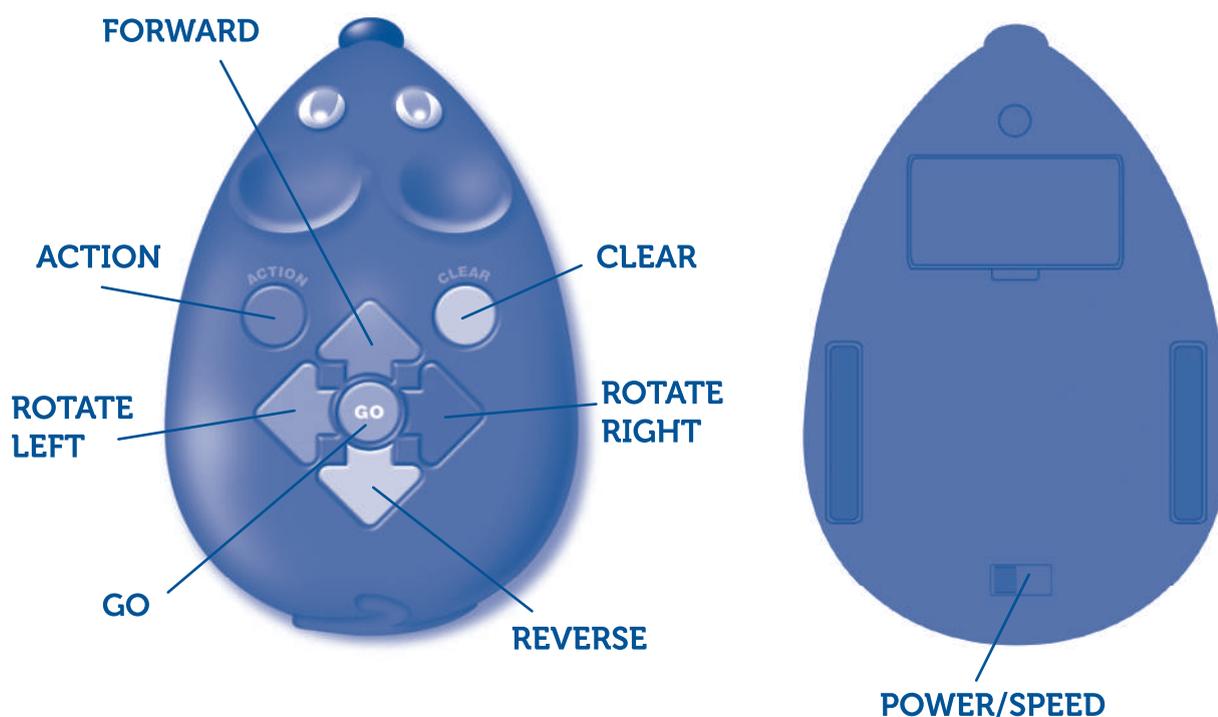
If the child easily grasps this concept (i.e., programs the mouse to match the coding string), try adding 1–2 more spaces between mouse and cheese, placing additional maze walls on the grid, or even integrating a turn for the mouse to make before reaching the cheese. At this age, multi-step sequences can be very difficult for young learners to remember, although the coding cards help. Begin with short series of moves, before gradually adding in turns and building different maze configurations. Most of all, keep it fun!

Basic Operation

- POWER** Slide to turn the power ON. Colby is ready to program!
- SPEED** Choose between Normal and Hyper. Normal is best for regular use on the maze board, while Hyper is best for play on the ground or other surfaces.
- FORWARD** For each FORWARD step, Colby moves forward a set amount (5") (12.5 cm).
- REVERSE** For each REVERSE step, Colby moves backward a set amount (5") (12.5 cm).
- ROTATE RIGHT** For each ROTATE RIGHT step, Colby will rotate to the right 90 degrees.
- ROTATE LEFT** For each ROTATE LEFT step, Colby will rotate to the left 90 degrees.
- ACTION** For each ACTION step, Colby will perform one of 3 RANDOM actions:
- Move forward and back
 - Loud "SQUEAAKK"
 - CHIRP-CHIRP-CHIRP (and light-up eyes!)
- GO** Press to execute or perform your programmed sequence, up to 40 steps!
- CLEAR** To clear all programmed steps, press and hold until you hear a confirmation tone.

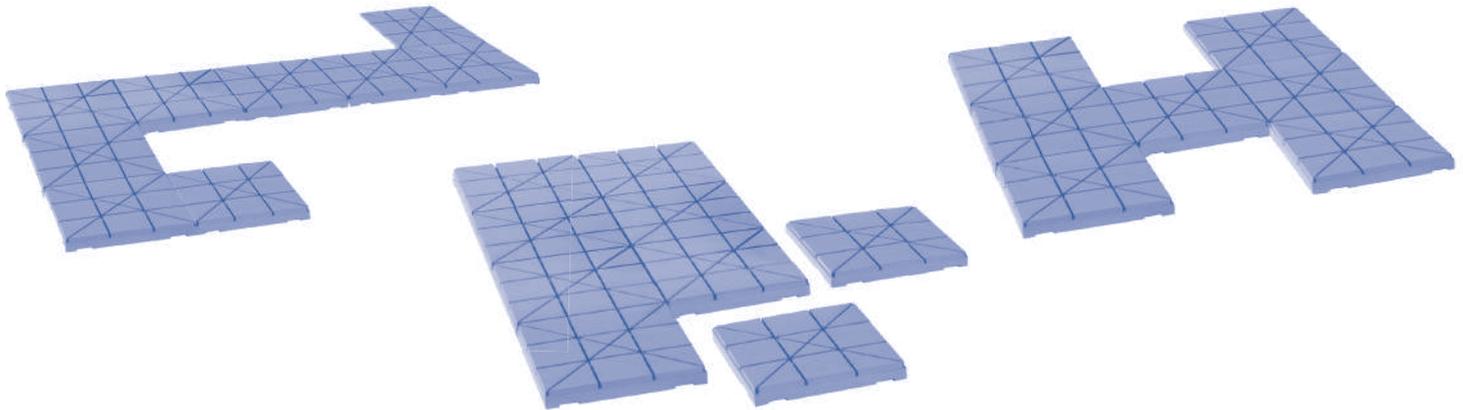
Important notes: if the mouse begins to move off the programmed course, or if it fails to turn a full 90 degrees, this could be a sign of low battery power. When the batteries are very low, the mouse will begin to beep and flash its eyes, and the GO button will be disabled. Replace the old batteries as soon as possible to restore complete functionality.

Please do not push the robot mouse forward or back with force. This can damage the wheels and break the axles inside.



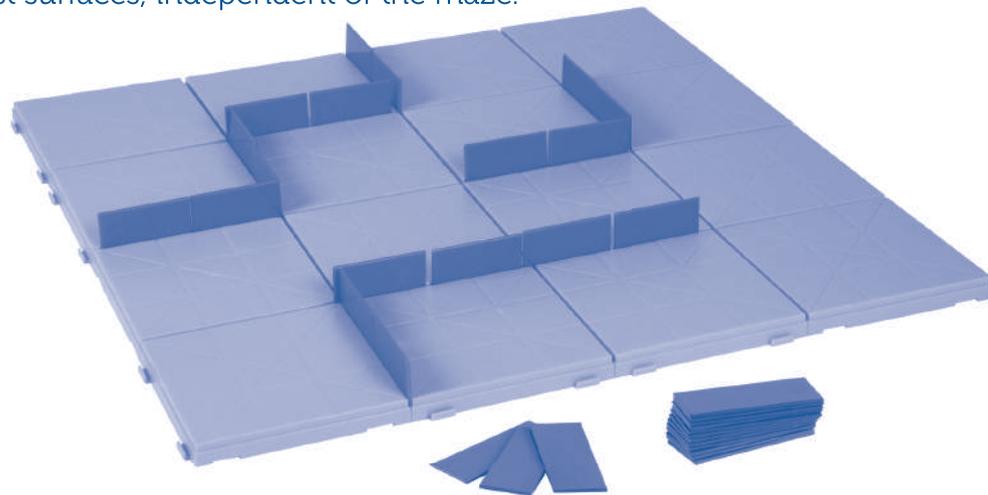
Assembling the Grid

Connect all 16 grid pieces together to form one large square maze board—or make any configuration you can imagine! Pictured below are several mazes you can build:



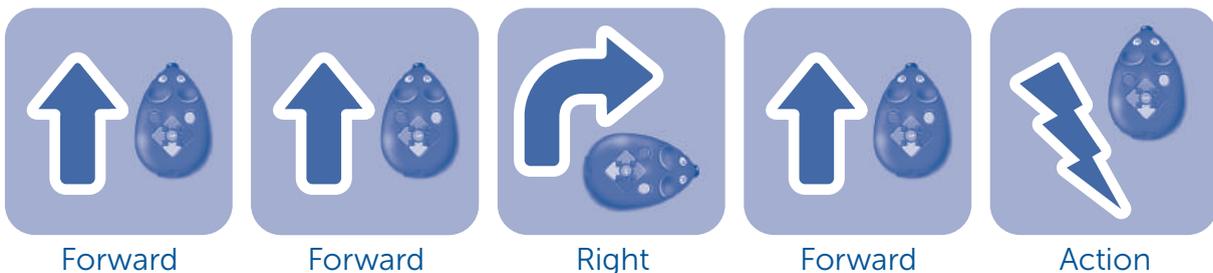
Using the Maze Walls

Create a maze by inserting the walls into the lines on the board. Follow the patterns on the activity cards to re-create each maze. Then, program Colby to maneuver through the maze and to the cheese! Because the maze is customizable, children can build their own maze, try their hand at programming Colby from start to finish, or invite a friend to try the maze they created. For those aspiring engineers who want to build their own maze using items from home, Colby can also maneuver on most surfaces, independent of the maze.



Coding cards

Colorful coding cards help children keep track of each step in a sequence. Each card features a direction or "step" to program into Colby. Cards are color-coordinated to match the buttons on the mouse (see Basic Operation, on the second page, for details about each command). For ease of use, we recommend lining up each card, in sequence, to mirror each step in a program. For example, if a programmed sequence includes the steps FORWARD, FORWARD, TURN RIGHT, FORWARD, ACTION, place those cards in order to help follow and remember the sequence.



Forward

Forward

Right

Forward

Action

Activity Cards

This set also includes 10 double-sided Activity Cards featuring 20 mazes. These cards can be used as an educational tool to help young programmers “ramp up” their skills. Start out with card 1 to teach the very basics, and follow in number sequence as logic and critical thinking skills improve.

For all the mazes on the activity cards, the goal is to program your robot mouse to reach the cheese. Each of these mazes should be completed in the fewest steps possible. For mazes with tunnels, be sure to have Colby pass under each tunnel before reaching the cheese.

Battery Information

Installing or Replacing Batteries

WARNING! To avoid battery leakage, please follow these instructions carefully. Failure to follow these instructions can result in battery acid leakage that may cause burns, personal injury, and property damage.

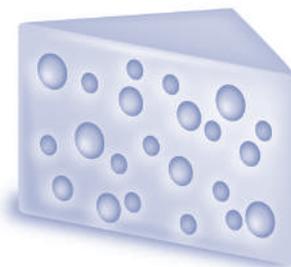
Requires: 3 x 1.5V AAA batteries and a Phillips screwdriver

- Batteries should be installed or replaced by an adult.
- The Robot Mouse requires (3) three AAA batteries.
- The battery compartment is located on the bottom of the unit.
- To install battery, first undo the screw with a Phillips screwdriver and remove the battery-compartment door. Install batteries as indicated inside the compartment.
- Replace compartment door and secure with screw.

Battery Care and Maintenance Tips

- Use (3) three AAA batteries.
- Be sure to insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer’s instructions.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix new and used batteries.
- Insert battery with the correct polarity. Positive (+) and negative (-) ends must be inserted in the correct directions as indicated inside the battery compartment.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Only use batteries of the same or equivalent type.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Remove batteries if product will be stored for an extended period of time.
- Store at room temperature.
- To clean, wipe the surface of the unit with a dry cloth.

Please retain these instructions for future reference.





my
sensorium

Более подробную информацию о наших играх можно получить на www.MySensorium.ru



Перед первым применением протереть игрушку чистой тканью. Повторять обработку по необходимости. При неправильной эксплуатации или использовании игрушки не по назначению импортер не несет ответственности за порчу изделия. Упаковка не является игрушкой. Сохраняйте упаковку (вкладыш) с данными предприятия-изготовителя и важную информацию!



Learn more about our products at LearningResources.com

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM2831-GUD

Hecho en China.

Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.

Игровой набор «Мышиный код. Делюкс»

Артикул LSP 2831 – SEN.

Для детей от 4 лет и старше (для игровых целей).

Изготовитель: «Learning Resources Ltd», 51A Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK.

«Лернинг Ресурсес ЛТД», 51А Берген Вэй, Кингс Лин, Норфолк, Соединенное Королевство.

Страна происхождения: Китай.

Продукция соответствует требованиям ТР ТС 008/2011 «О безопасности игрушек».

Импортер в РФ: ООО «Сенсориум Групп»

115114, ул. Дербеневская, д.11, комн.12, Москва, Россия.

Срок службы 10 лет. Срок годности не ограничен.

ВНИМАНИЕ! НЕ РЕКОМЕНДОВАТЬ ДЕТЯМ ДО 3-х ЛЕТ!



This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.