

LER3080 Развивающая игрушка "РобоПёс. Рейнджер и Зип. Основы программирования" (22 элемента)

Познакомьтесь с первыми помощниками в изучении основ программирования!

РобоПитомец Рейнджер и его друг щенок Зип помогут научиться выстраивать алгоритмы, причинно-следственные связи, работать в команде.

- До 30 шагов в одной последовательности
- Шаг равен 10,2см
- Кнопки лево/право активируют не просто поворот, а шаг-поворот налево/направо

Чему научит программируемый РобоПитомец?

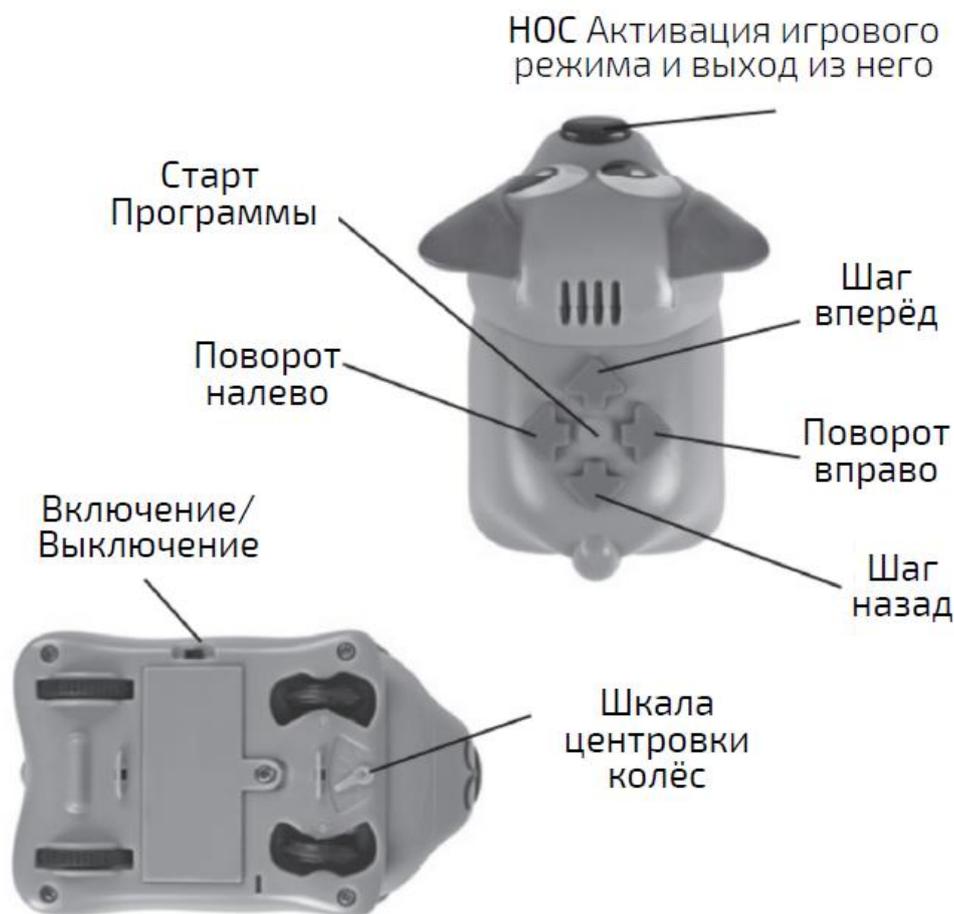
- Решение задач;
- Работа над ошибками;
- Критическое мышление;
- Аналитическое мышление;
- Логические операции;
- Совместная работа;
- Навыки рассуждения и коммуникации;
- Пространственные понятия и расчет расстояния.

В наборе:

- программируемый РобоПитомец Рейнджер
- Непрограммируемый щенок Зип
- брошюра с веселой историей и заданиями для программирования (англ.яз.)
- 10 карточек движения
- картонные декорации
- игровой сет: домик, горка, качели, дерево, мяч

Для активации РобоПитомца требуется 3 батарейки AAA (в комплект не входят).

Основные команды



Включение

Сдвиньте кнопку Включение на значение ON, чтобы активировать РобоПитомца.

Режим кодирования

ВАЖНО ПОМНИТЬ:

- После прохождения всех заданных шагов программа автоматически сбрасывается.
- До 30 шагов в одной последовательности
- Шаг равен 10,2см

- Кнопки лево/право активируют не просто поворот, а шаг-поворот по дуге

Кнопки направления движения

- ВПЕРЕД. Движение вперед на 1 шаг
- НАЗАД. Движение назад на 1 шаг
- ПОВОРОТ НАЛЕВО/НАПРАВО. Движение направо/налево на 1 шаг по дуге

Если Вы хотите очистить последовательность, которую вы только что ввели, нажмите и удерживайте центральную кнопку СТАРТ, пока не услышите звуковой сигнал.

Ввод программы

Задайте программу движения РобоПитомца, последовательно нажав на стрелки-кнопки на спинке робота. Далее нажмите СТАРТ, чтобы запустить программу.

Например, трехступенчатая последовательность "ПРЯМО --> ПРЯМО --> ПОВОРОТ НАПРАВО" будет выглядеть так:



Прямо



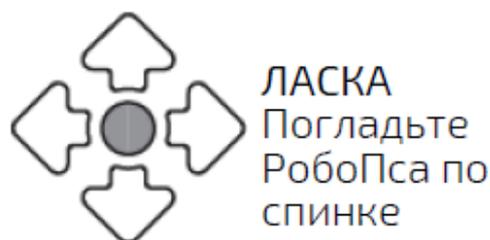
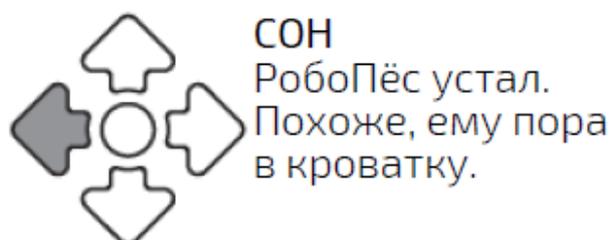
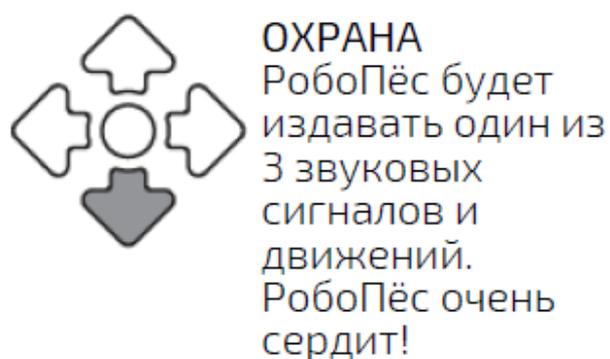
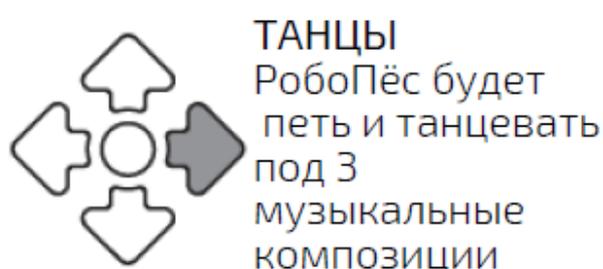
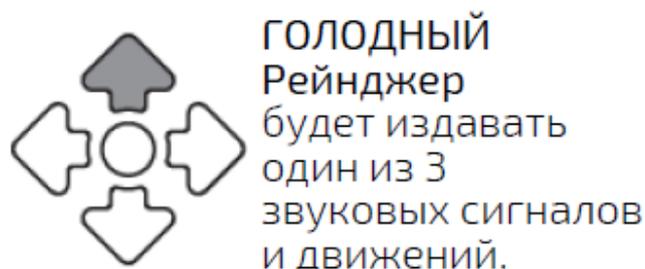
Прямо



Поворот направо

Режим игры

Нажмите и держите кнопку-нос до появления звукового сигнала. Как только загорится центральная кнопка СТАРТ, это значит, что игровой режим игры активирован.



Варианты игр

Простые операции: вперед, назад и поворот

Например:

- Где окажется РобоПитомец, если сделает 3 шага вперед?
- Куда нужно повернуть РобоПитомцу, чтобы добраться до своего друга Зипа?
- Помогите РобоПитомцу сделать два шага вперед и вернуться назад.

Используем все кнопки на РобоПитомце

2 типа заданий:

- Указать место, куда должен дойти РобоПитомец, а ребенок сам программирует путь.
- Показать выстроенный путь из карточек, а ребенок должен определить, где окажется РобоПитомец и проверить.

Выбираем цель, куда РобоПитомец должен добраться, и ставим туда щенка Зипа.

Расставляем "препятствия". Например, можно поставить горку и качели. Даем ребенку возможность продумать схему движения и запрограммировать РобоПитомца с условием, что нужно обойти препятствия. Проверяем программу: запускаем РобоПитомца и смотрим, оказался ли он у цели.

Примеры заданий

- дойти до ...
- обойти препятствие
- пройти между ...

Логические задачи

- Куда поедет РобоПитомец, если 2 раза нажать кнопку "право"? Проверь
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы РобоПитомец сделал круг? Проверь
- Вернется ли на свое место РобоПитомец, если сделает 2 шага вперед, повернет налево 2 раза и сделает 2 шага назад? Проверь

Брошюра с историей и заданиями

В коробке вы найдете книгу с историей о приключениях РобоПитомца Рейнджера и щенка Зипа. Читайте книгу неспеша, делая паузы и давая ребенку возможность выполнить задания по программированию по ходу чтения.

Рекомендации по игровому пространству

Игровая зона должна быть достаточной площади и иметь ровную поверхность без наклона и неровностей. Мы рекомендуем играть на полу.

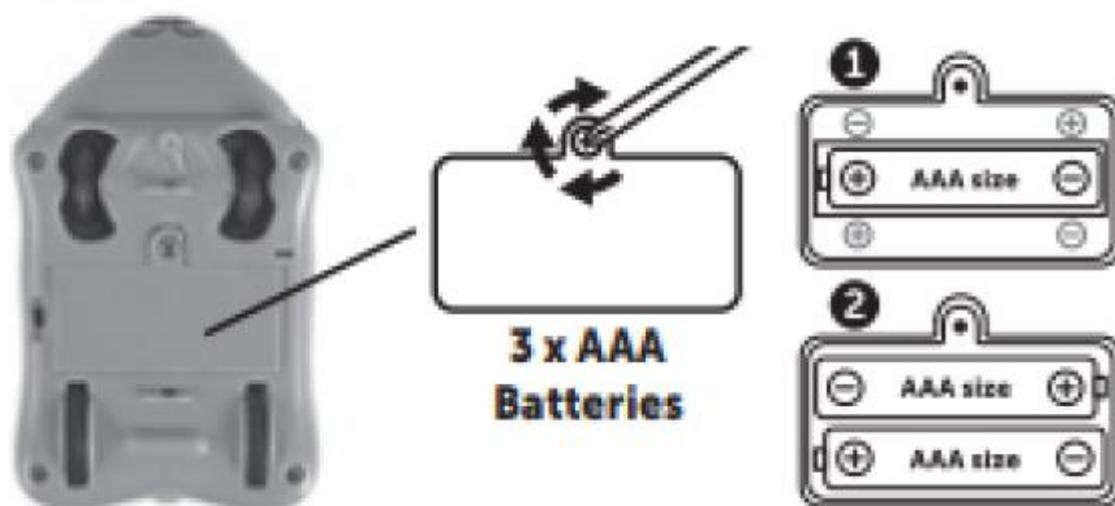
Инструкция по установке батареек

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

Замена и установка батареек должна осуществляться взрослым



Этикетки для брошюры с историей и заданиями

<p>0 Это Рейнджер. Он готов веселым играм и приключениям. А ты?</p> <p>Приступим! Зелёный мячик – его самая любимая игрушка во всем мире.</p>	<p>1 Каждое утро, едва успев проснуться, Рейнджер бежит за своим любимым мячиком, чтобы как следует погонять его по двору. «Аф! Аф!» <i>Используй команду ВПЕРЕД, чтобы помочь Рейнджеру найти его мячик. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) Но едва Рейнджер добежал до мячика, он вдруг почувствовал, что его животик громко заурчал.</p>
<p>2 -Ой, ой, ой, - подумал Рейнджер. -Кажется, пора завтракать. Дружище Зип уже наверняка проснулся! <i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАПРАВО, чтобы помочь Рейнджеру взять косточку на завтрак. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) Рейнджер подхватила косточку и побежал к дому.</p>	<p>3 Когда Рейнджер подбежал к домику Зипа, тот еще крепко спал. – Просыпайся, Зип! – позвал Рейнджер друга. – Я принес завтрак! Тут хватит на двоих. <i>Запусти игровой режим, удерживая носик Рейнджера, пока не загорится кнопка на его спинке. Затем нажми ВПЕРЕД, чтобы покормить РобоГса. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) Ням – ням! Хрум – хрум! После завтрака настало время для щенячьих игр!</p>
<p>4 - Закрой глаза, - попросил Зип. Когда Рейнджер открыл глаза, Зипа нигде не было видно. - Я спрятался, - закричал Зип. – Попробуй, найди меня!</p> <p><i>Используйте команды ПОВОРОТ НАЛЕВО и ВПЕРЕД, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ Рейнджеру найти Зипа</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>	<p>5 Рейнджер услышал шелест листьев. Догадавшись, в чем дело, он побежал к большому дереву. - Я нашел тебя, - воскликнул Рейнджер, увидев Зипа. - Да, я тут, - засмеялся Зип в ответ. - Давай теперь сыграем в другую игру!</p>
<p>6 Зип вскарабкался на высокую горку. - Когда я скажу «давай», ты подбежишь и поймаешь меня! - крикнул Зип - На старт, внимание.... Давай! Юююуу</p> <p><i>Помоги Рейнджеру встретить Зипа, используя кнопки-стрелки. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>— Юху! Я быстрый, как ракета! - хохотал Зип.</p>	<p>7 Накатавшись вдоволь, щенок сел передохнуть. Но усидеть на месте не смог. - Эй, Рейнджер! Посмотри, что это с моим хвостом? Он виляет из стороны в сторону! - Кажется, самое время для танцевальной вечеринки, - засмеялся Рейнджер.</p> <p><i>Запусти игровой режим. Затем нажми стрелку НАПРАВО, чтобы он начал танцевать и петь.</i> (Выполни программу, отключи игровой режим)</p>
<p>8 После игр в прятки, катания на горке и неожиданной танцевальной вечеринки друзья почувствовали, что очень устали. - Рейнджер, ты можешь отнести меня домой? –Зип зевал не переставая. <i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЗАД, чтобы помочь Рейнджеру отнести Зипа домой. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>	<p>9 - Спасибо, Рейнджер! Ты настоящий друг», - прошептал Зип. – Мы ведь еще поиграем завтра, правда? - Обязательно, - улыбнулся Рейнджер. Помахав другу на прощание, он направился к себе домой.</p> <p><i>Используйте карточки с направлением движения, чтобы помочь Рейнджеру вернуться домой.</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>
<p>10 Добравшись домой, Рейнджер хотел было лечь спать, но тут его внимание снова привлек любимый зеленый мяч. Рейнджер весь подобрался, оттолкнулся и прыгнул! Мячик улетел далеко – далеко, высоко-высоко. Ай да Рейнджер! Вот это бросок! <i>Используйте карточки с направлением движения, чтобы помочь Рейнджеру подбросить его мячик</i></p>	<p>11 Рейнджер поймал свой мячик, схватил его и покатил в сторону дома. Он бежал за мячиком и чувствовал, как ветер ласково гладит его шерстку.</p>
<p>12 – Как это приятно, - думал Рейнджер, приближаясь к своему дому. – Кажется, я бы мог так бежать вечно. Рейнджер вернулся в свой домик. Несмотря на усталость, он обегал его и внимательно проверил, не было ли рядом посторонних в его отсутствие. <i>Запрограммируй Рейнджера, чтобы он обошел свой домик. Получилось?</i></p>	<p>13 Убедившись, что все в порядке, Рейнджер уютно устроился на своем любимом месте. Уже засыпая, он улыбнулся и подумал: - Интересно, какие приключения ждут меня завтра?</p> <p><i>Запусти игровой режим. Затем нажми стрелку НАЛЕВО, чтобы помочь Рейнджеру уснуть.</i></p>



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **help@LRinfo.ru**

Наш сайт: **LRinfo.ru**