

LER3081 Развивающая игрушка "РобоКошка. Шустрик и Быстрик. Основы программирования" (22 элемента)

Познакомьтесь с первыми помощниками в изучении основ программирования! РобоКошка Шустрик и ее котёнок Быстрик (в оригинале Скэмпер и Сникер, англ.) помогут научиться выстраивать алгоритмы, причинно-следственные связи, работать в команде.

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:

- брошюра с веселой историей и заданиями для программирования (англ.яз.)
- 10 карточек движения
- картонные декорации
- игровой сет: рыбка, горка, домик, клубок, бабочка
- программируемая РобоКошка Шустрик
- НЕпрограммируемый котенок Быстрик

Для активации РобоПитомца требуется 3 батарейки ААА (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:

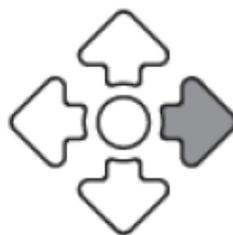


Режим игры

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



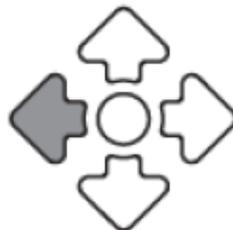
КОШКА ГОЛОДНА
Кошка будет издавать один из 3 звуковых сигналов и движений. Скорее покорми питомца!



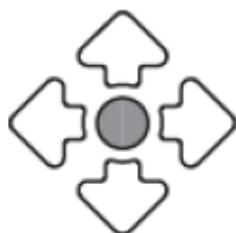
ТАНЦЫ
Кошка будет петь и танцевать под 3 музыкальные композиции



ОХРАНА
Кошка будет издавать один из 3 звуковых сигналов и движений. Кошка очень сердита!



СОН
Кошка устала. Похоже, ей пора в кроватку.



ЛАСКА
Погладьте Кошку по спинке

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 Быстрика?
- Помоги РобоПитомцу сделать два шага вперед и вернуться назад.

Используем все кнопки на РобоПитомце

2 типа заданий:

- Указать место, куда должен пойти 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 котенка Быстрика.

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 РобоПитомцев. Читайте книгу неспеша, делая паузы и давая ребенку возможность выполнить задания по программированию по ходу чтения.

В конце этой инструкции вы найдете комплект этикеток с русским переводом. На каждой этикетке указан номер страницы, на которую необходимо приклеить соответствующую этикетку.

Рекомендации по игровому пространству

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

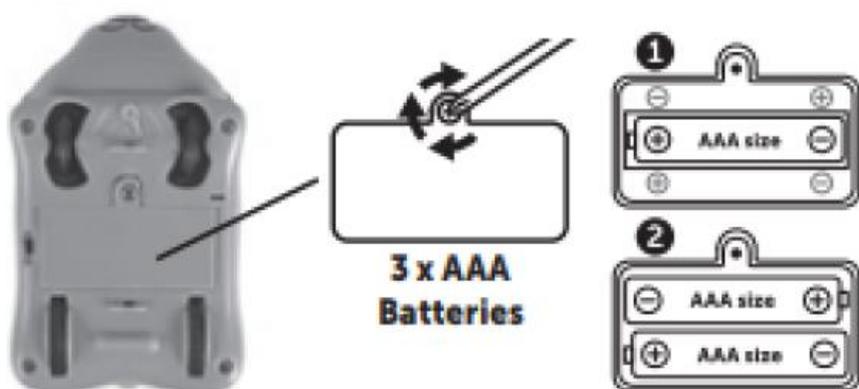
Инструкция по установке батареек

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 1.5В батарейки AAA и крестовая отвертка

Замена и установка батареек должна осуществляться взрослым



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

Этикетки для брошюры с историей и заданиями

<p>0 Это кошка. Её зовут Шустрик. Она готова к веселым играм и приключениям. А ты? Приключение Шустрика началось ранним утром, как только первые лучики солнца дотронулись до ее мордочки...</p>	<p>1 Шустрик проснулась, как следует потянулась, и побежала во двор за своим любимым клубком! <i>Используй команду ВПЕРЕД, чтобы помочь Кошке найти ее клубок. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) Шустрик весело гоняла клубок по лужайке снова и снова.</p>
<p>2 За игрой Шустрик не заметила, как сильно проголодалась. — Кажется, пора завтракать. Малыш Быстрик уже наверняка проснулся! <i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЛЕВО, чтобы помочь РобоКошке взять рыбку на завтрак. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) Шустрик подхватила рыбку и побежала к дому.</p>	<p>3 По дороге она увидела сонного Быстрика. — Доброе утро, мой маленький соня, - промурлыкала Кошка. — Просыпайся, у меня для тебя сюрприз! <i>Используй команду НАПРАВО, чтобы помочь Кошке скорее встретиться с Быстриком.</i> (Выполни программу и читай дальше) Глазки Быстрика приоткрылись. — Доброе утро, мам! Я не спал! Просто я очень медленно моргал, вот!</p>
<p>4 — Конечно, конечно, как скажешь, дорогой, - улыбнулась Кошка. — Раз ты уже проснулся, давай-ка завтракать! <i>Включи игровой режим, нажав на нос РобоКошки. Затем нажми ВПЕРЕД, чтобы покормить Кошку. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) После завтрака Быстрику захотелось пошалить. Его взгляд упал на большое дерево. Котенок на минутку задумался.</p>	<p>5 Шустрик не успела глазом моргнуть, как Быстрик оказался возле дерева и уже был готов прыгнуть. Кошка бросилась вдогонку. <i>Используй 2 раза команду НАЛЕВО, чтобы помочь Кошке поймать Быстрика.</i> (Выполни программу и читай дальше) — Это дерево высоковато для маленьких котят, - объяснила малышу Кошка. — Но у меня есть идея получше. Пойдем!</p>
<p>6 Кошка подвела Быстрика к горке. Котёнок радостно забрался на самый верх. — Давай, милый, я ловлю тебя! РАЗ, ДВА, ТРИ... <i>Помоги Кошке встретить Быстрика, используя стрелку на ее спинке. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше) — Оху! Я быстрый, как ракета! - мяукал Быстрик. — А что теперь будем делать?</p>	<p>7 Вдруг хвостик котёнка начал вилять из стороны в сторону. — Смотри, Быстрик! Кажется, твой хвостик говорит нам, что настало время для танцев! - засмеялась Кошка. <i>Запусти игровой режим, удерживая носик Кошки, пока не загорится кнопка на ее спинке. Затем нажми стрелку НАПРАВО, чтобы Шустрик начала танцевать и петь.</i> (Выполни программу, отключи игровой режим и читай дальше) Шустрик подхватила рыбку и побежала в дом к своему котёнку Быстрику.</p>
<p>8 После катания с горки и веселых танцев маленький Шустрик буквально свалился на траву от усталости. Его глазки слипались. — Мои лапки так устали. Можешь отнести меня в дом? - тихо попросил Котёнок. <i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЗАД для того, чтобы помочь Шустрику отнести Быстрика домой. Получилось?</i></p>	<p>9 — Сегодня был чудесный день. Спасибо! - прошептал Быстрик маме. Они практически дошли до дома, когда Быстрик вдруг заметил бабочку, порхающую над цветком. Хвост Шустрика снова начал вилять. — Мой хвостик сегодня полон замечательных идей, - засмеялся Быстрик, и, позабыв об усталости, бросился к бабочке.</p>
<p>10 Глядя на малыша, Кошка засмеялась и присоединилась к веселой игре. Шустрик и Быстрик гонялись за бабочкой по всему двору. <i>Ты можешь запрограммировать Кошку, чтобы она поохотилась за бабочкой? Стрелочки на лапках помогут тебе. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>	<p>11 Но бабочка так и осталась далеко в небе, ни разу не попавшись в лапки разыгравшимся кошкам. Немного покружив над двором, бабочка села на крышу дома, последний раз взмахнула крылышками и замерла.</p>
<p>12 — Ну погоди же, бабочка, - улыбнулась Кошка. — Я найду способ поймать тебя. И Шустрик, как настоящая охотница, припала к земле и начала обходить домик по кругу, не сводя глаз с бабочки. <i>Запрограммируй Кошку, чтобы она смогла прокрасться вокруг дома. Стрелочки на лапках помогут тебе. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>	<p>13 Шустрик уже приготовилась к прыжку, как вдруг заметила Быстрика. Котёнок сладко спал на мягкой травке. — Я поймаю тебя завтра, - шепнула Кошка бабочке. Шустрик легла рядом с котёнком и довольно заурчала. <i>Запусти игровой режим. Затем нажми стрелку НАЛЕВО, чтобы помочь Шустрику уснуть.</i></p>

