

LER3090 Развивающая игрушка "РобоПёс. Весёлые друзья"

Программирование – это грамотность 21 века. Задания в данной инструкции помогут вам заложить понимание основных принципов программирования:

- последовательная логика
- математика и счет
- дедуктивный анализ
- техника вычислений

Программирование позволяет рассуждать логично, но при этом творчески, что здорово поможет ребенку, не только в школе, но и в жизни.

1. Последовательный рассказ

Хантер хочет рассказать друзьям о том, как он провел день. Помогите ему рассказать истории в верной последовательности. Помни, что ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНАЯ ЛОГИКА – это ключевая часть процесса программирования.

- выбери из трех последовательностей ту, которая расположена в верном хронологическом порядке
- в какой последовательности есть повторяющаяся часть?
- в какой последовательности нарушена хронология?

2. Устраняем баги в рассказах

Чего только сегодня не делал Скаут! Вот только одна беда – он постоянно перемешивает свои рассказы и путает все местами! Сможешь найти в каждой из трех последовательностей ту картинку, которая является лишней?

- Что не так в истории А?
- Что не так в истории В?
- Что не так в истории С?

Устранение ошибок (багов) – это путь к эффективному программированию!

3. Прятки

Хантер и Скаут играют в прятки.

Используйте распечатки следов для того, чтобы помочь Скауту проложить тропинку до Хантера, не коснувшись ни одного дерева.

А теперь поможешь Хантеру найти Скаута?

4. Пикник

Друзья отправились на пикник. Помоги им собрать вкусняшки в следующем порядке:

- проложи тропинку к красному яблоку
- проложи тропинку к голубому пончику
- проложи тропинку к винограду

5. Каникулы

Щенята отправляются на каникулы, и мы должны помочь им собрать все необходимое.

Скаут едет на море, а Хантер в лесной лагерь. Важно, чтобы каждый взял то, что ему может понадобится. Помни, что некоторые вещи пригодятся и в лесу, и на море.

- какие предметы можно использовать под водой?
- какие предметы можно использовать на земле?

6. Выбери тропинку

Если Скаут пойдет по желтой тропинке, то он придет к своей будке.

Если Скаут пойдет по голубой тропинке, то он дойдет до сахарной косточки.

А какой тропинкой стоит пойти, чтобы забрать мячик?

7. На поиски сокровищ

Скаут отправляется на поиски сокровищ. Он может сделать не более 10 шагов. Пользуясь стрелочками, сколько драгоценностей он сможет собрать?

- старайтесь использовать распечатки следов для планирования своего пути
- сколько шагов нужно сделать до красного камня?
- сколько шагов нужно сделать до голубого камня?
- сколько шагов нужно сделать до золотой короны?

8. Листики

Хантер и Скаут придумали новую веселую игру:

- размещаем кроликов на старте и бросаем монетку
- решка = 1 шаг, орел = 2 шага
- каждый игрок ходит по 5 раз

Сколько косточек собрал каждый щенок? Побеждает тот, у кого косточек больше!

9. Прыжок

Скаут хочет прыгнуть через лужу, построй ему пандус и помоги перебраться на другую сторону.

Для пандуса можно использовать несколько книг. В ходе эксперимента вы заметите, что Скаут будет по-разному перепрыгивать лужу в зависимости от высоты книг и прикладываемой силы.

10. Пикник

Скаут и Хантер пришли на пикник. Скаут обожает овощи, а Хантер напротив любит фрукты. Выбери подходящее угощение для каждого.



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**