

LER3082 Развивающая игрушка "РобоЗавр. Рамбл и Бамбл. Основы программирования" (23 элемента)

Познакомьтесь с первыми помощниками в изучении основ программирования! РобоЗавр Рамбл и его друг, динозаврик Бамбл 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: камни, горка, домик-пещера, вулкан,
- кость
- программируемый РобоЗавр Рамбл
- НЕпрограммируемый динозаврик Бамбл

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

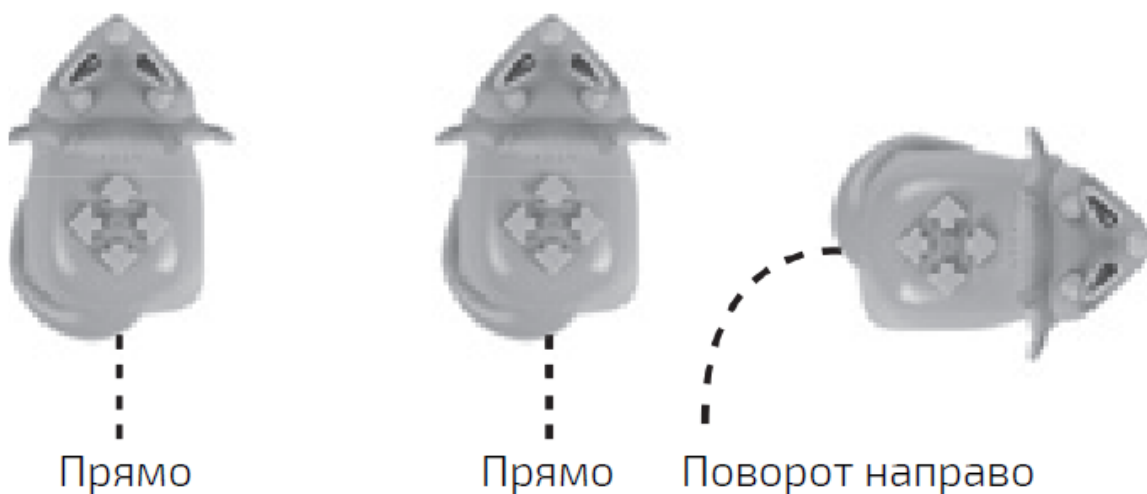
- ВПЕРЕД. Движение вперед на 1 шаг
- НАЗАД. Движение назад на 1 шаг
- ПОВОРОТ НАЛЕВО/НАПРАВО. Движение направо/налево на 1 шаг по дуге

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.



ГОЛОДНЫЙ РАМБЛ

РобоЗавр будет издавать один из 3 звуковых сигналов и движений.



ТАНЦЫ

РобоЗавр будет петь и танцевать под 3 музыкальные композиции



ОХРАНА

РобоЗавр будет издавать один из 3 звуковых сигналов и движений. РобоЗавр очень сердит!



СОН

РобоЗавр устал. Похоже, ему пора в кроватку.



ЛАСКА

Погладьте РобоЗавра 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 Бамбла?
- 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 Бамбла.

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 Бамбла. 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.

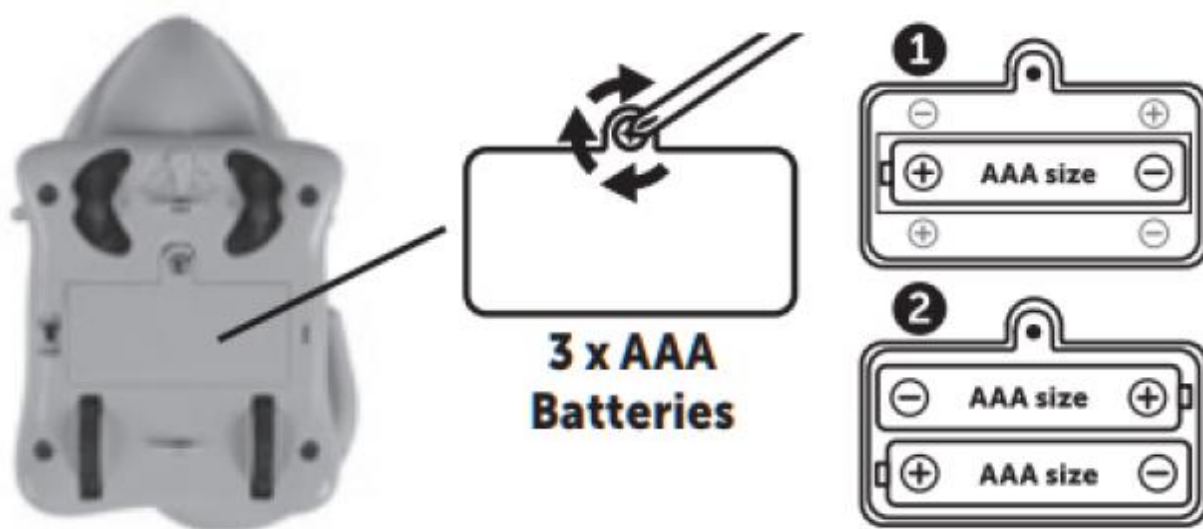
Инструкция по установке батареек

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 РобоЗавр. Его зовут Рамбл. Он готов к веселым играм и приключениям. А ты?</p> <p>Ранним утром после долгого сна Рамбл бывает слегка неуклюж...</p>	<p>1 Вот и сегодня, едва проснувшись, сонный Рамбл медленно потопал к своей коллекции валунов. Глаза его слипались, но он упрямо шел вперед. И вдруг...</p> <p><i>Используй команду ВПЕРЕД, чтобы помочь Рамблу толкнуть валуны. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>Грохот упавших камней окончательно разбудил Рамбла. Но что это бурчит? Кажется, это голодный животик Рамбла!</p>
<p>2 — Самое время чего-нибудь пожевать, - подумал Рамбл. - Держу пари, Бамбл тоже голоден!</p> <p><i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЛЕВО, чтобы помочь Рамблу взять косточку.</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>Рамбл подхватил косточку и пошел искать друга. Когда он увидел Бамбла, малыш пытался сдвинуть с места огромный валун.</p>	<p>3 — Привет, Бамбл, - поздоровался Рамбл. — Кажется, этот камень слегка великоват для тебя. — Привет, Рамбл! Я просто тренировался. Скоро я вырасту и буду таким же большим и сильным, как ты!</p> <p><i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАПРАВО, чтобы помочь Рамблу встретиться с Бамблом!</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>
<p>4 — Непременно, Бамбл. И я даже знаю, что поможет тебе стать большим и сильным поскорее. Приятного аппетита!</p> <p><i>Включи игровой режим, нажав на клюв РобоЗавтра. Затем нажми ВПЕРЕД, чтобы покормить динозавриков. Получилось?</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>После завтрака Бамбл захотел поиграть. — Закрой глаза, Рамбл! Я спрячусь, а ты будешь меня искать, - сказал Бамбл. Чтобы запустить игровой режим, нажмите на носики</p>	<p>5 Рамбл послушно закрыл глаза и стал считать. Но просто стоять с закрытыми глазами ему показалось скучно, и он начал громко топтать по поляне! Осторожно, Рамбл, открой глаза!</p> <p><i>Используй 2 раза команду НАЛЕВО, чтобы помочь Рамблу найти Бамбла и опрокинуть дерево</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>Рамбл посмотрел на опрокинутое дерево. — Упс, кажется, мне не стоит ходить с закрытыми глазами.</p>
<p>6 — Ничего страшного, Бамбл! Давай покатаемся с горки? Смотри, я уже наверху. Лови меня скорее!</p> <p><i>Помоги Рамблу поймать Бамбла внизу горки, используя команды. Тебе помогут стрелочки на лапках.</i> (Выполни программу и читай дальше)</p> <p>— Юху! Я быстрый, как ракета! – хохотал Бамбл. – А что теперь будем делать?</p>	<p>7 Рамбл задумался на минутку. Потом улыбнулся, хитро взглянул на Бамбла и начал притопывать на месте. — Эй, Бамбл, кажется, я слышу музыку. Давай петь и танцевать!</p> <p><i>Запусти игровой режим, удерживая клюв РобоЗавтра, пока не загорится кнопка на его спинке. Затем нажми стрелку НАПРАВО, чтобы РобоЗавтр начал танцевать и петь.</i> (Выполни программу, отключи игровой режим и читай дальше)</p> <p>Шустрик подхватила рыбку и побежала в дом к своему котёнку Быстрику.</p>
<p>8 После катания с горки и веселых танцев маленький Бамбл буквально валился с ног от усталости. Его глазки слипались. — Мои ножки так устали. Можешь отнести меня домой? - тихо попросил малыш своего большого друга. <i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЗАД, чтобы помочь РобоЗавру отнести Бамбла домой. Получилось?</i></p>	<p>9 — Сегодня был чудесный день. Спасибо, Рамбл! - прошептал Бамбл и уснул в своей уютной пещере. Покинув пещеру друга, Рамбл услышал странный шум, повернул голову вправо и увидел вулкан. Вулкан извергался и стрелял вверх небольшими валунами. Что это были за валуны! Просто замечательные валуны.</p>
<p>10 И тут совсем рядом с Рамблом упал и покатился в кусты самый большой и самый красивый валун. «Этот валун идеально подошел бы для моей коллекции», - подумал Рамбл и поспешил к кустам. <i>Запрограммируй Рамбла, чтобы он дошел до своего камня. Тебе помогут стрелочки на лапках.</i> (Выполни программу и читай дальше)</p>	<p>11 Рамбл нашел валун недалеко от кустов. Победно зарычав, Рамбл покатил камень к своей пещере. «Не могу дождаться, когда ты встретишься с моей коллекцией», - думал Динозавр, глядя на валун. До дома оставалось совсем немного.</p>

12 Добежав до дома, довольный и уставший Рамбл положил найденный валун к остальным и решил сделать победный круг вокруг своей пещеры. Он бежал так быстро, что не успел затормозить и протаранил одну из стен своей пещеры! Бабах!

*Запрограммируй Рамбла, чтобы он сбил одну из стен своей пещеры (смотри на стрелочки на лапках).
Получилось?*

13 Рамбл огляделся по сторонам. Коллекция валунов лежала в руинах пещеры. «Какой беспорядок», - подумал Бамбл и улыбнулся. «Как раз, как я люблю! Уверен, Бамблу тоже понравится». И Рамбл улегся поудобнее, положив голову на камни. Спокойной ночи, Рамбл! Приятных снов!

Запусти игровой режим. Затем нажми стрелку НАЛЕВО, чтобы помочь Рамблу уснуть.



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