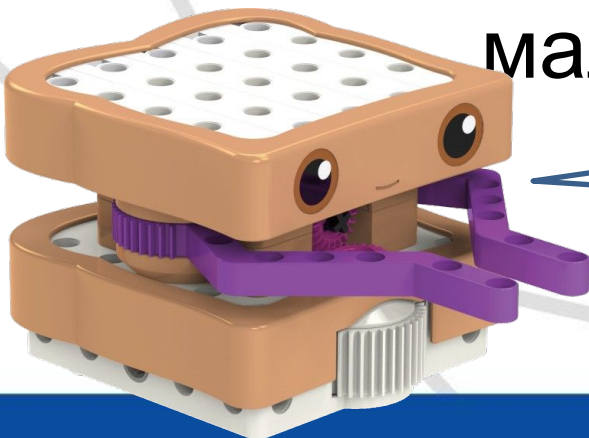




#1205 «Образовательный набор – Робототехника для малышей»



Привет!
Я Сёма!



Gigo

Больше чем игра!

Gigo «Образовательный набор – Робототехника для малышей»

Первый робототехнический набор для малышей с 4х лет, включает в себя конструирование + карточное программирование с методическим сопровождением, в котором разработано 20 занятий с ролевыми играми для дошкольников + 20 занятий для подготовленных детей дошкольников или для детей начальных классов. Обучает детей с дошкольного возраста программированию на интуитивном уровне. Так же методическое сопровождение содержит множество математических заданий.

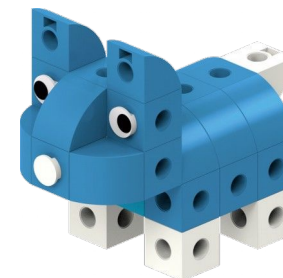
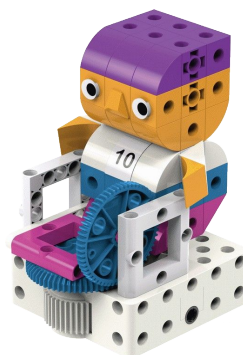
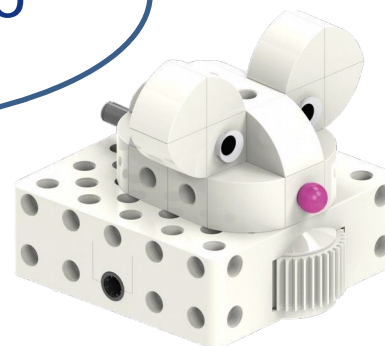
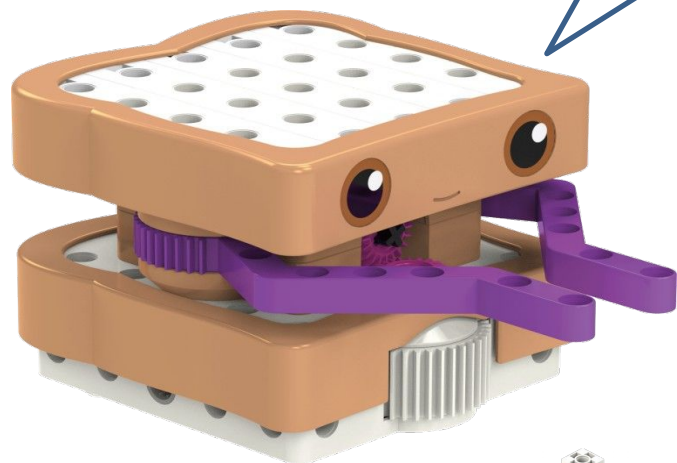


Gigo

Больше чем игра!



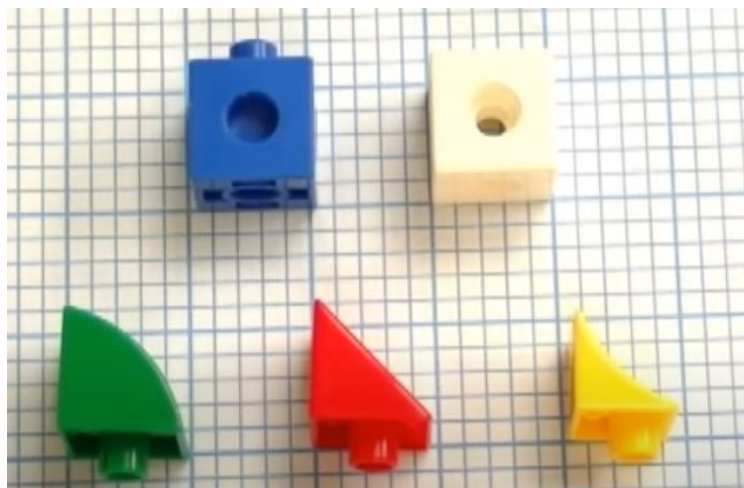
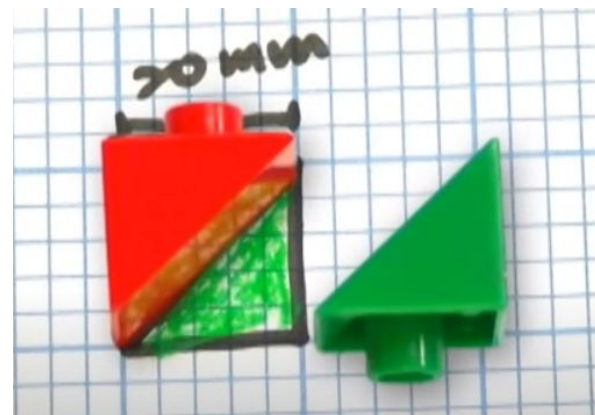
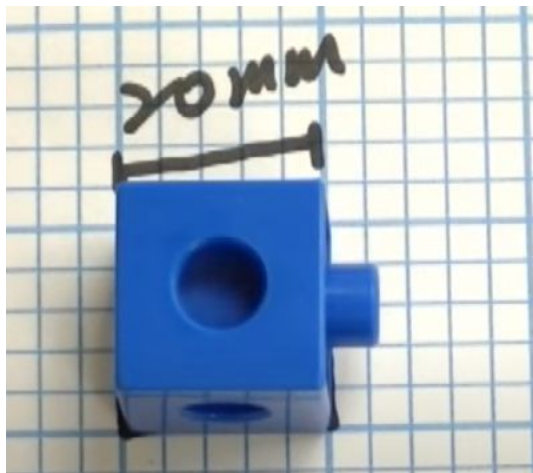
Привет!
Я Сёма! А это
мои друзья!





Gigo

Больше чем игра!





Gigo

Больше чем игра!

273 детали, в состав набора входит:

Программируемая подвижная платформа, кубики, призмы, штифты, оси, шестерни, балки, рамки и т.д.

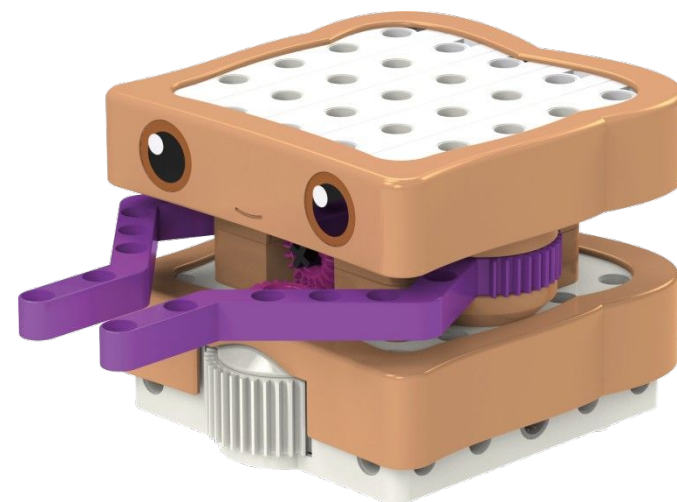
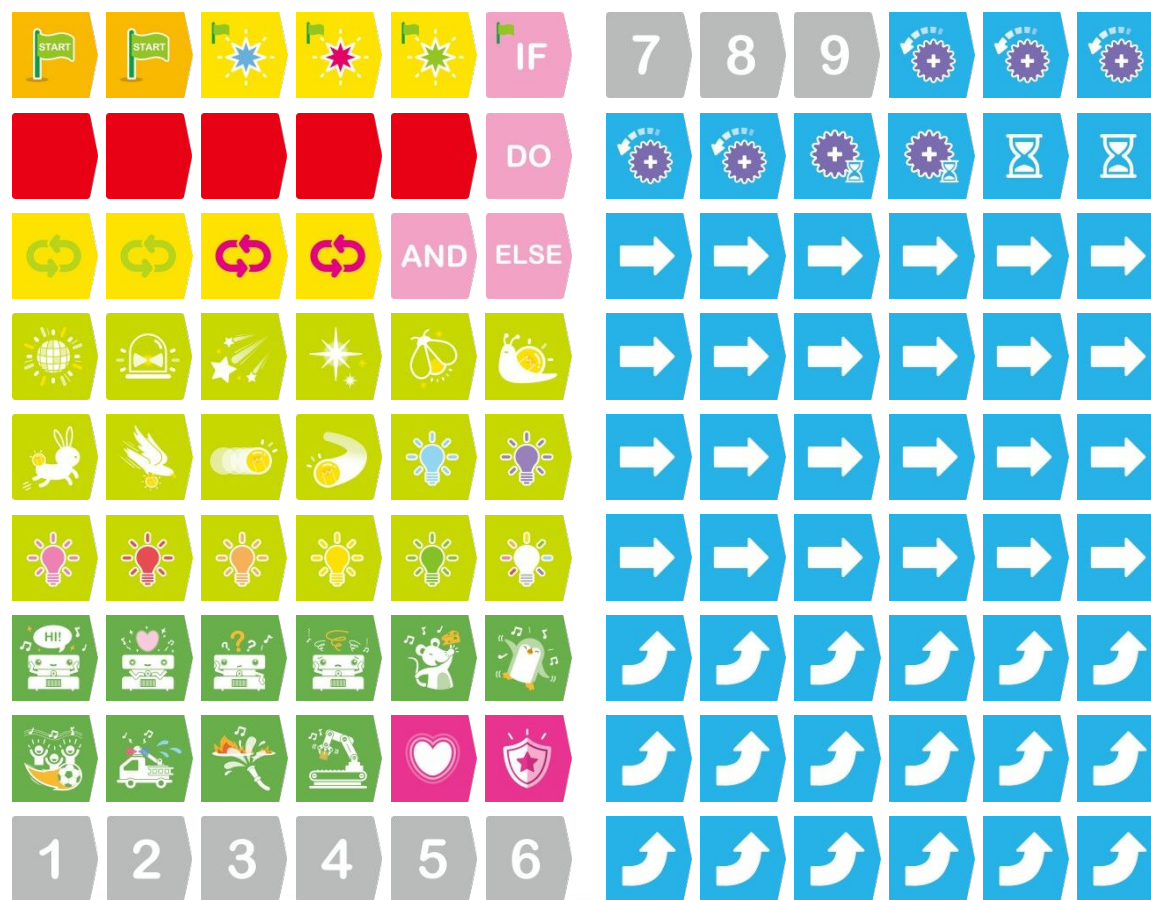




Gigo

Больше чем игра!

а так же двухсторонние карточки с кодами - 108 штук

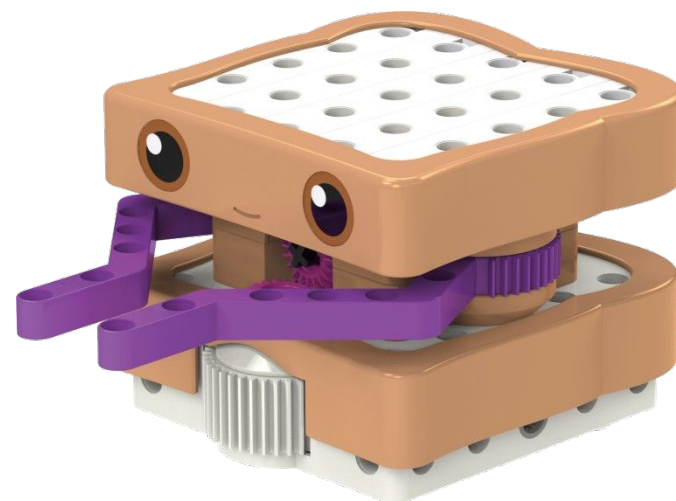
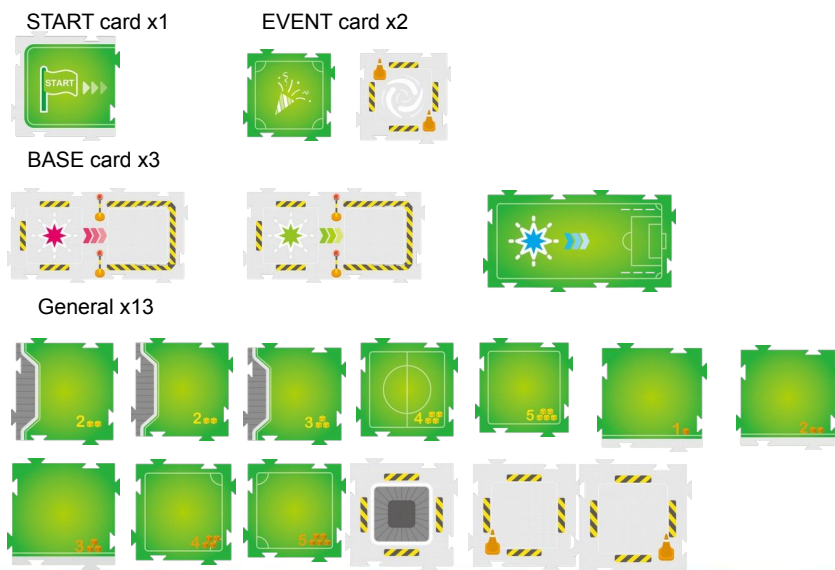




Gigo

Больше чем игра!

Поле для выполнения задач робота, выполнено по принципу пазла из высококачественного картона, состоит из 19 двухсторонних частей.

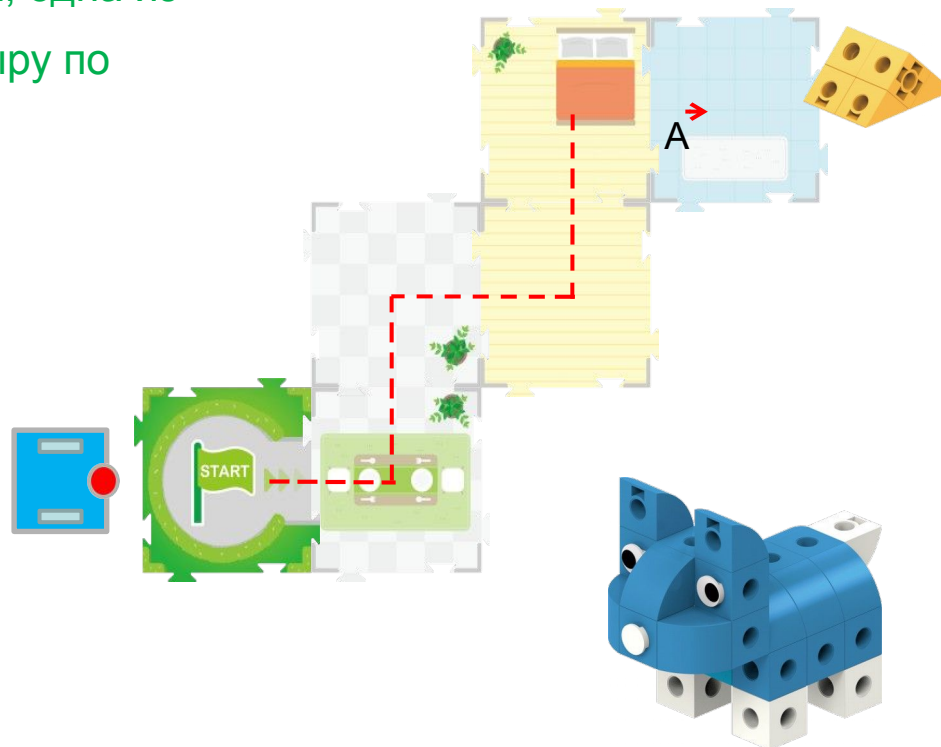
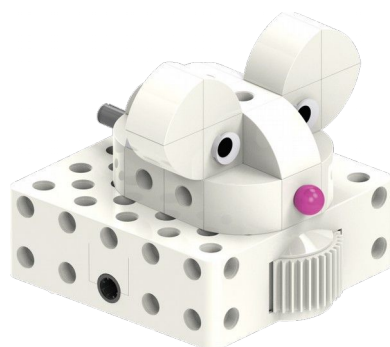
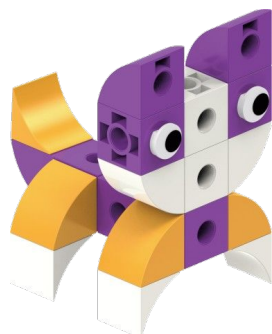




Gigo

Больше чем игра!

Ролевая игра –**мышка**, одна из задач: добраться к сыру по заданному алгоритму.



С этими героями в тетради описано 4 занятия + 1 творческая работа.

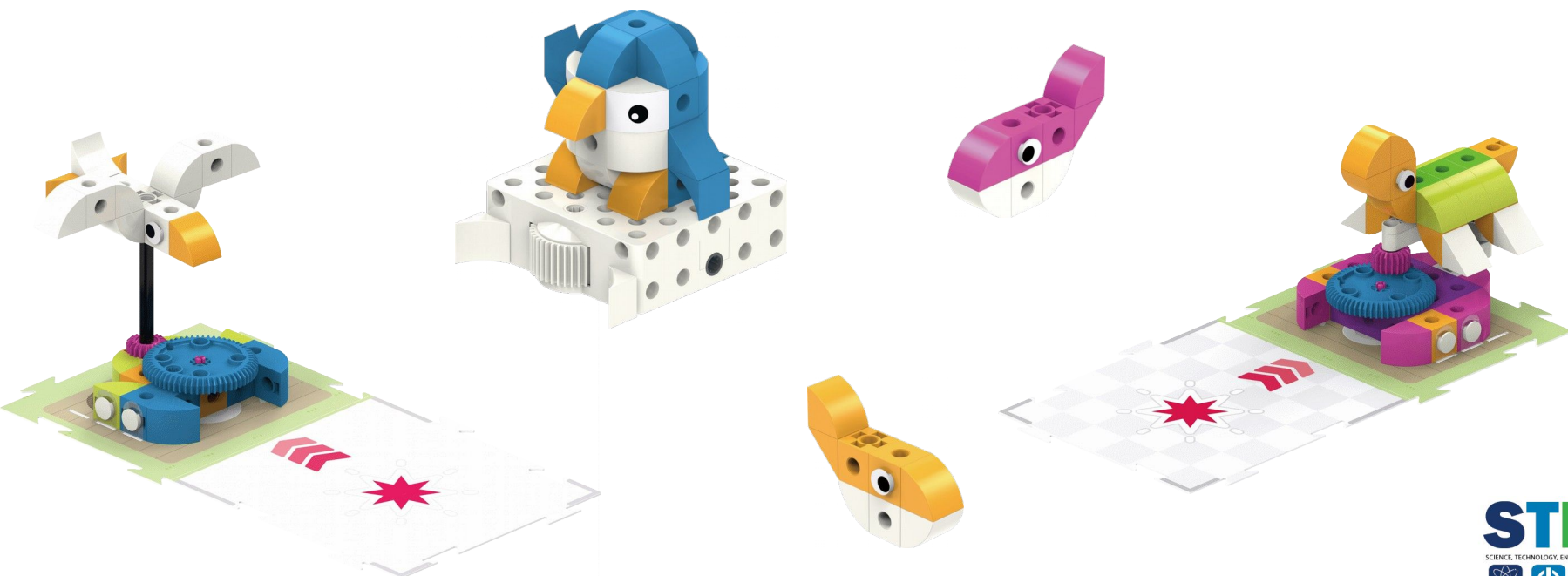


Gigo

Больше чем игра!

Ролевая игра- **ПИНГВИН**, одно из заданий:

пройти по полю, навестить друга черепаху, потанцевать с ним, после пингвин идет обедать и видит чайку возле своей еды, пингвин исполняет танец, чтобы отпугнуть чайку.



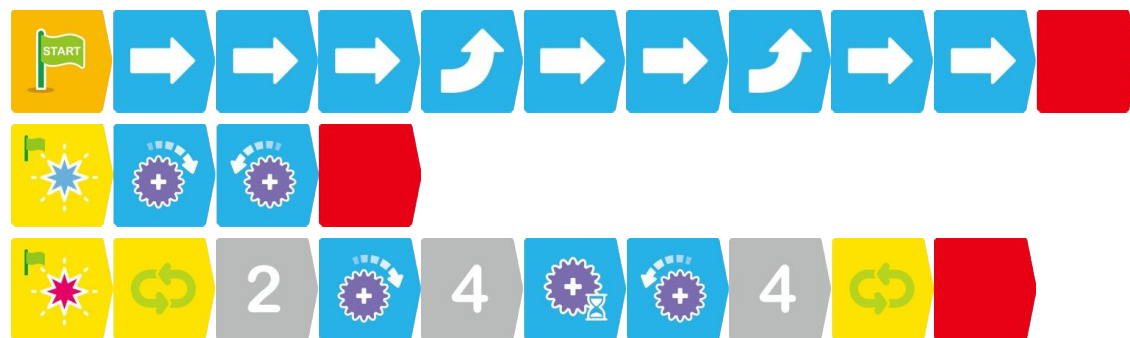
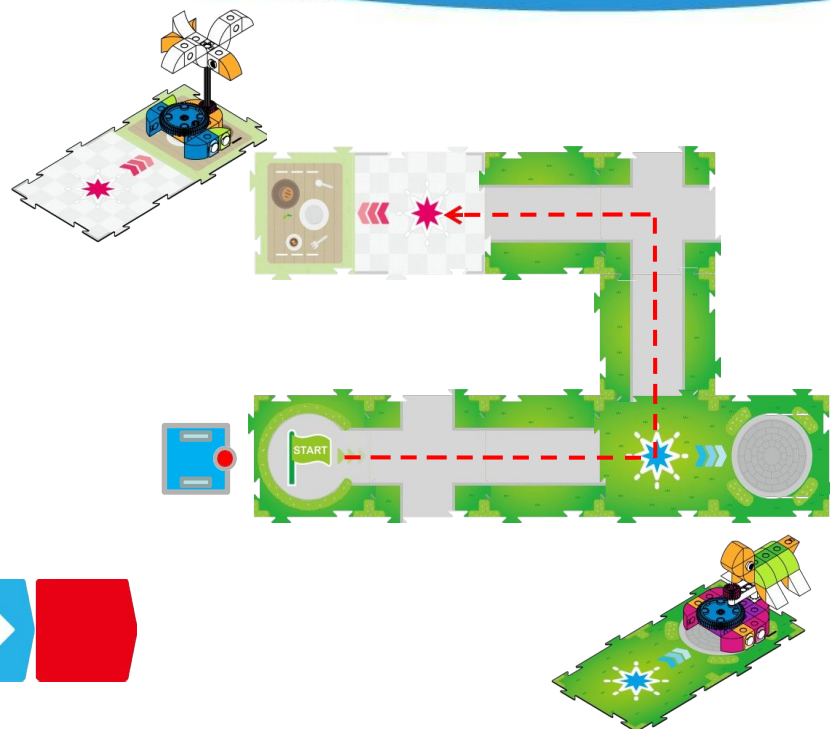


Gigo

Больше чем игра!

Пингвин, карточки с заданием.

С этими героями в тетради описано 4 занятия + 1 творческая работа.

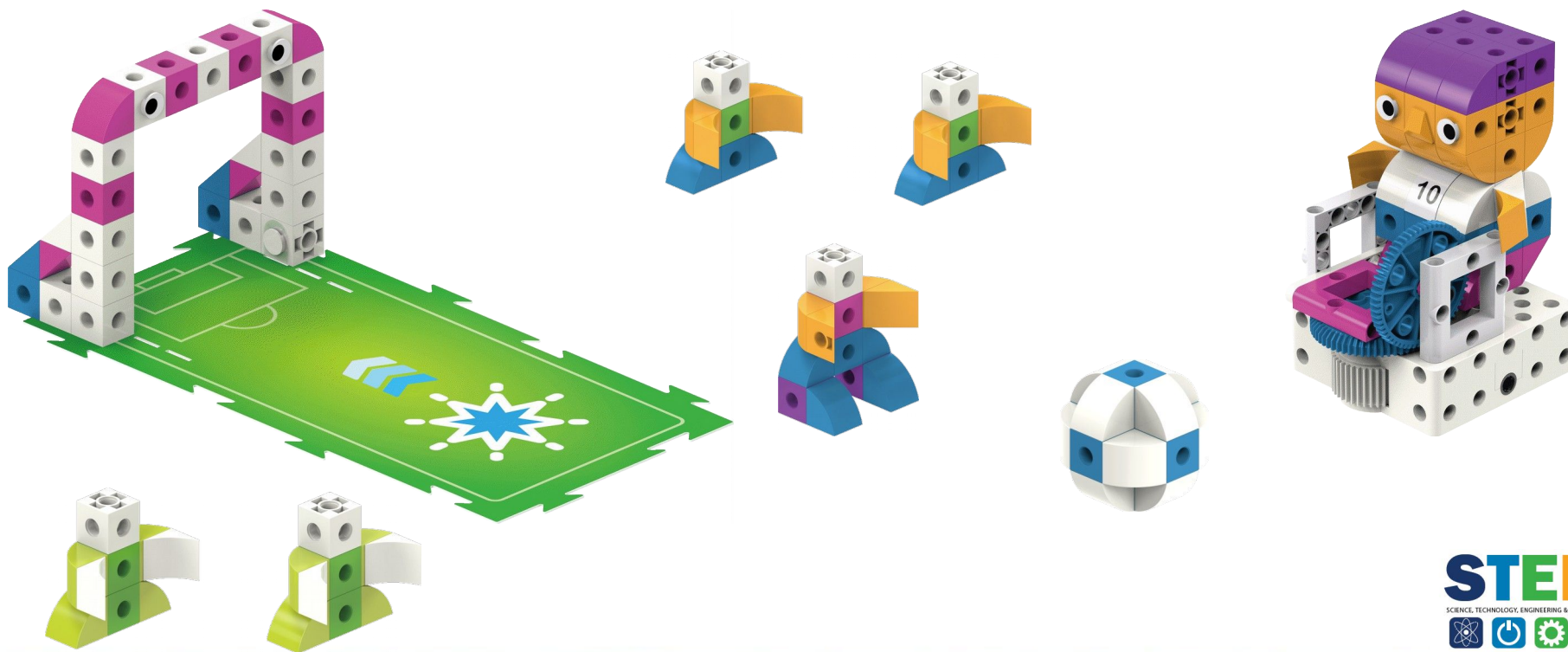




Gigo

Больше чем игра!

Ролевая игра – **футбол**, одно из заданий:
футболист перемещает мяч с одной стороны
поля к воротам, избегая противников.



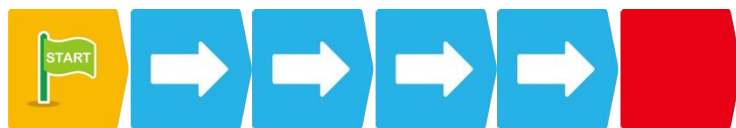
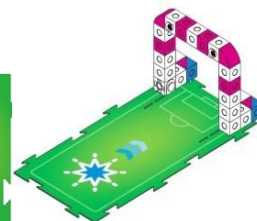
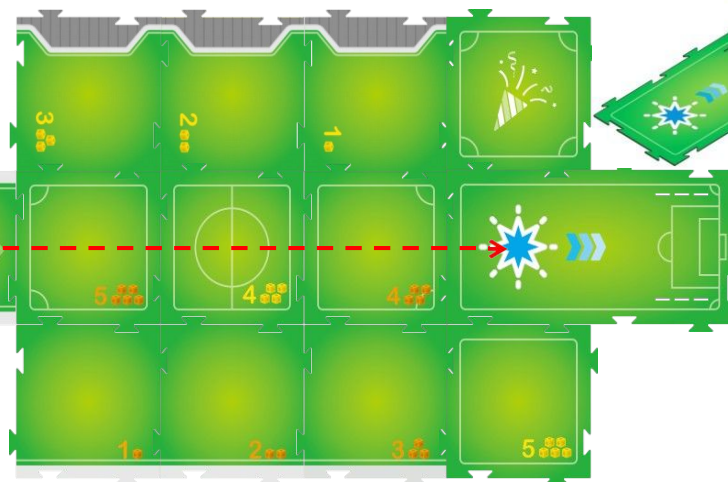
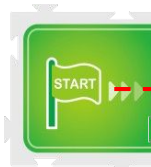
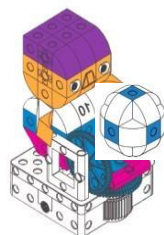


Gigo

Больше чем игра!

Футбол – карточки с заданием.

С этими героями в тетради описано
4 занятия + 1 творческая работа.

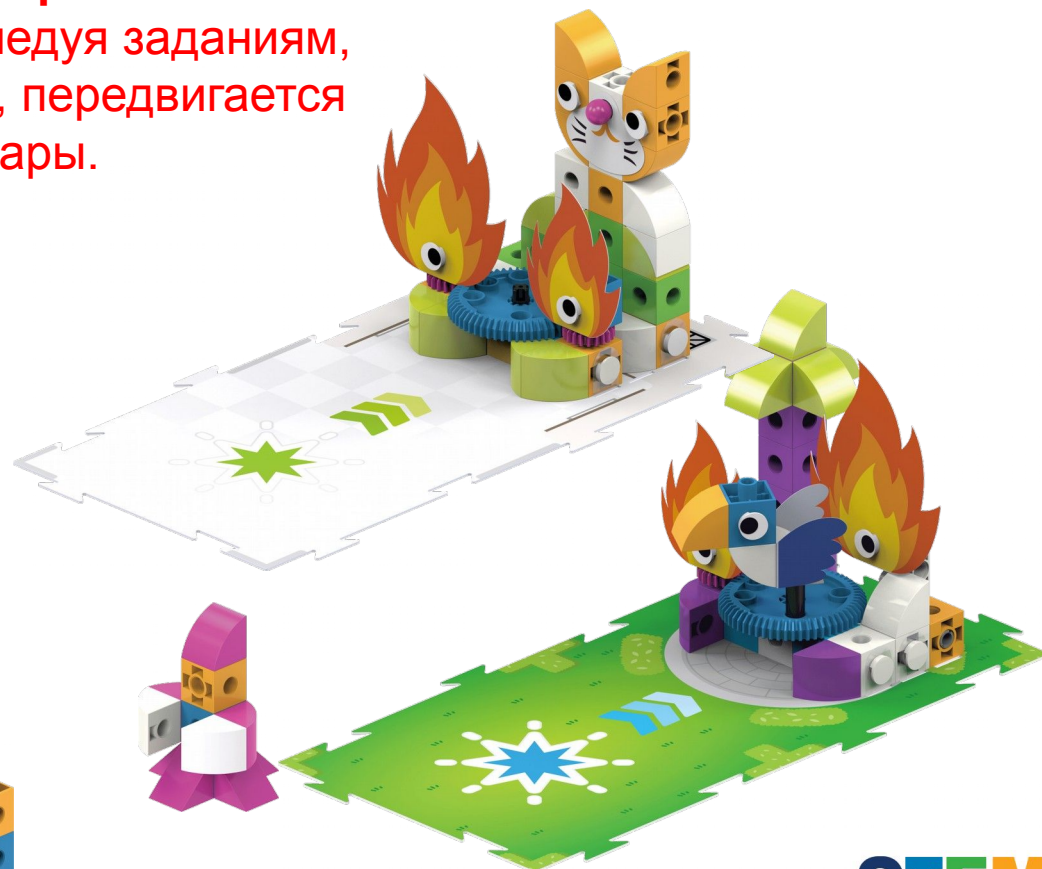
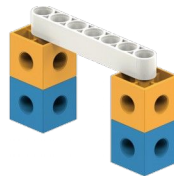
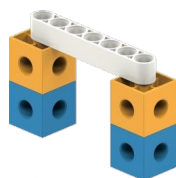
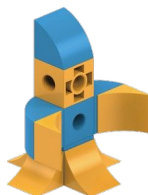
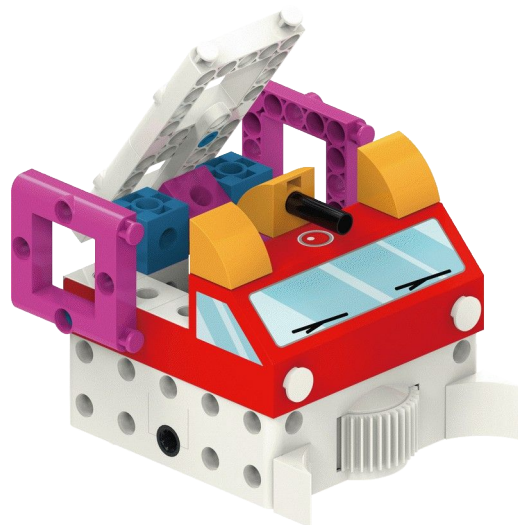




Gigo

Больше чем игра!

Ролевая игра -**пожарная часть**:
пожарная машина следуя заданиям,
избегая препятствий, передвигается
по полю и тушит пожары.

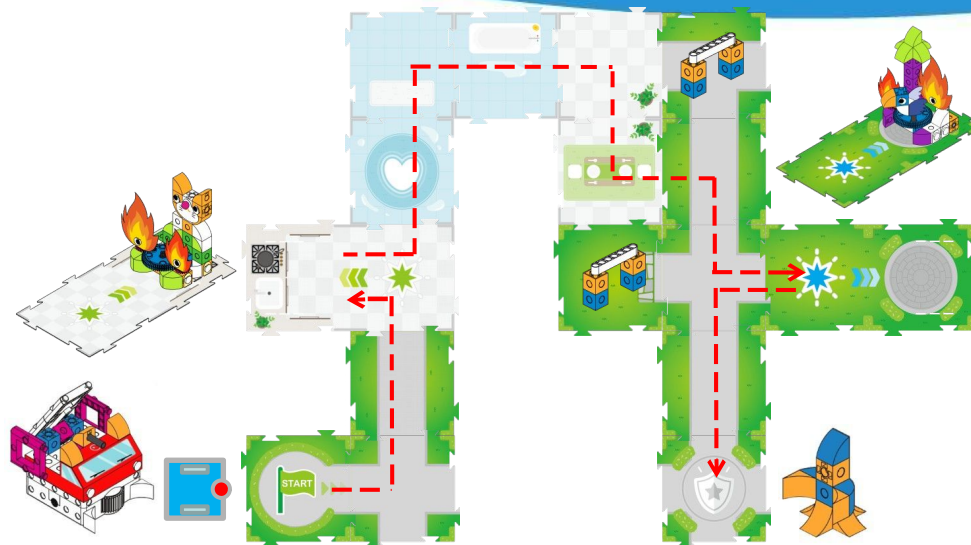




Gigo

Больше чем игра!

Пожарная часть -
карточки с
заданием.



С этими героями в тетради описано 4
занятия
+ 1 творческая работа.



Gigo

Больше чем игра!

Ролевая игра - **кондитерская фабрика**, одно из заданий:

робот идет к погрузчику, забирает конфеты и двигаясь по цеху кондитерской приносить их помощнику.



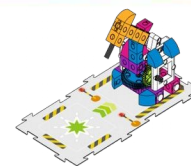


Gigo

Больше чем игра!

Кондитерская фабрика – карточки с заданием.

С этими героями в тетради описано 4 занятия + 1 творческая работа.





Больше чем игра!

Ролевая игра - путешествие сэндвича Сёмы, одно из заданий: Сёма хочет сделать яблочный пирог, он движется через весь город за яблоком, берет его со стола и несет на кухню.



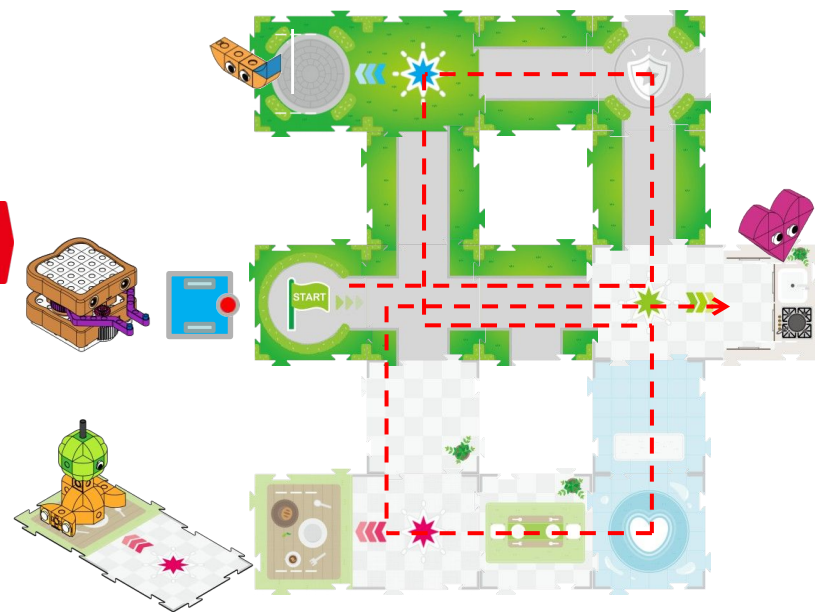


Gigo

Больше чем игра!

Путешествие сендвича Сёмы – карточки с заданием.

С этими героями в тетради описано 4 занятия + 1 творческая работа.





Gigo

Больше чем игра!

А так же,
уроки математики от сэндвича Сёмы:

Урок 1

Запрограммируйте робота чтобы он двигался по карточкам одного цвета.



Урок 2

Запрограммируйте робота чтобы он двигался по карточкам с одинаковыми цифрами.



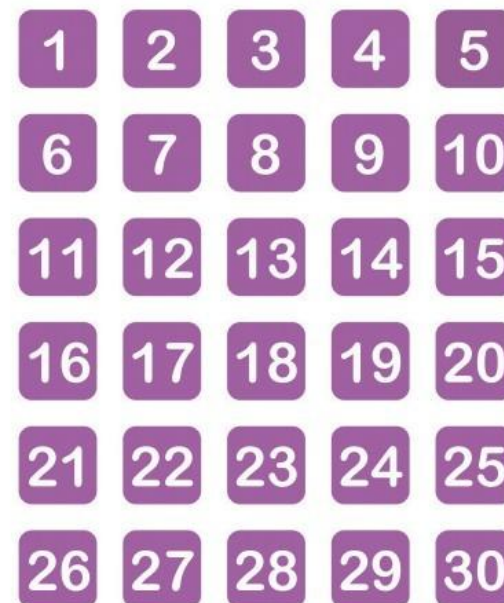
Урок 3

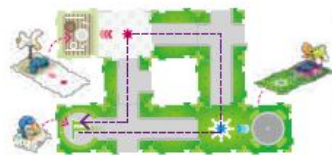
Запрограммируйте робота чтобы он двигался по карточкам с числами возрастающего значения и наоборот.



И так далее.

В методическом сопровождении есть много вариантов для математических заданий.





На этот раз Арти хочет вернуться к своей отправной точке после того, как заставит Каркушу оставить свою еду в покое. Повторите Урок 13, но на этот раз добавьте маршрутную карту, которая позволит Арти добраться от базовой маршрутной карты обратно к началу.

Отредактируйте основную программу, чтобы вернуть Арти в начало. А также добавьте еще несколько звуков пингвина во взаимодействие Арти с Каркушей.

ПРОВЕРЬ ЭТО

В этом комплекте дети могут понять концепцию электромеханической интеграции с программированием и машинами и приоткрыть дверь в такую область науки и техники, как Мехатроника*. Например, одна программа заставляет Арти выполнять действия, когда датчик обнаруживает функцию на базовой маршрутной карте, в результате чего Арти и Тарти танцуют вместе, сцепляя свои механизмы. В повседневной жизни мы часто видим различные варианты использования электромеханической интеграции. Возьмите кондиционер в качестве примера. Когда мы устанавливаем температуру, кондиционер будет получать значение температуры в помещении через электронный датчик. Если температура в помещении слишком высокая, механические операции в кондиционере будут понижать температуру. Если температура слишком низкая, машина останавливается. Электромеханическая интеграция - это интеграция механической структуры с источником питания (электричество) для обеспечения работы функции.

* Мехатроника — область науки и техники, основанная на синергетическом объединении узлов точной механики с электронными, электротехническими и компьютерными компонентами, обеспечивающими проектирование и производство качественно новых механизмов, машин и систем с интеллектуальным управлением их функциональными движениями.

Мозговой штурм

Можете ли вы привести другой пример электромеханической интеграции в жизни?

Список деталей и шаги сборки Арти и Тарти:

Пожалуйста, обратитесь к Уроку 11.



Список деталей и шаги сборки Каркуши:

Пожалуйста, обратитесь к Уроку 12.

[код]



Что происходит?

Основная программа перемещает Арти на три квадрата к Танеру, а затем Арти повторяет этот набор следующих кодов три раза: «поверните налево, двигайтесь вперед на два квадрата» (используя карточки циклов). Это позволяет Арти повернуть направо и переместиться на одну клетку вперед к старту. Синяя функция такая же, как и в предыдущем уроке. Красная функция указывает Арти повернуть выходную шестерню вправо (по часовой стрелке) 4 раза, а затем сделать паузу на одну секунду и повернуть выходную шестерню влево (против часовой стрелки) 4 раза. Программа повторяется между карточками цикла один раз, поэтому программа запускается дважды. Звуковая карта Пингвина заставляет Арти прогонять Каркушу.

Попробуйте это: добавьте новый световой эффект в синюю функцию с помощью карточки «Падающая звезда» и наблюдайте за результатом эксперимента.

Творческое задание

.....

.....



Видео работы модели

Оценка

1



Собрал модель

2



Участвовал в эксперименте

3



Выполнил творческое задание



15 Конкурсная работа 3

Хороший друг Арти, кот Кузя, переезжает в парк. Арти хочет посетить новый дом Кузи. Сначала Арти пройдет мимо дома Тарти. Арти решает посетить Тарти, прежде чем посетить Кузю. Это прекрасный день с друзьями.

Пожалуйста, сделайте кота Кузю. Поместите Тарти на синюю базовую маршрутную карту синей функции и поместите кота Кузю на базовую маршрутную карту зеленой функции.

Напишите программу, которая позволит Арти начать с начальной точки, чтобы посетить Тарти и потанцевать с ним, а затем встретиться с Кузей, говоря: «Привет!» с эффектом радуги дважды, и, наконец, вернуться к исходной точке.

(Примечание: напишите программу основного маршрута и две подпрограммы для взаимодействия с Тарти и Кузей.)



1. Арти



2. Тарти



3. Кот Кузя



4. Маршрут



Мой чертеж



1



Собрал схему маршрута и модели

2



Выложил кодovou программу

3



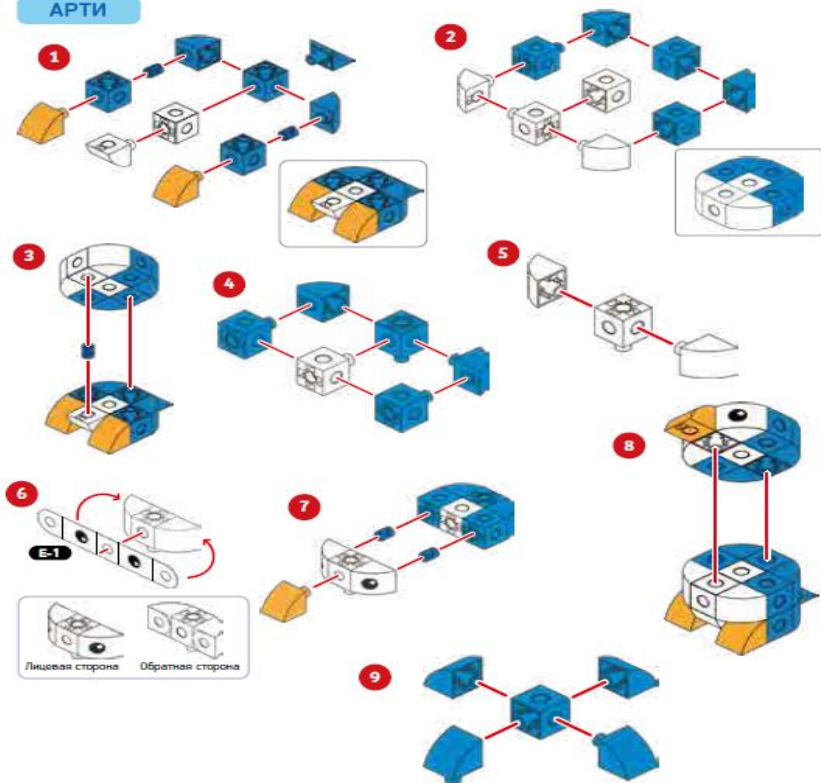
Победитель!



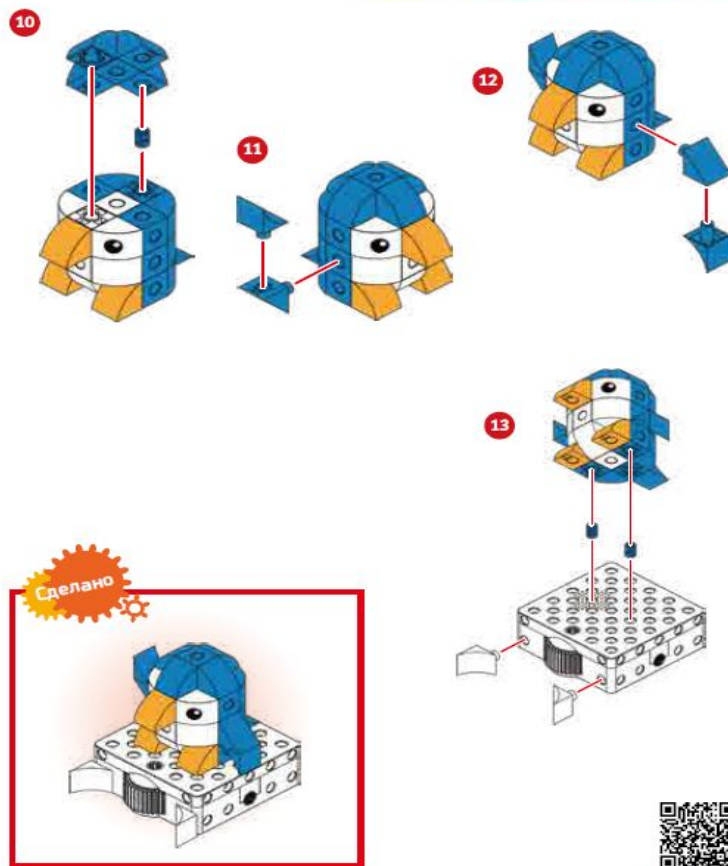
Список деталей

2	15	16	23	24	28	30	33	34	50	56
x8	x5	x10	x5	x10	x3	x2	x2	x3	x1	x1

АРТИ



48



49



Учное руководство
Веб-сервис



Креативная лаборатория

QR - код

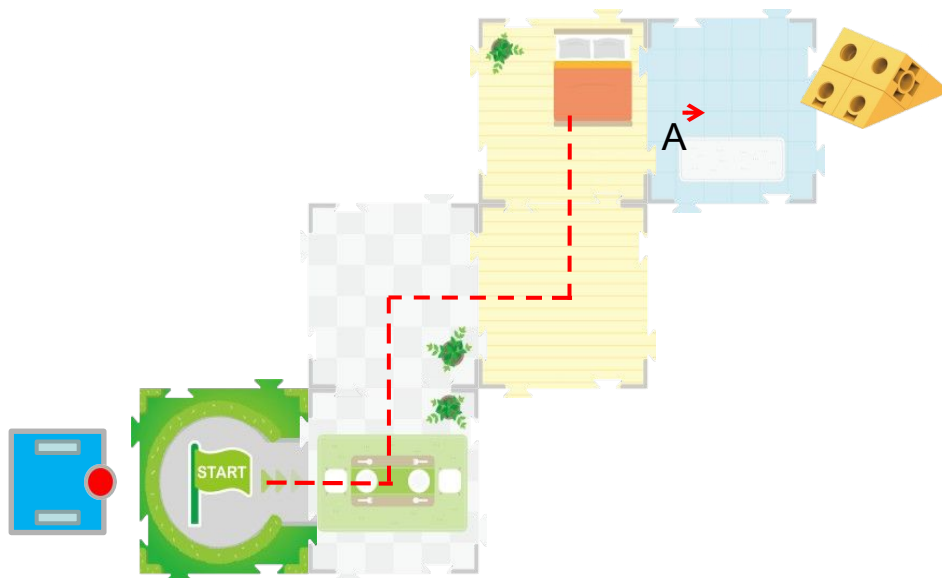




Gigo

Больше чем игра!

От простого к сложному!

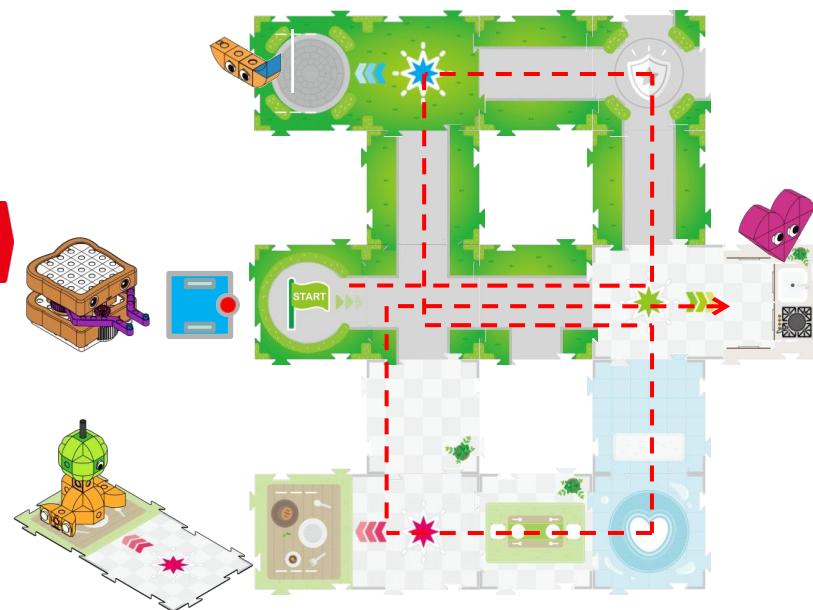




Gigo

Больше чем игра!

От простого к сложному!





Gigo

Больше чем игра!

Блоки 1.....5

Р

Робототехника
для малышей



● Закрепление

○ Блок





Gigo

Больше чем игра!



Название «Образовательный набор – робототехника для малышей»

- артикул #1205

- возраст 4+

- рабочая тетрадь с методиками и заданиями

- 20 занятий для дошкольников + 20 занятий подготовленных детей дошкольников или для детей начальных классов

- содержит 273 детали

- габариты 440*210*240 мм

**Цена набора:
25 300 руб.**



Gigo

Больше чем игра!

Системы хранения!





Gigo

Больше чем игра!

А также вы можете приобрести набор в картонной коробке:



Название «Робототехника для малышей»

- #7072
- Возраст 4+
- 30 ролевых игр, возможность собрать 38 моделей по инструкции
- Содержит 278 деталей
- Габариты 480x90x330 мм
- Вес 3 кг

**Цена
набора: 19 700
руб.**