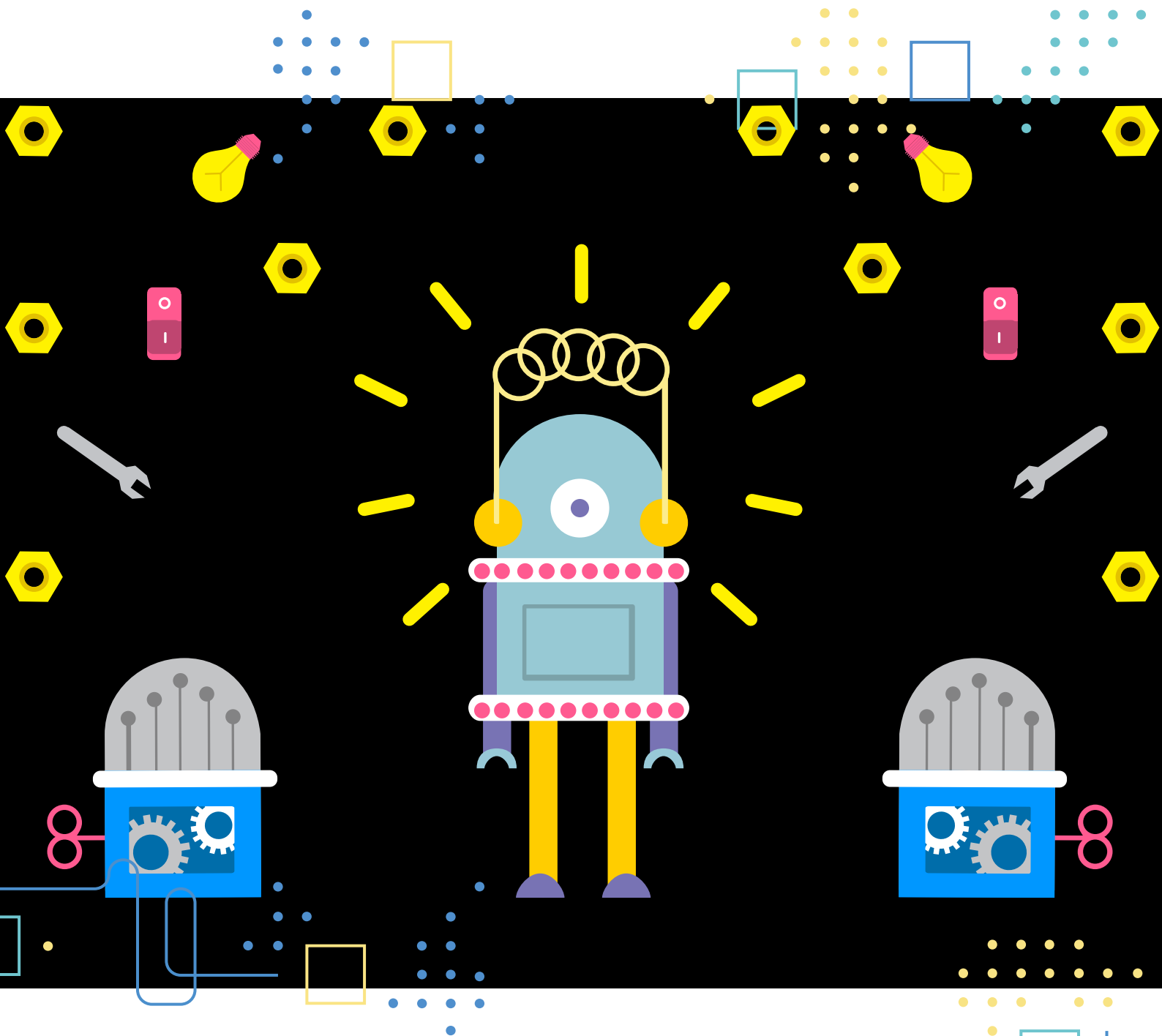


Przewodnik po aplikacjach interaktywnych

Robot Bot

Gry i zabawy z programowania na podłogę interaktywną

Opracowanie: LavaVision



Robot Bot to pakiet aplikacji interaktywnych przeznaczonych dla podłogi interaktywnej **SmartFloor**. Aplikacje są sterowane za pomocą pisaków świetlnych.

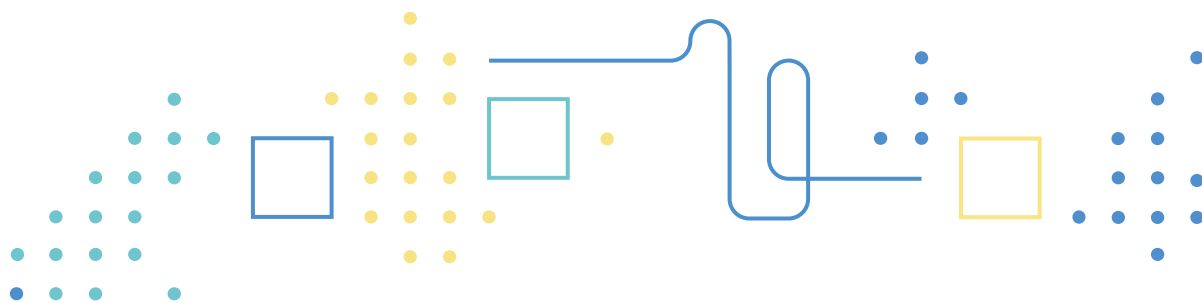
Projekt, grafika, oprogramowanie: LavaVision

Data wydania pakietu: 2018-09-01

Data aktualizacji: 2019-09-24

Liczba aplikacji w pakiecie: 5

LavaVision działa na rynku polskim od 2012 roku. Firma tworzy oprogramowanie interaktywne dla edukacji, wykorzystując nowoczesne techniki interakcji: sterowanie ruchem, dotykiem, pisakami świetlnymi, symbolami graficznymi, czy robotami. W ofercie firmy znajdują się pakiety gier i zabaw zaprojektowane zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego i szkolnego.



LavaVision

ul. Stanisława Skarżyńskiego 5/07

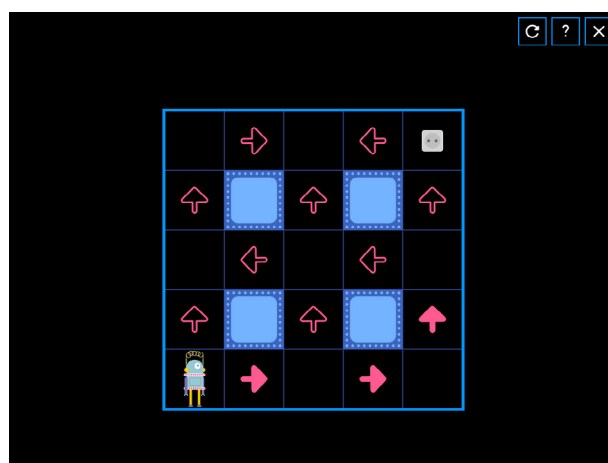
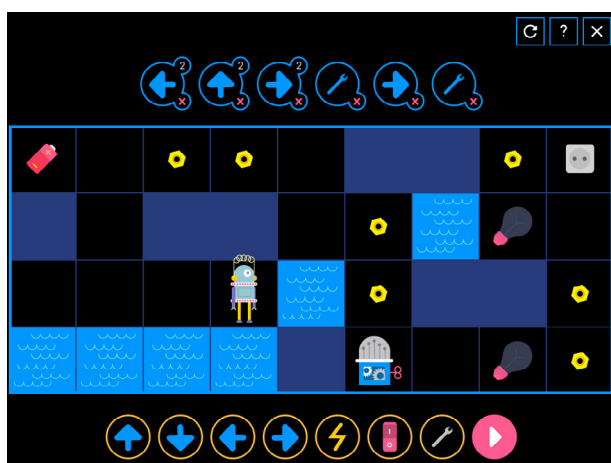
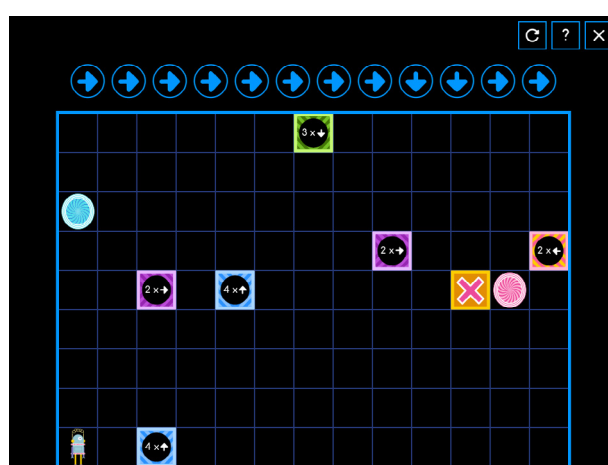
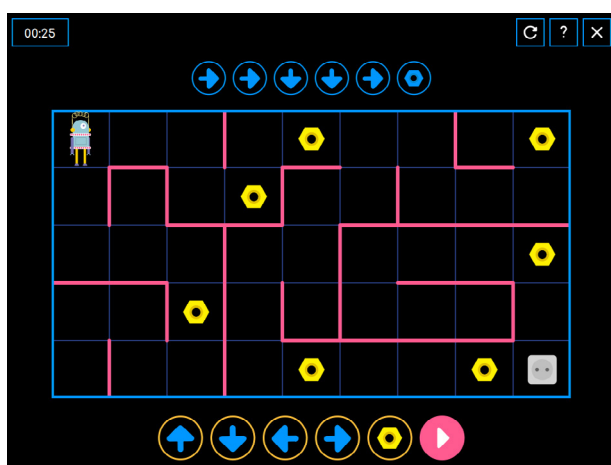
31-866 Kraków

biuro@lavavision.pl

www.lavavision.pl

Poznaj *Robota Bota!*

Przygody Roboty Bota to zestaw ćwiczeń przeznaczony dla początkujących pasjonatów programowania. W pakiecie znajdziemy zadania uczące między innymi kreatywności, logicznego myślenia i podstaw programowania. Ćwiczenia o stopniowalnym poziomie trudności dedykowane są dzieciom w wieku wczesnoszkolnym i szkolnym.



Dla kogo przeznaczony jest pakiet *Robot Bot*?

Pakiet aplikacji *Robot Bot* może stanowić uzupełnienie codziennych zajęć edukacyjnych dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym i szkolnym, a także zajęć korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych. Może także uatrakcyjnić czas spędzany przez dzieci w świetlicach szkolnych, placówkach wychowawczych, instytucjach organizujących czas wolny dzieci, dodatkowe zajęcia.

Jakie cele realizujemy pracując z pakietem *Robot Bot*?

Pakiet może stanowić wsparcie aktywności dziecka, kształtującej umiejętność korzystania z rozwijających się umysłowych procesów poznawczych takich jak myślenie logiczne, przyczynowo - skutkowe, algorytmiczne. Gry i zabawy zawarte w pakiecie umożliwiają realizację treści z zakresu programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych wynikających z zapisów Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Autorzy pakietu starali się odpowiedzieć na potrzeby rozwojowe dzieci w wieku szkolnym i wczesnoszkolnym, koncentrując się przede wszystkim na wspieraniu sprawności motorycznych i sensorycznych w czasie zorganizowanych bezpiecznych gier.

Co zawiera pakiet *Robot Bot*?

Pakiet *Robot Bot* zawiera pięć interaktywnych aplikacji, składających się z wielu poziomów: Dokąd to?, Mechaniczny labirynt, Programowanie Bota, Robocikowy magazyn, Strzałkowa misja. Każde ćwiczenie rozpoczyna się krótką instrukcją napisaną w języku polskim. Uczeń korzystając z pisaka świetlnego układa trasę ze strzałek, wskazując w ten sposób drogę na planszy dla robota Bota i wykonując jednocześnie różne zadania. Uczeń może testować ułożony algorytm w trakcie zabawy i śledzić jego wykonanie krok po kroku. Proponowane gry i zabawy bazują na podstawowych pojęciach programistycznych takich jak: algorytm, pętla, zdarzenie, sekwencja, tworząc doskonale środowisko do ich poznania i zrozumienia na etapie młodszego wieku szkolnego.

Wartość edukacyjna

Aplikacje wchodzące w skład pakietu *Robot Bot* wpisują się w treści i cele edukacyjne Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Pracując z wykorzystaniem aplikacji pakietu *Robot Bot* kształtować można:

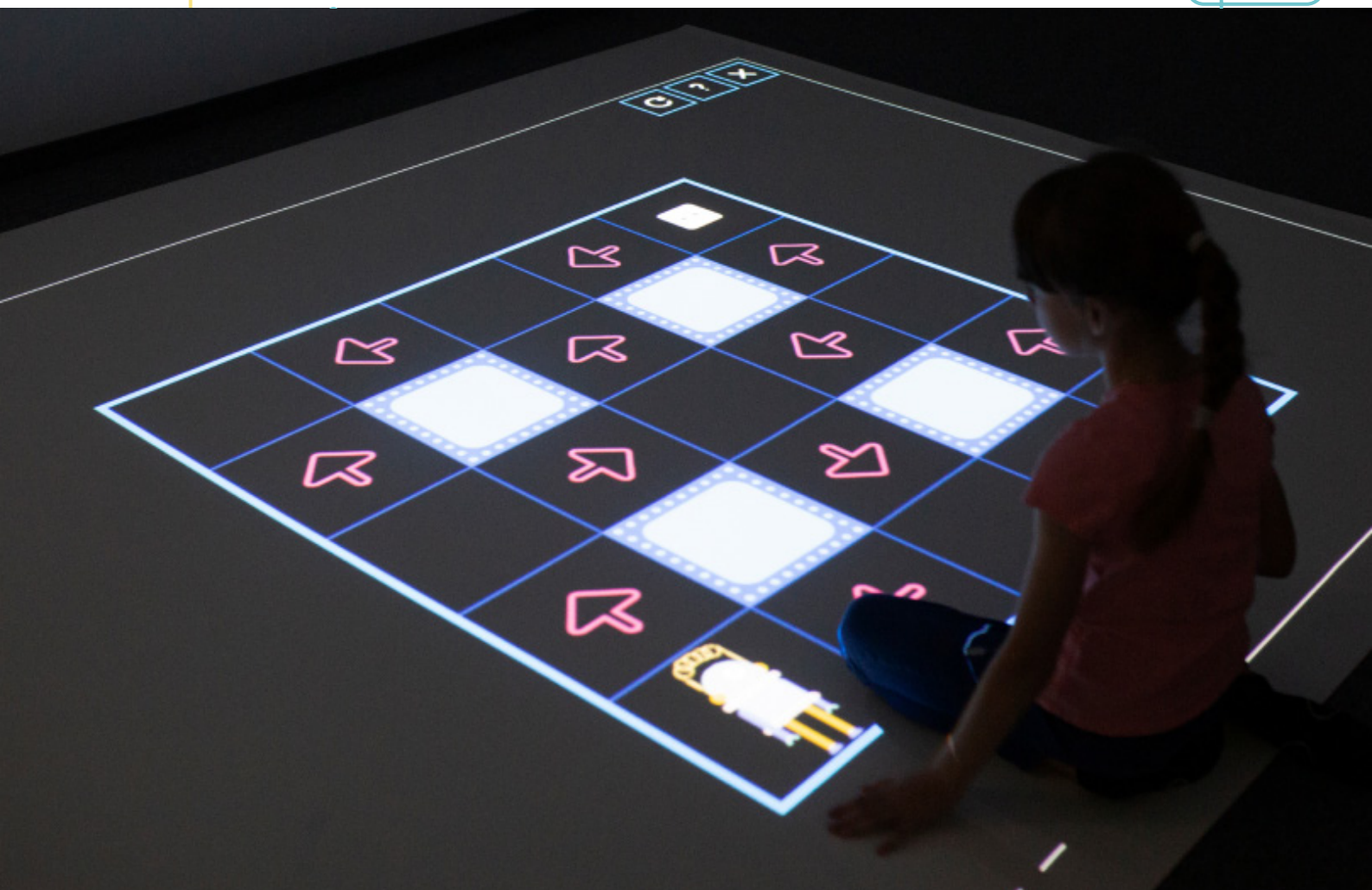
- rozumienie podstawowych pojęć programistycznych: sekwencja, pętla iteracyjna, algorytm;
- podstawowe umiejętności programistyczne: tworzenie sekwencji instrukcji, stosowanie pętli iteracyjnej, akcji i debugowanie algorytmu;
- zdolności analityczne;
- umiejętność planowania i przewidywania;
- myślenie logiczne i algorytmiczne;
- percepcję wzrokową i myślenie przyczynowo-skutkowe.

Aplikacje *Robot Bot* na podłodze interaktywnej

SMART
FLOOR

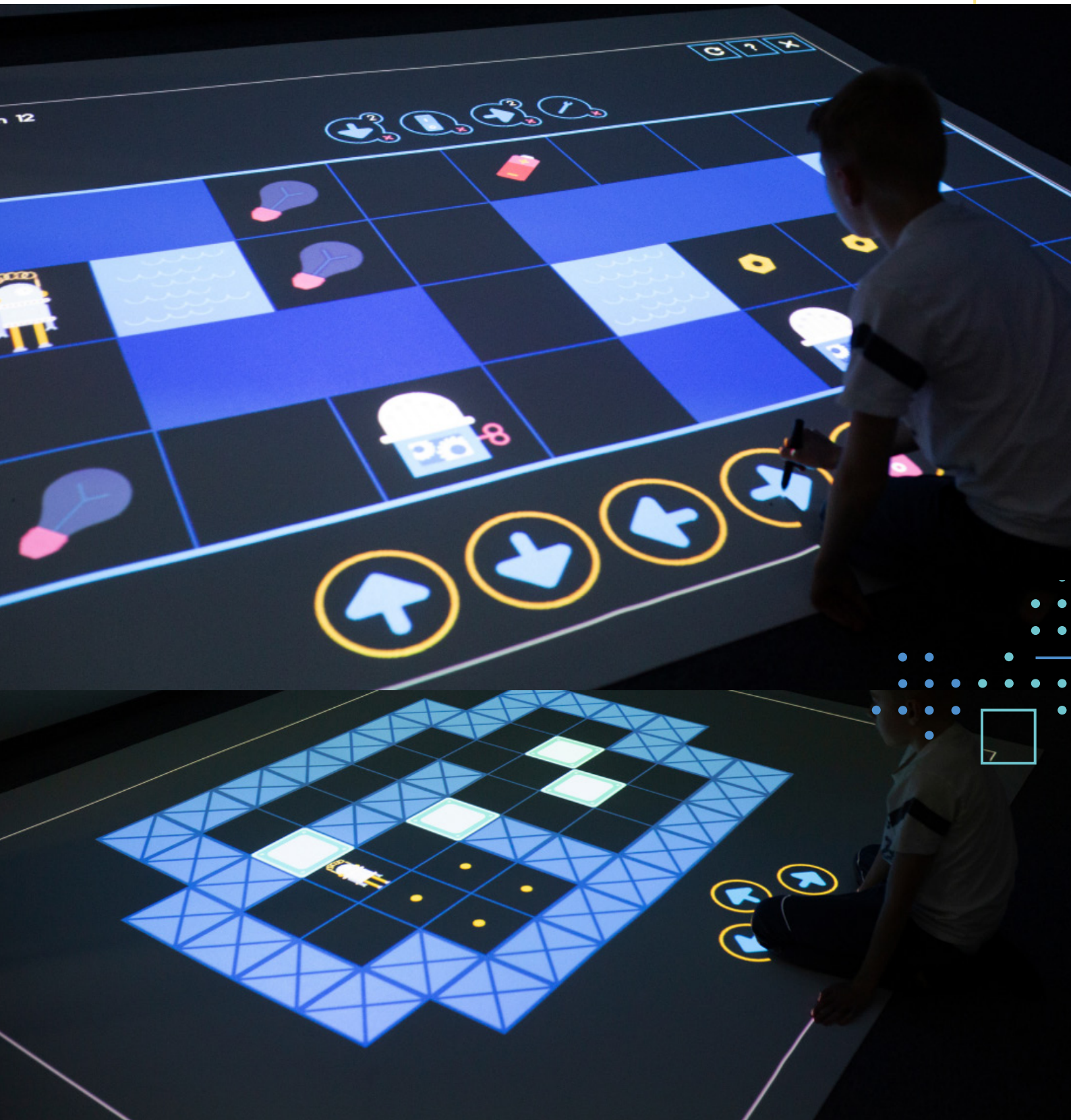
Z pakietu *Robot Bot* możesz korzystać na podłodze interaktywnej SmartFloor, która oferuje stały dostęp do aktualizacji pakietu oraz możliwość szybkiego zakupu nowych aplikacji interaktywnych. Oprócz gier sterowanych ruchem, podłoga SmartFloor obsługuje aplikacje sterowane pisakami świetlnymi i robotami, dostępne na motioncube.io.

www.smartfloor.edu.pl



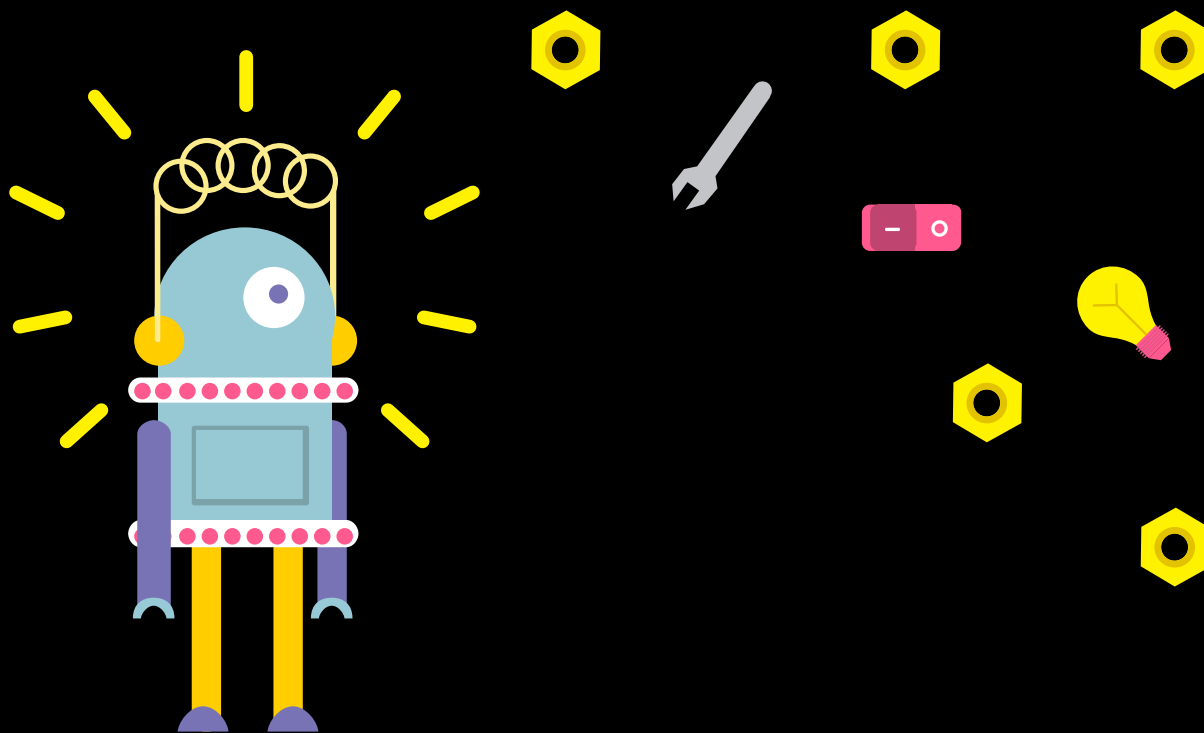
Zabawy z pakietem *Robot Bot*

Zobacz film



Dlaczego warto mieć pakiet *Robot Bot*?

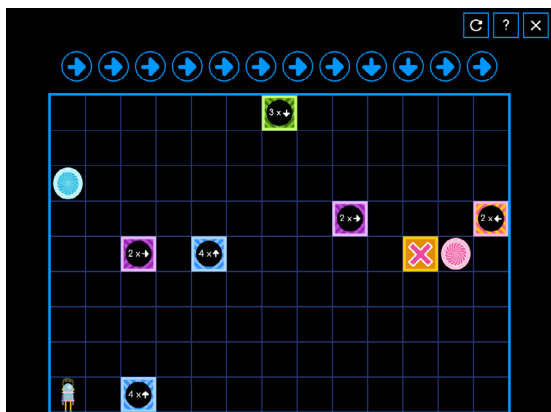
- Realizuj treści programistyczne, już od etapu wczesnoszkolnego, w ciekawy i atrakcyjny sposób.
- Wspieraj rozwój myślenia logicznego i algorytmicznego swoich uczniów na dużym, atrakcyjnym pod względem graficznym formacie.
- Ergonomiczny interfejs gier i ćwiczeń sprawia, że korzystanie z nich jest intuicyjne i proste.
- Sprawdzone przez dzieci i nauczycieli.



Zaprogramuj Robota Bota, aby mógł ukończyć swoje misje!

W pakiecie znajduje się 5 aplikacji

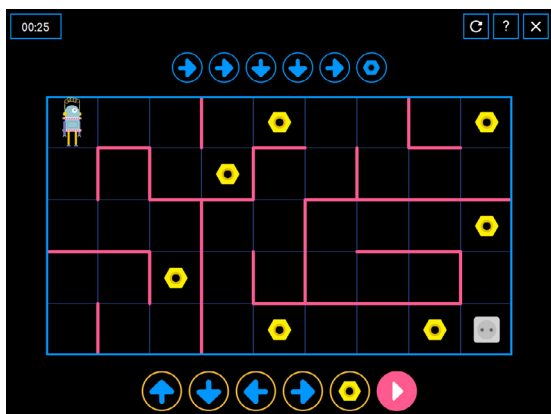
1. Dokąd to?



Sprawdź, dokąd podąży Bot! Na podstawie podanego kodu strzałkowego wskaż metę trasy Robotu Bota. W kolejnych podróżach Robot Bot napotyka pola, które musi wziąć pod uwagę oprócz strzałek w kodzie. Zabawa, w której na podstawie podanego kodu strzałkowego należy wskazać metę trasy robota Bota.

Liczba plansz: 40

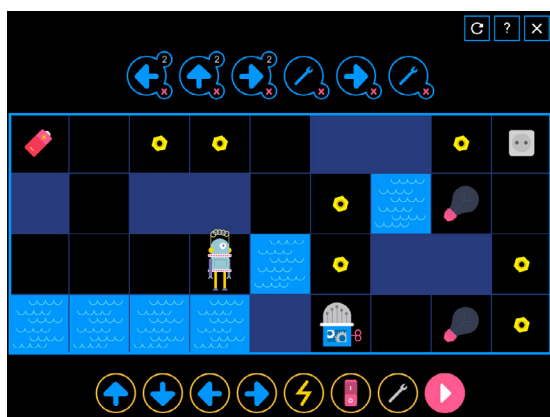
2. Mechaniczny labirynt



Naładuj baterie Robotu Bota! Doprowadź go do kontaktu zbierając po drodze wszystkie śrubki. Pomóż Robotowi Botowi w przejściu labiryntu układając instrukcję dla jego trasy ze strzałek. Gra polegająca na ułożeniu kodu ze strzałek, wyprowadzającego robota Bota z labiryntu.

Plansze generowane, bez limitu.

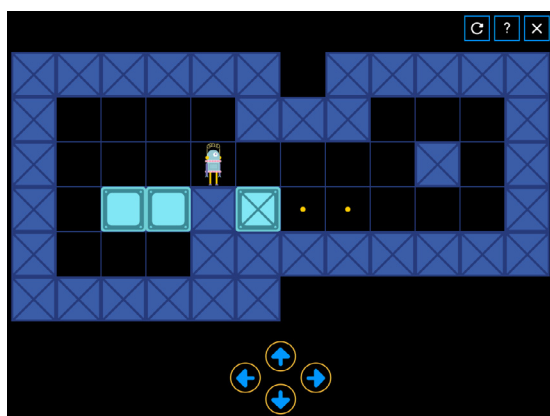
3. Programowanie Bota



Doprowadź Robotą Bota do wyjścia! Ułóż instrukcję dla jego trasy ze strzałek i pamiętaj, aby po drodze zapalić żarówkę, zebrać wszystkie śrubki, doładować baterię i naprawić urządzenie. Gra algorytmiczna, w której naprawiamy robota Bota, zbierając elementy i wskazując drogę do wyjścia.

Liczba plansz: 15

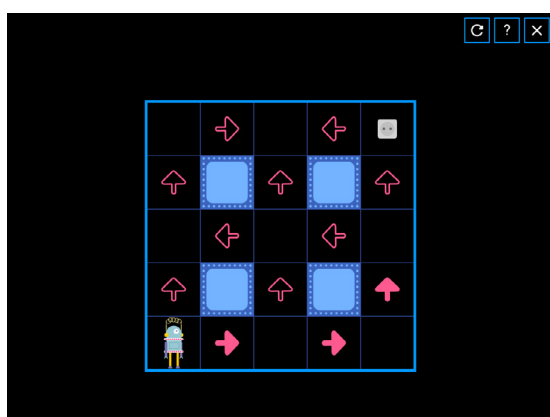
4. Robocikowy magazyn



Robot Bot musi doprowadzić wszystkie bloki w miejsca oznaczone żółtymi kropkami. Robot Bot może poruszać wybranym blokiem tylko wtedy, gdy wokół niego jest miejsce do przesunięcia. Ściany blokują możliwość ruchu. Gra logiczna polegająca na przesuwaniu elementów w odpowiednie miejsca w labiryncie, w celu doprowadzenia robota Bota do wyjścia.

Liczba plansz: 25

5. Strzałkowa misja

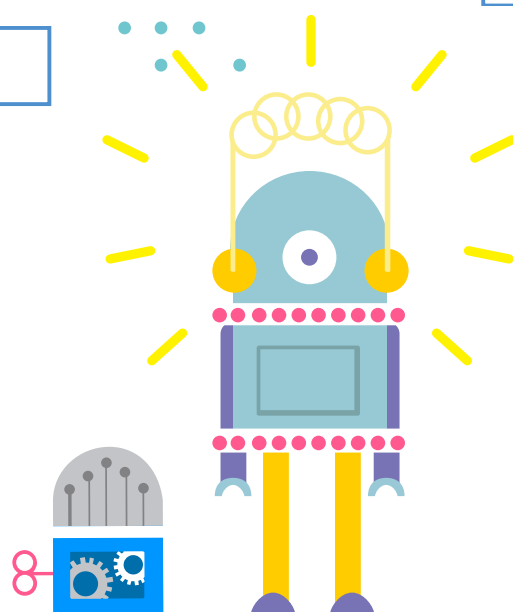


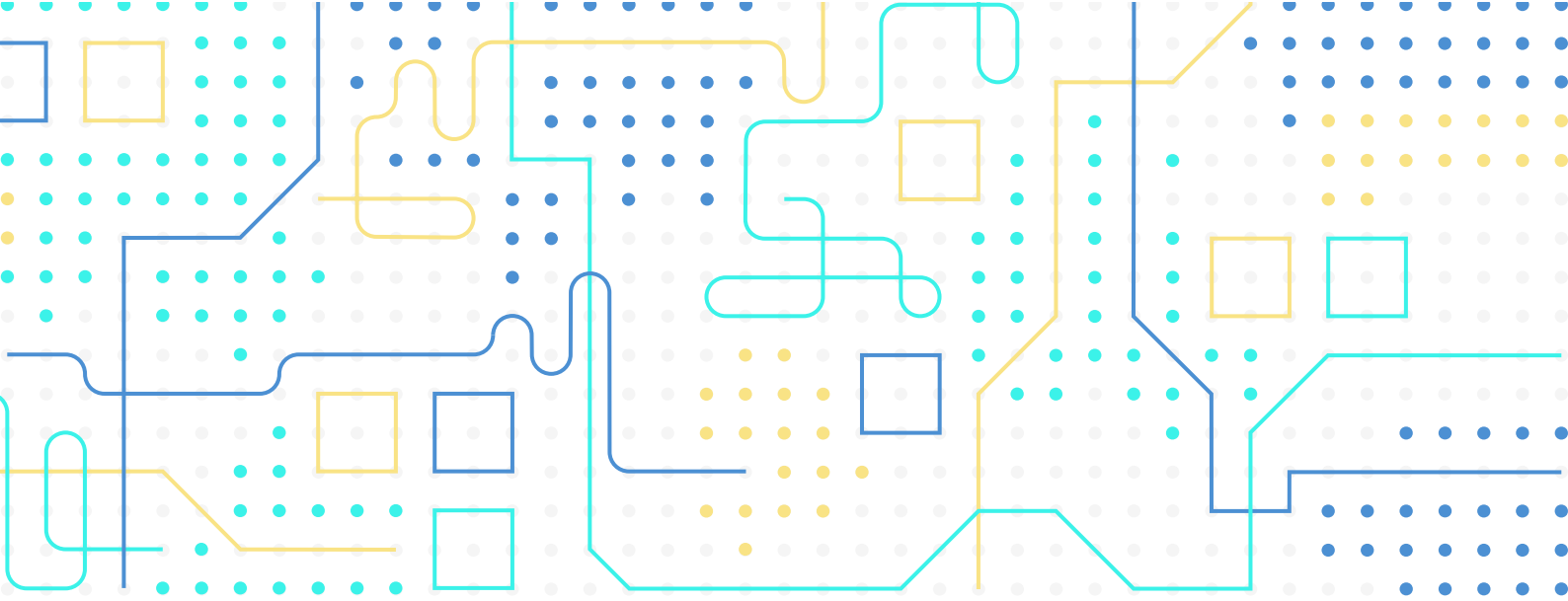
Robot Bot musi dojść do mety-wtyczki, aby naładować swoją energię. Podświetl strzałki znajdujące się na planszy, zgodnie z kierunkiem poruszania się Robota Bota. Zabawa, w której należy poprowadzić robota Bota do wyjścia, zgodnie z kierunkiem uruchamianych strzałek na trasie robota

Plansze generowane, bez limitu.
Ilość trybów pracy: 4.



Lubisz programowanie i gry logiczne?
Poznaj Robotą Bota!





Więcej informacji oraz inne pakiety znajdziesz na:

www.motioncube.io

