

Учитель детям, помощник педагогам

ЛОГОБОТ «ПЧЁЛКА»



Логобот «Пчёлка» — это напольный робот для обучения детей основам программирования и алгоритмики. «Пчёлка» имеет дружелюбный вид и легко вписывается в обучающую, воспитательную и игровую деятельность детей от 3 до 7 лет.

Страна производитель: Россия

 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАНИЕ
Научно-производственное объединение



ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ «ПЧЁЛКИ»



1 Формирование и развитие речи

2 Создание положительного эмоционального развития

3 Изучение окружающего мира

4 Развитие широкого кругозора

5 Умение работать в команде

6 Развитие творческого потенциала

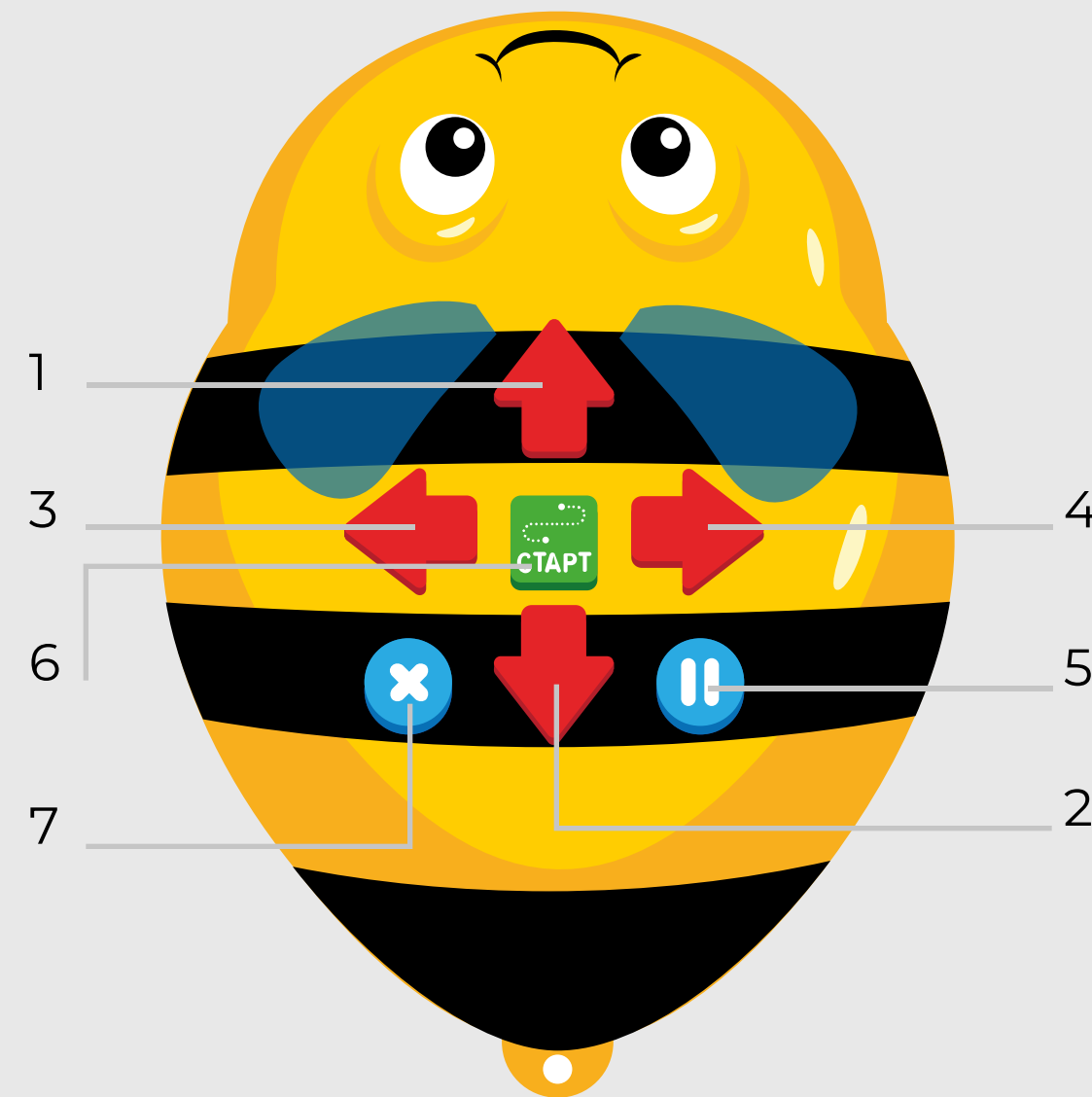
7 Ориентирование в пространстве

8 Изучение основ алгоритмики

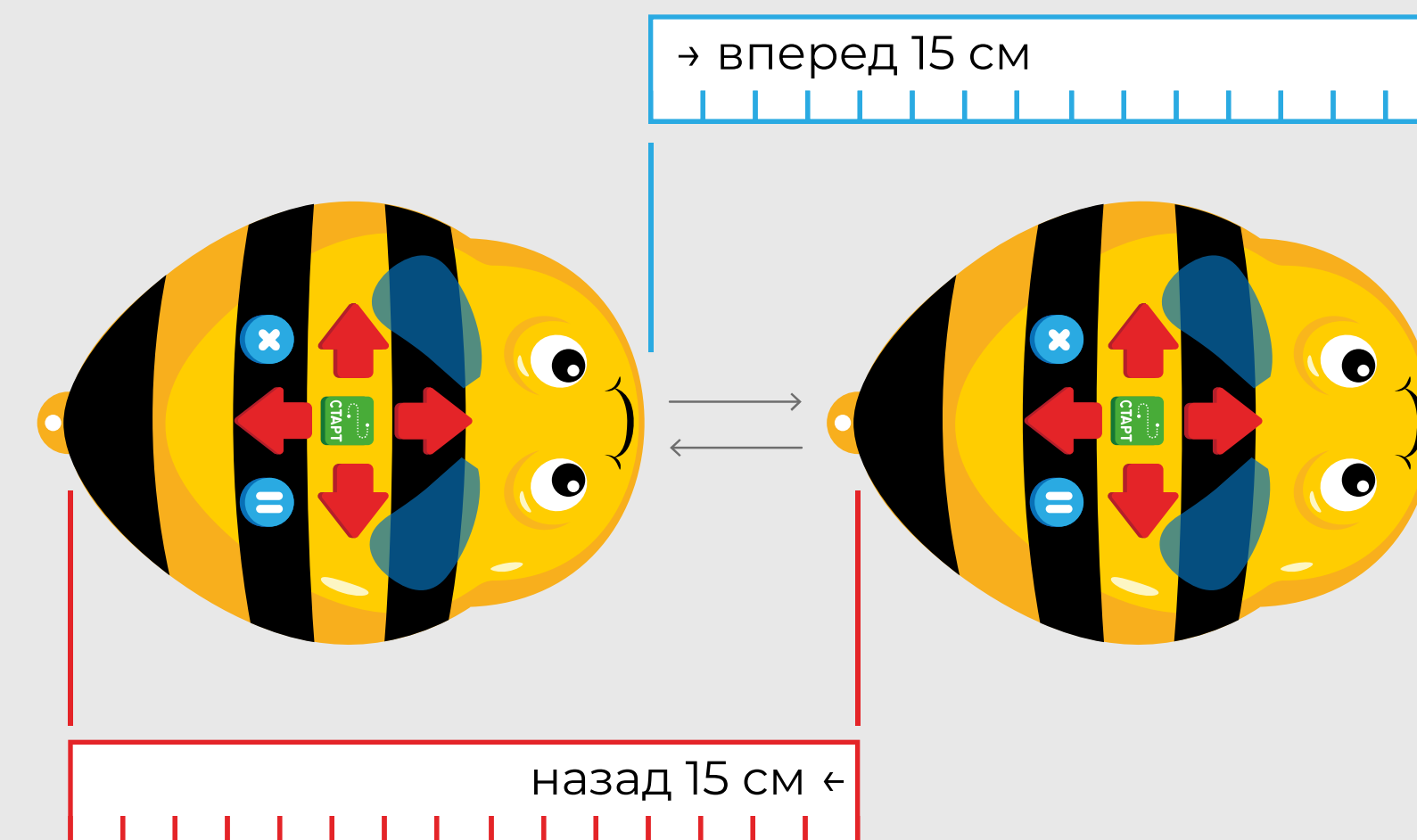
ДВИЖЕНИЕ ЛОГОБОТА



1. «Пчёлка» понимает 7 различных команд: вперёд(1), назад (2), налево(3), направо (4), пауза (5), старт (6), удаление команд (7).



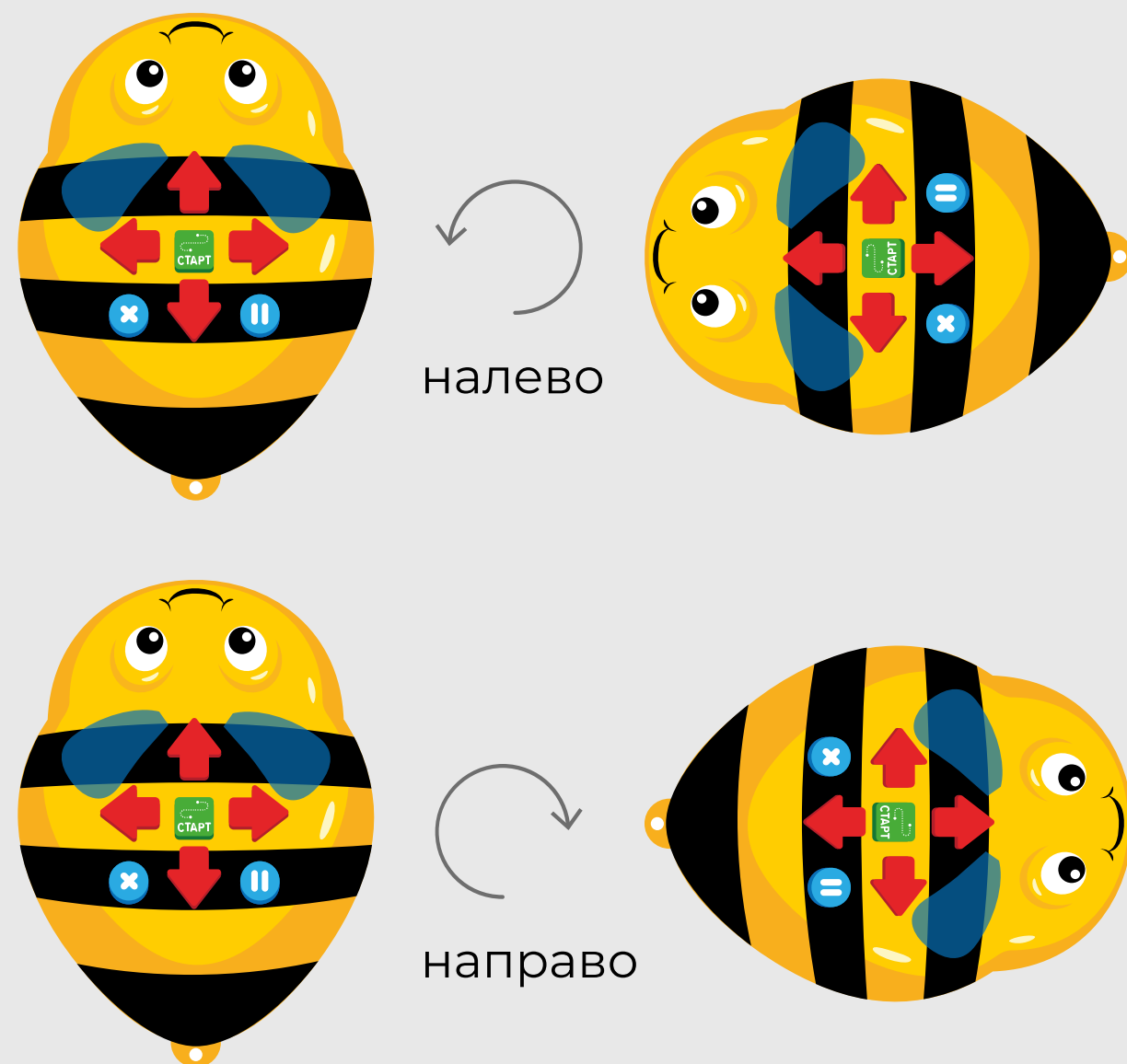
2. При исполнении команд «Вперед» и «Назад» робот линейно перемещается на 15 см.



ДВИЖЕНИЕ ЛОГОБОТА



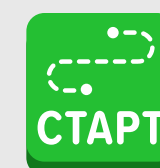
3. Команды «Поворот налево» и «Поворот направо» приведут к повороту робота на 90 градусов в заданную сторону.



4. Команда «Пауза» добавляет паузу на 2 секунды перед исполнением следующей команды.



5. Кнопка «Старт» запускает введенные команды.



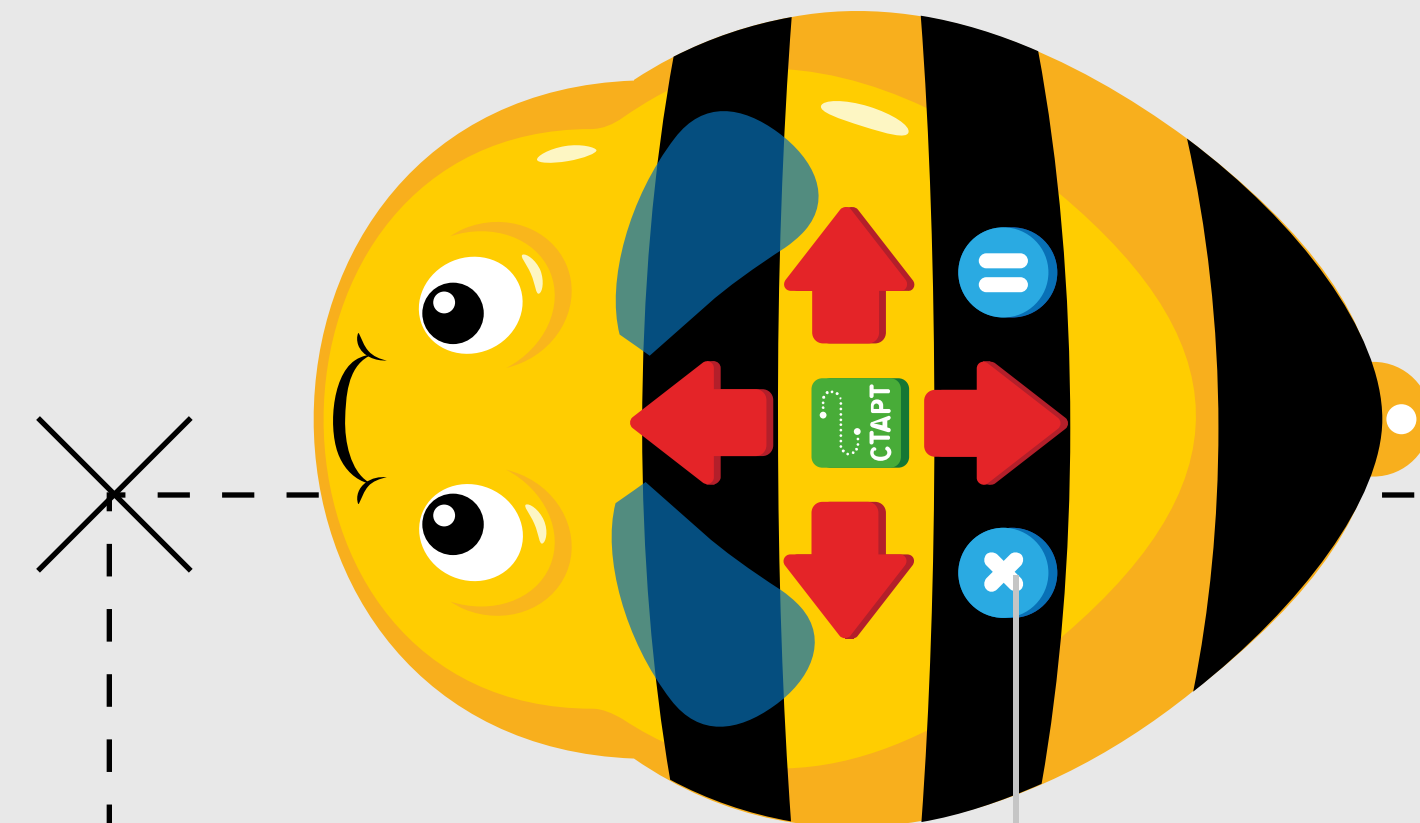
ДВИЖЕНИЕ ЛОГОБОТА



6. Объем памяти позволяет задать и сохранить последовательность из 500 и более команд.

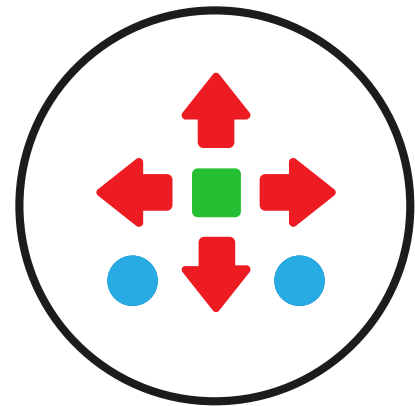


7. Кнопка «X» (удаления всех записанных команд) очистит память робота и «Пчёлка» будет готова к новой последовательности команд.

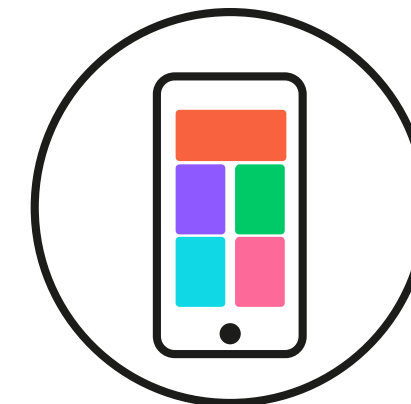


удаление всех
записанных команд

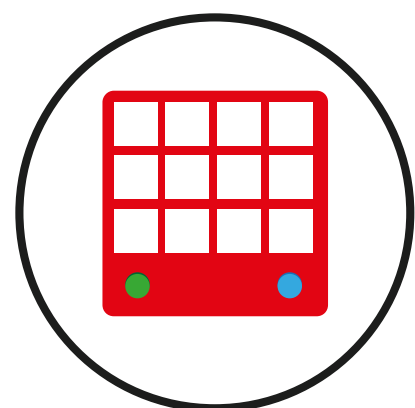
ПРОГРАММИРОВАНИЕ «ПЧЁЛКИ»



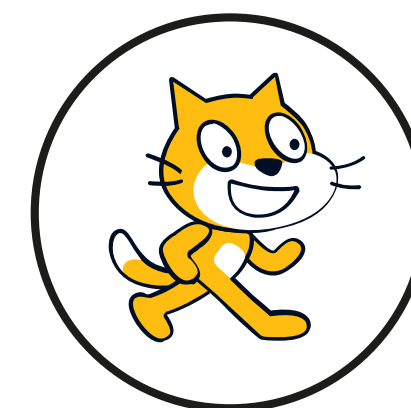
С помощью кнопок
на спинке робота.



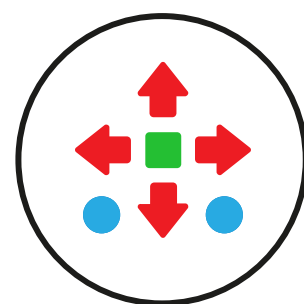
Через режим
дистанционного
управления в мобильном
приложении.



С помощью
алгоритмической доски
и пиктограмм-карт.

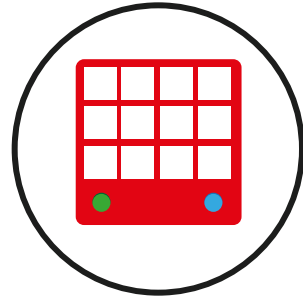


В визуальной среде
программирования
Scratch на планшете и ПК.



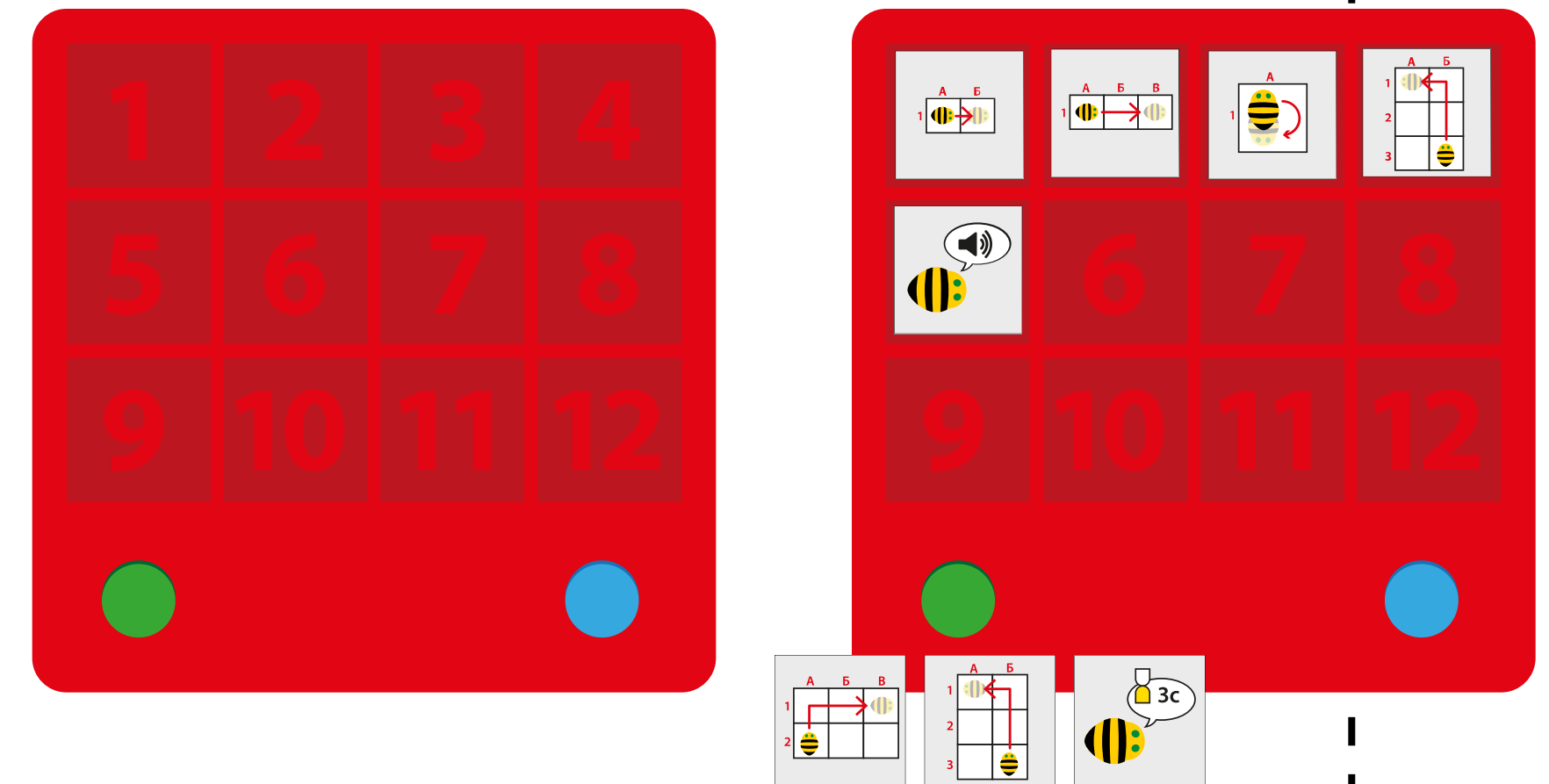
ПРОГРАММИРОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ КНОПОК НА СПИНКЕ РОБОТА

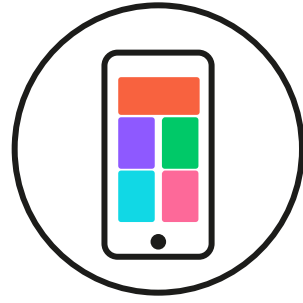




ПРОГРАММИРОВАНИЕ ПРИ ПОМОЩИ АЛГОРИТМИЧЕСКОЙ ДОСКИ И ПИКТОГРАММ-КАРТ

Алгоритмическая доска представляет собой устройство для беспроводного программирования «Пчелки» при помощи специальных программных карточек, которые выкладываются по порядку в специальные углубления.





МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

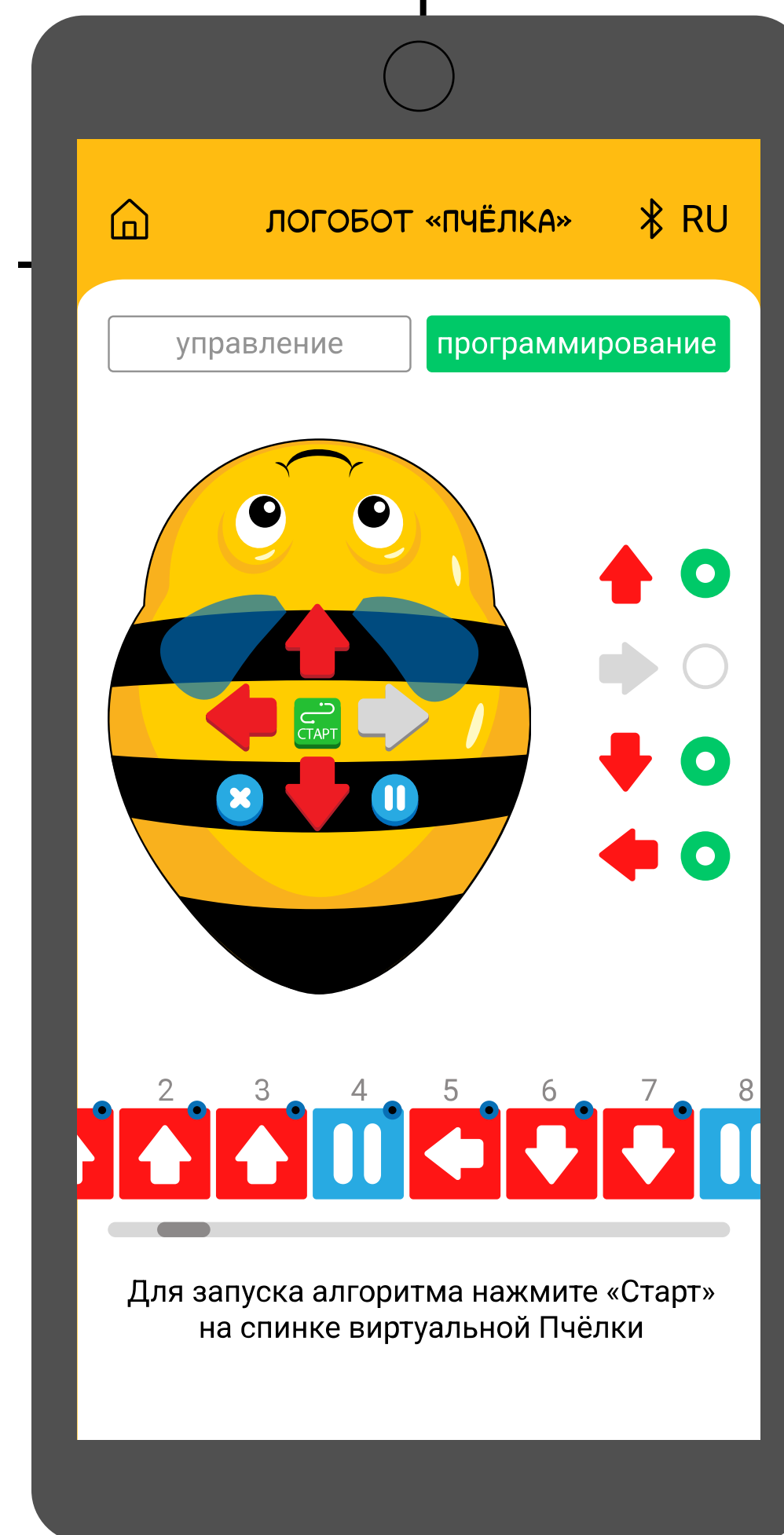
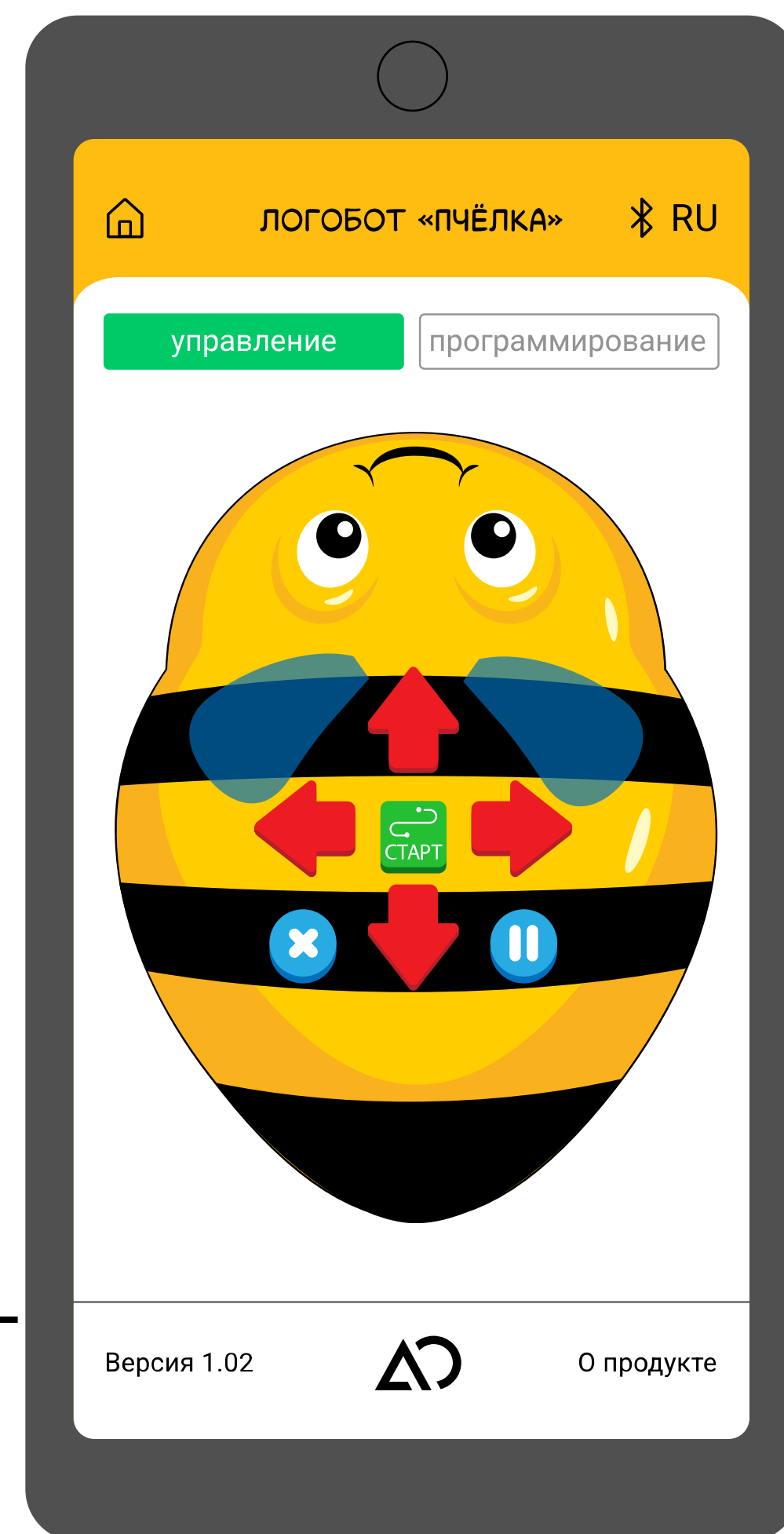
Включает:

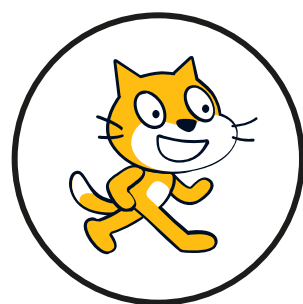
- Конспекты занятий
- Примеры полей для занятий
- Дистанционное управление
- Иконку-ссылку для перехода в среду программирования Scratch
- Дополнительные материалы (руководство пользователя)



РЕЖИМ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ В МОБИЛЬНОМ ПРИЛОЖЕНИИ

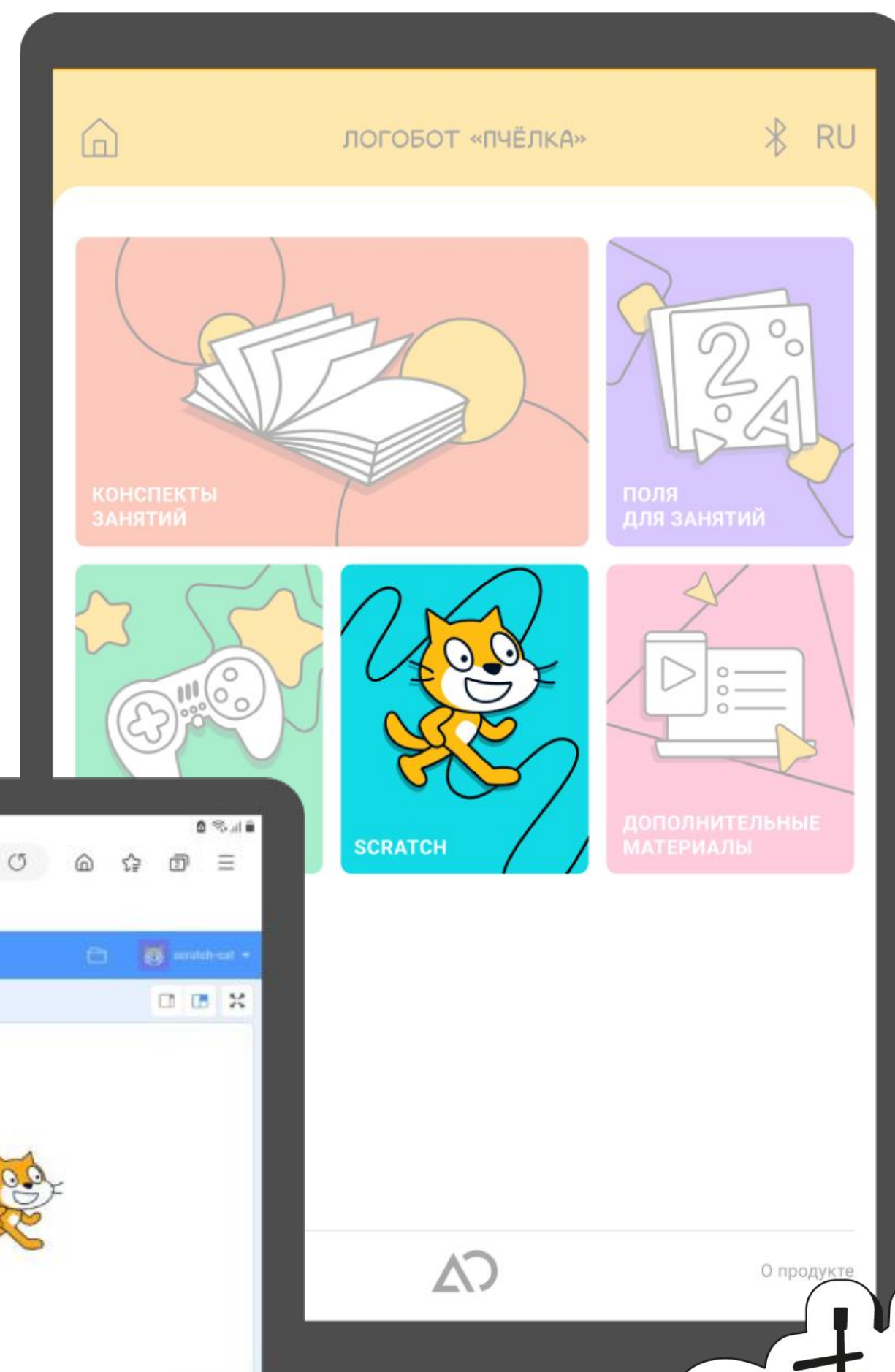
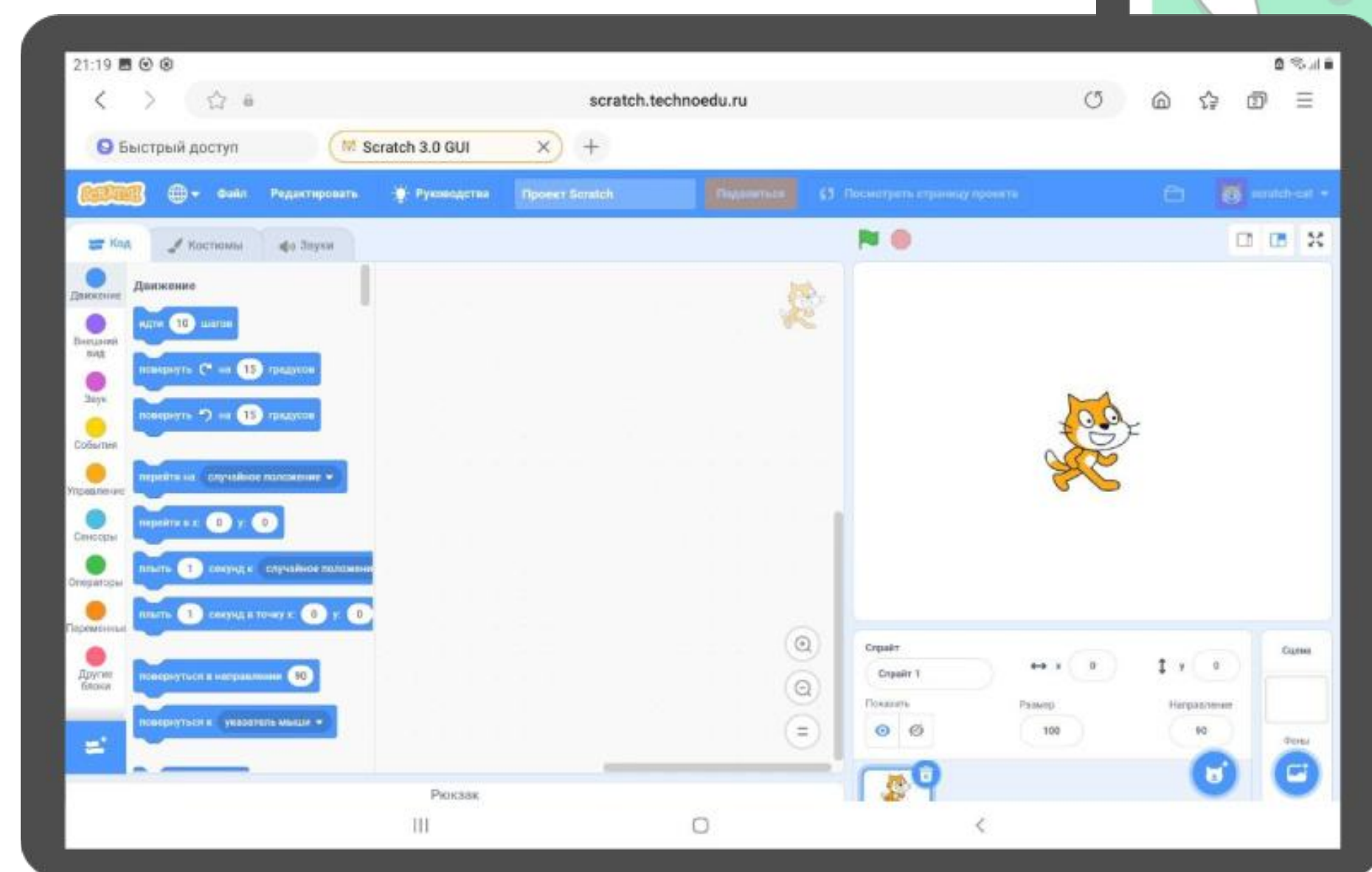
Дистанционное управление в мобильном приложении реализовано с помощью двух режимов: управление и программирование.



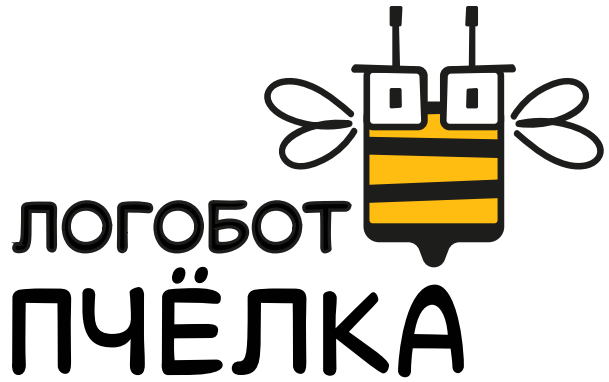


ВИЗУАЛЬНАЯ СРЕДА ПРОГРАММИРОВАНИЯ SCRATCH

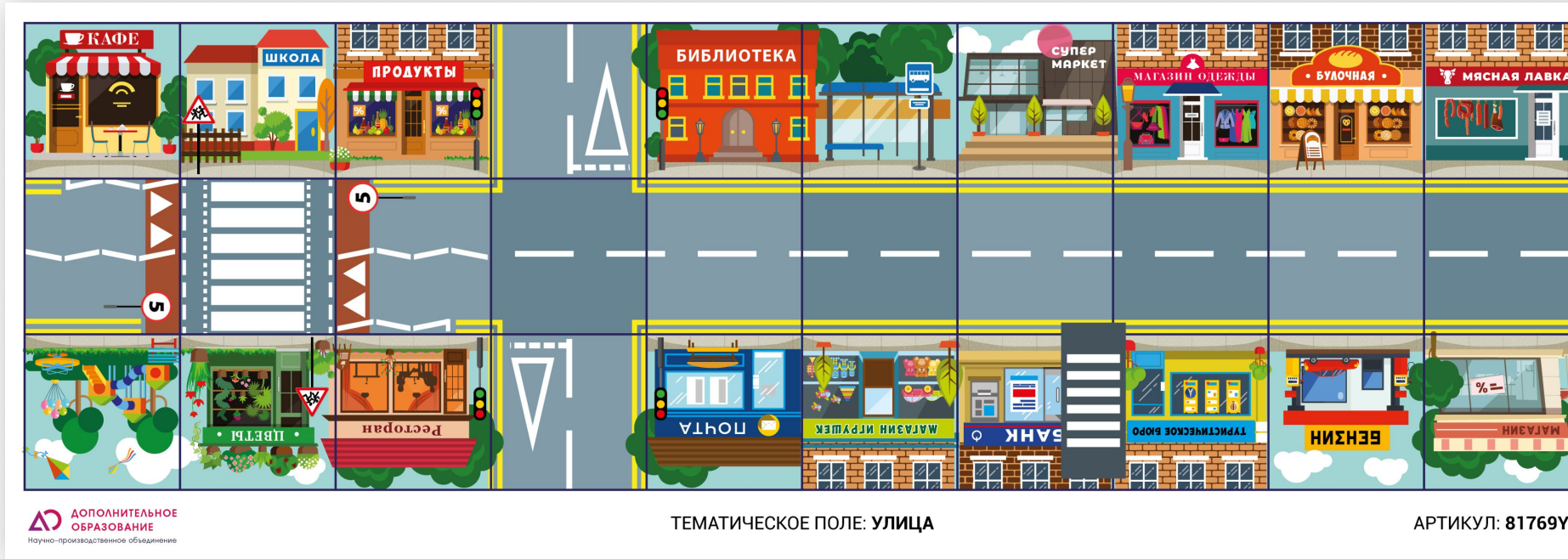
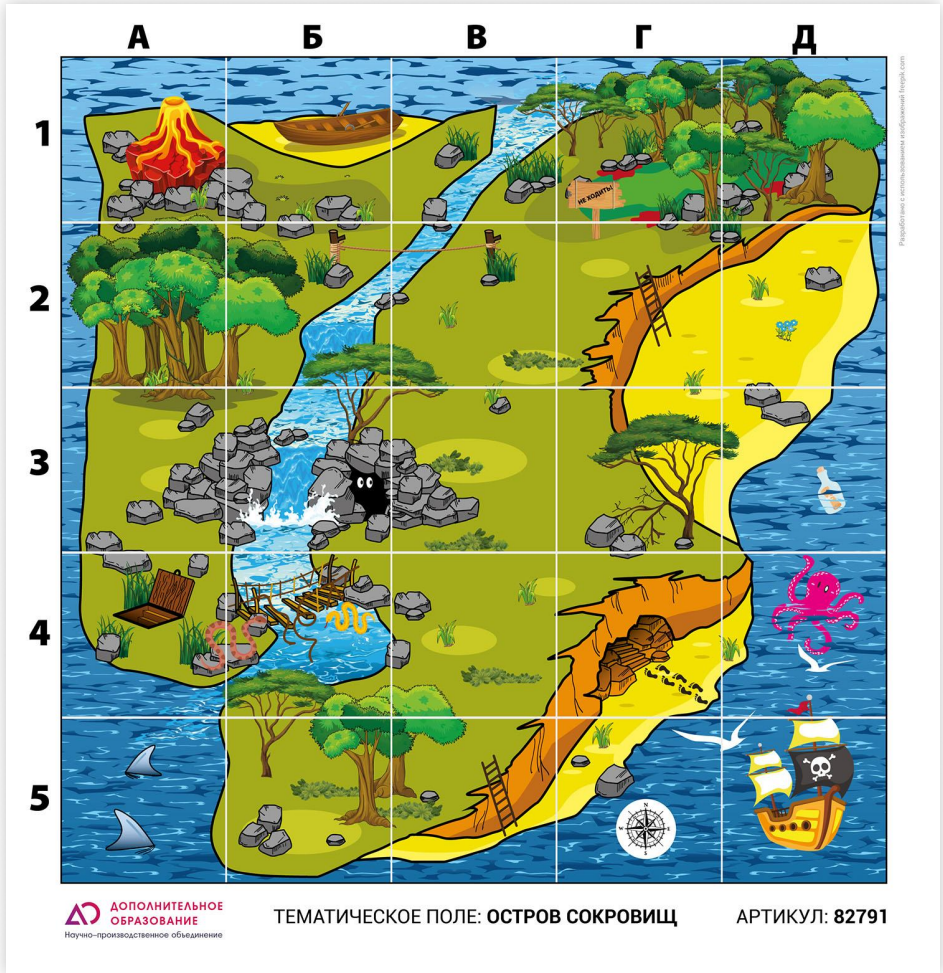
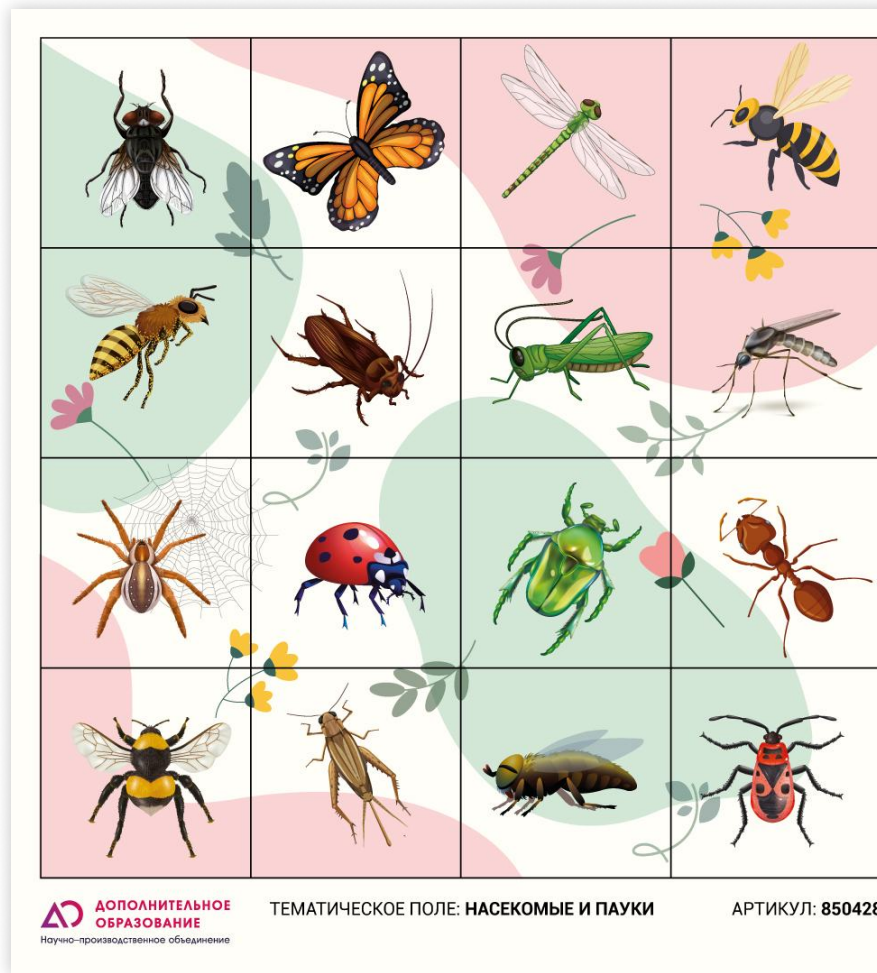
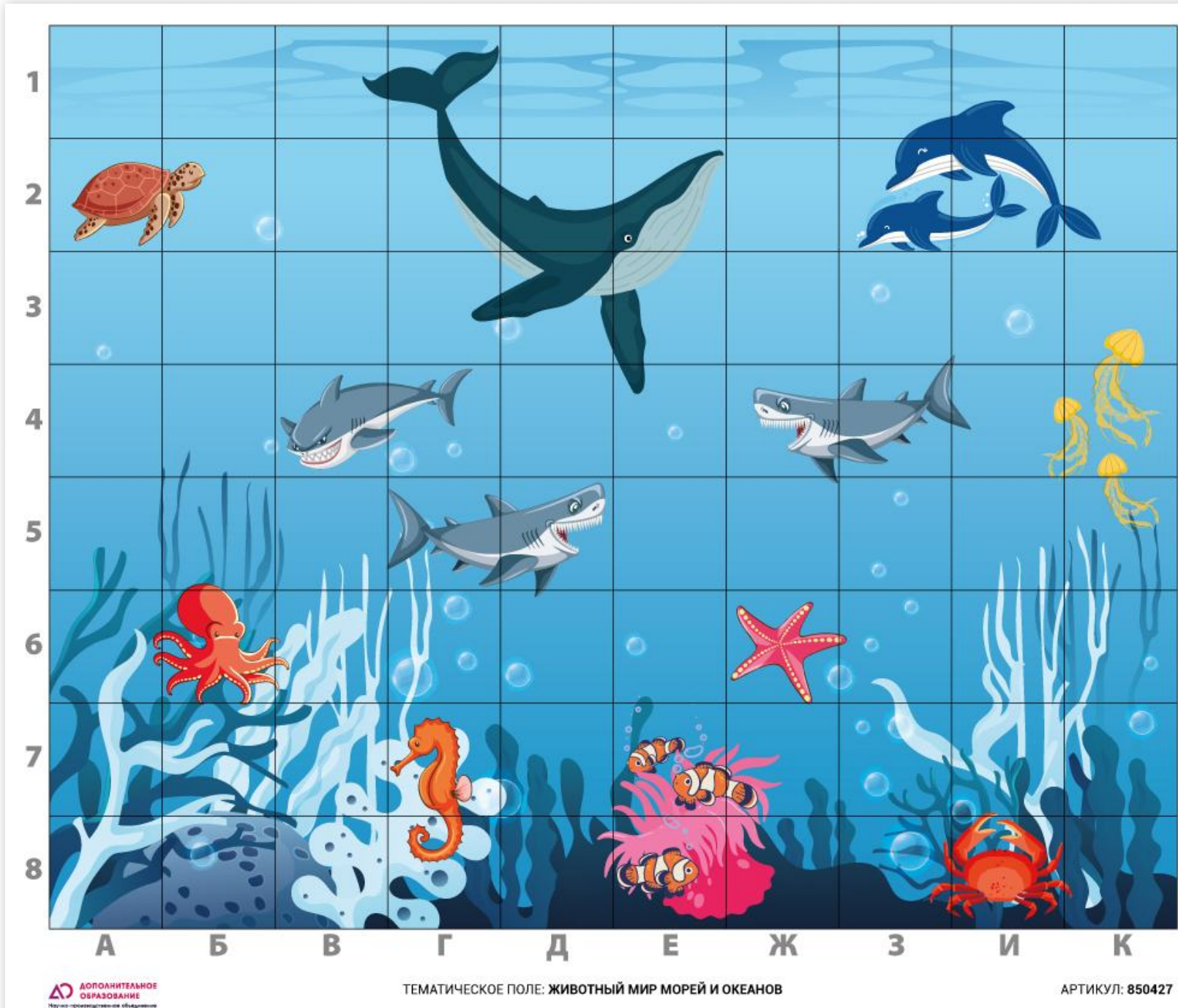
(доступно на планшете и ПК)



ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ ДЛЯ ЛОГОБОТА



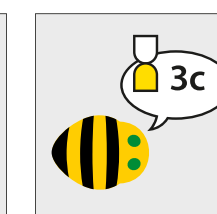
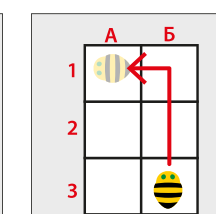
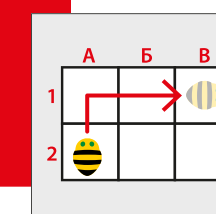
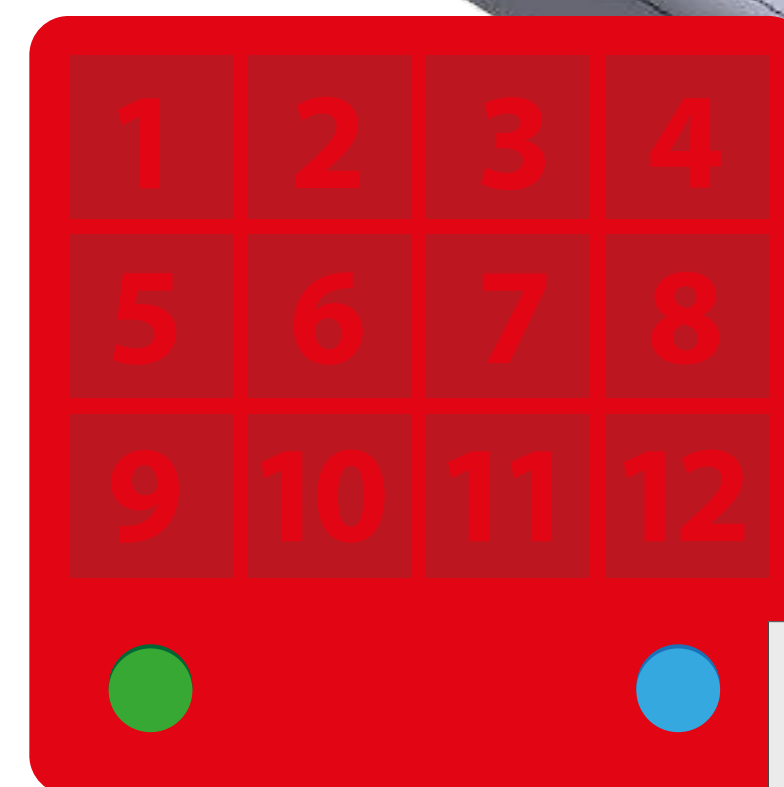
Игровые поля разного
содержания и размера



ПОЛНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ



1. 6 логоботов «Пчелка»
2. Док-станция
3. Алгоритмическая доска
4. Пиктограммы-карты
5. Зарядное устройство



всего
42 карточки



Учитель детям,
помощник педагогам