

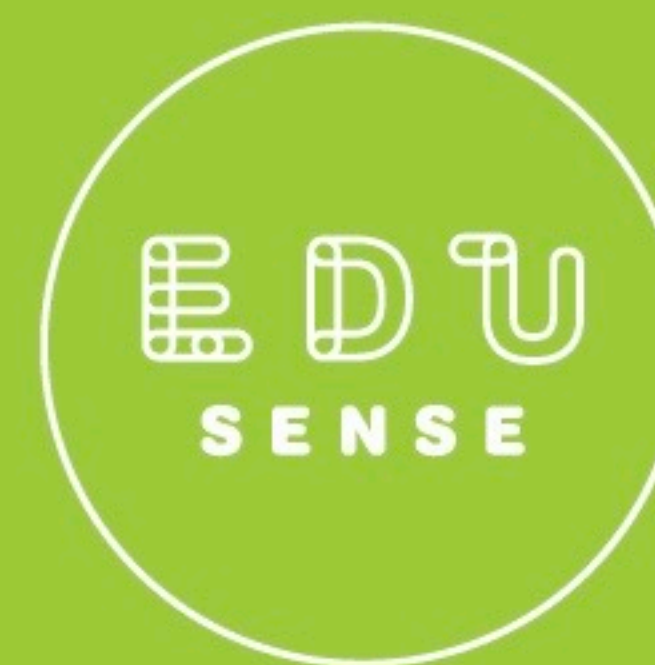
Programuj Ozobota układając puzzle

Poznaj świat robotów tworząc skomplikowane trasy i pętle, które musi pokonać Ozobot. Dzięki wciągającej zabawie rozwijaj kreatywność swojego dziecka. Połącz naukę programowania z możliwościami jakie daje układanie tras z puzzli.

Drewniane puzzle do Ozobota

Wooden Puzzles for Ozobot

INSTRUKCJA



Dlaczego warto układać puzzle?

Puzzlami można bawić się samodzielnie, z kolegami, z rodzicami – całą rodziną. Zabawa i nauka nie ma limitu wieku.

Układanie puzzli angażuje do pracy obie półkule mózgu, dlatego doskonale wpływa na rozwój dzieci i młodzieży. Jeżeli do tego dodamy naukę programowania robotów, powstaje doskonała pomoc edukacyjna, która nie tylko pomaga w nauce logicznego myślenia, wprowadza w świat algorytmów, ale i doskonale ćwiczy pamięć, koncentrację uwagi, rozwija dziecięcą kreatywność i wyobraźnię przestrzenną.

Układanie puzzli ćwiczy ruchy motoryki małej, wypracowuje precyzję, co jest bardzo ważne przy rozwijaniu sprawności palców dłoni.

Komendy podstawowe



skręć w lewo

Ozobot skręca w lewo na najbliższym skrzyżowaniu



skręć w prawo

Ozobot skręca w prawo na najbliższym skrzyżowaniu



jedź prosto

Ozobot jedzie prosto na najbliższym skrzyżowaniu



zawróć (koniec linii)

Ozobot zawraca i jedzie w przeciwnym kierunku



koniec

Ozobot kończy podróż, komunikuje to światłem oraz tańcem radości

Komendy prędkości



jedź bardzo wolno

Ozobot jedzie bardzo wolno przez 3 sekundy



jedź wolno

Ozobot jedzie wolno, aż do napotkania innej komendy prędkości



jedź normalnie

Ozobot jedzie z domyślną prędkością



jedź szybko

Ozobot jedzie szybko, aż do napotkania innej komendy prędkości



turbo

Ozobot jedzie bardzo szybko, aż do napotkania innej komendy prędkości



nitro

Ozobot jedzie ekstremalnie szybko przez 3 sekundy

Komendy specjalne



tornado

Ozobot kręci się z coraz większą prędkością, a następnie jedzie wzdłuż linii w tym samym kierunku



rotacja

Ozobot wykonuje dwa obroty ze stałą prędkością, a następnie jedzie wzdłuż linii w tym samym kierunku



pauza

Ozobot zatrzymuje się na 3 sekundy i jedzie dalej



zawróć

Ozobot zawraca i jedzie w przeciwnym kierunku



szukaj linii na wprost

Ozobot jedzie na wprost po zakończeniu linii. Komenda nie zadziała, jeśli Ozobot napotka skrzyżowanie przed zakończeniem linii



szukaj linii po lewej

Ozobot natychmiast skręca o 90 stopni w lewo i kontynuuje jazdę aż do napotkania kolejnej linii



szukaj linii po prawej

Ozobot natychmiast skręca o 90 stopni w prawo i kontynuuje jazdę aż do napotkania kolejnej linii



zygzak

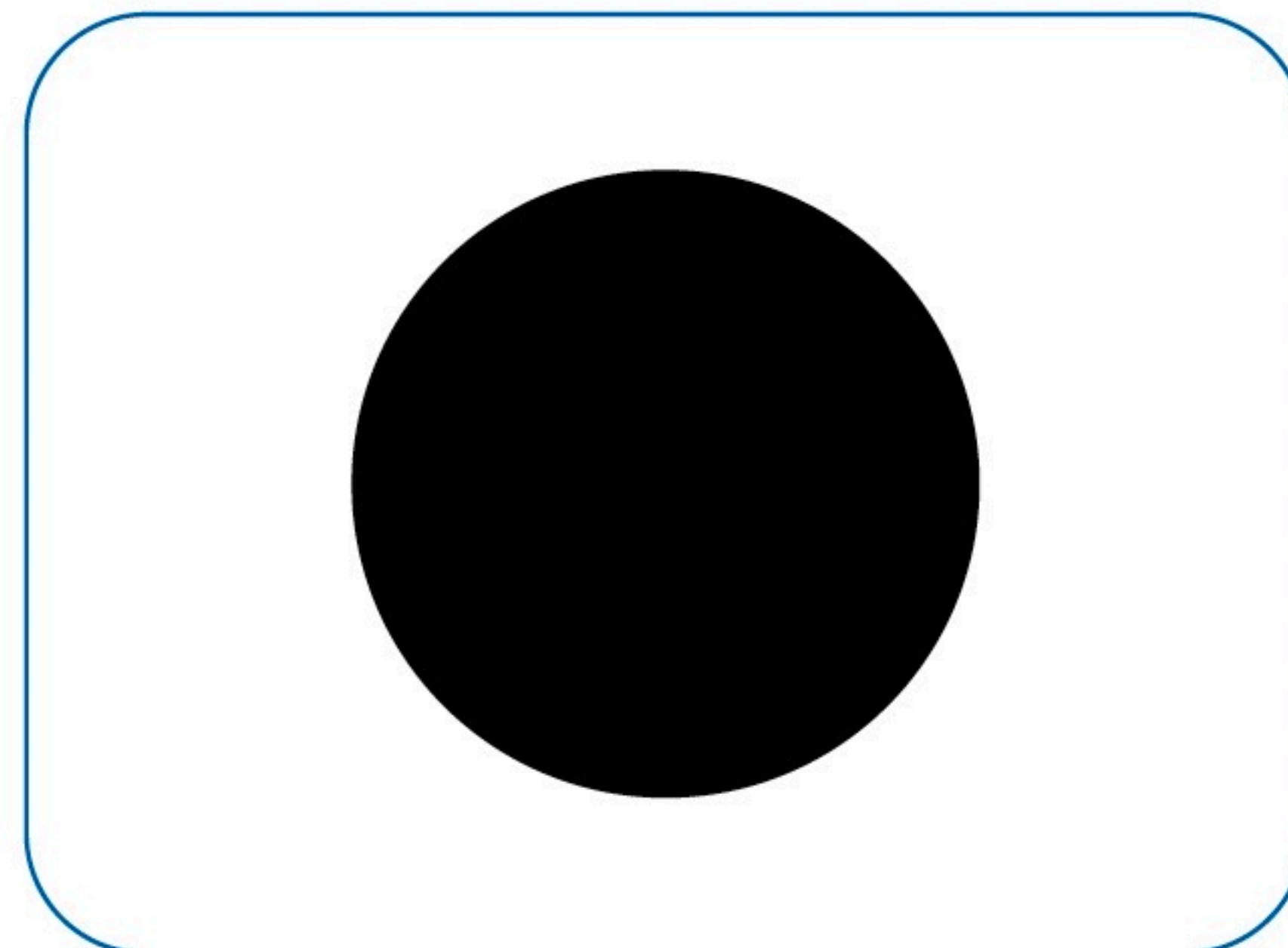
Ozobot jedzie do przodu, kołyszząc się to w prawo, to w lewo, to w prawo, to w lewo, a następnie kontynuuje jazdę prosto



spacer w tył

Ozobot szybko obraca się o 180 stopni, przez sekundę cofa się, po czym znów obraca się o 180 stopni i jedzie wzdłuż linii w tym samym kierunku

Ważne: Przed użyciem pamiętaj, aby skalibrować Ozobota



www.edu-sense.com

4 różne zestawy drewnianych puzzli do Ozobota z kreatywnymi komendami



MANUFACTURER

EduSense SA
ul. Kieturakisa 10/7
80-742 Gdańsk, Polska

www.edu-sense.com

PRODUKT POLSKI

OSTRZEŻENIE!

Nie nadaje się dla dzieci
w wieku poniżej
36 miesięcy.



WSKAZANIA

Przechowywać w czystości,
w razie zabrudzenia przetrzeć
suchą szmatką.

