

Новинка 2017 года, которая произвела фурор на рынке образовательных материалов для детей!

Сейчас как никогда дети со всех сторон окружены плодами технологического прогресса. Многие исследователи пришли к заключению, что раннее знакомство малышей с основами программирования способствует развитию критического мышления и логики. Собственно, данный набор как раз и обеспечивает самое первое знакомство малыша с навыками, необходимыми в 21 веке.

Чему может научить запрограммированный робот?

- Решение задач;
- Работа над ошибками;
- Критическое мышление;
- Аналитическое мышление;
- Логические операции;
- Совместная работа;
- Навыки рассуждения и коммуникации;
- Пространственные понятия и расчет расстояния.

Наука, технологии, проектирование, основы математики - все это в наборе "Мышиный код Делюкс. Основы программирования". В набор входит все необходимое для освоения данных областей знания.

"Мышиный код. Делюкс" знакомит с базовыми понятиями программирования, а именно:

- С этапами программирования;
- Логикой программирования;
- Способствует развитию критического мышления;
- Прекрасно подходит как для индивидуальной, так и для групповой игры.

#### В наборе:

30 карточек для программирования

16 пластиковых полей

22 пластиковые стены для создания собственной тропинки-лабиринта

3 арки для создания туннеля

30 двусторонних карточек для программирования

10 карточек с заданиями лабиринтами

1 мышка робот

1 кусочек сыра

## ИНСТРУКЦИЯ

### Основные команды

- **Включение:** Сдвиньте рычажок в основании Мышонка в положение «ON». Мышонок Колби готов!
- **Скорость:** Выберите скоростной режим. Помните, что стандартный режим хорош для передвижения по поверхности игровой доски, в то время как на прочих поверхностях лучше активировать гипер-режим.
- **Вперед:** на каждую команду «вперед» Мышонок Колби двигается на 12.5 см вперед
- **Назад:** на каждую команду «назад» Мышонок Колби двигается на 12.5 см назад
- **Направо:** при команде «поворот направо», Мышонок Колби двигается направо на 90 градусов
- **Налево:** при команде «поворот налево», Мышонок Колби двигается налево на 90 градусов
- **Действие:** на каждую команду «действие», Мышонок Колби выполняет любое из трех случайных действий: двигается вперед/назад, громко пищит, пищит и подмигивает глазками
- **Поехали:** при этой команде мышка выполняет всю последовательность действий, задуманную в вашем программном коде.

**ВАЖНО:** в одной подобной последовательности возможно до 40 команд)

- **Сброс:** данная команда позволяет сбросить всю последовательность команд в цепочке. Для активизации удерживайте кнопку, пока не услышите подтверждающий сигнал.

**ВАЖНО:** Если вы заметили, что мышка сбивается с заданного программой направления или не может повернуться на полные 90 градусов, рекомендуем заменить батарейки. Поменяйте батарейки как можно более оперативно, чтобы восстановить полный функционал игрушки.

### Собираем систему

Соедините все 16 полей вместе, чтобы сделать одно гигантское поле или любую фигуру, которая придет вам на ум. На картинке ниже представлены несколько вариантов формы поля.

### Строим лабиринт

Постройте свой собственный лабиринт, используя пластиковые стены. Карточки с заданиями помогут вам воссоздать на игровом поле самые замысловатые конструкции. Затем запрограммируйте Мышонка Колби так, что ему удалось пройти

лабиринт и добраться до заветного кусочка сыра. Строительство лабиринта – это чистое творчество, начиная с постройки и заканчивая программированием робота, также малыш может пригласить друзей поучаствовать в этом маленьком приключении. Если маленьким инженерам захочется построить лабиринт из подручных средств, то и это не проблема! Мышонок Колби с легкостью передвигается и по другим поверхностям, делая игру по-настоящему увлекательной!

### **Карточки для программирования**

Цветные карточки с командами программирования помогут ребенку учесть в последовательности каждый шаг программирования.

На каждой карточке изображено направление или шаг, который используется для программирования робота.

Карточки маркированы теми же цветами, что и соответствующие кнопки программирования на мышке (детальное описание команд ищите в пункте «основные команды»). Для закрепления понимания самого алгоритма программирования мы рекомендуем расположить карточки в ряд в соответствии с этапами вашей программной последовательности. Так, например, если ваша последовательность состоит из команд: вперед-вперед-направо-вперед-поехали, для наглядности разместите карточки рядом с игровым полем в такой же последовательности.

### **Карточки с заданиями**

В набор также входят 10 двухсторонних карточек лабиринтов. Эти карточки послужат отличным подспорьем для юных программистов при создании своих собственных программ! Начните с азов (1 карточка) и переходите к более сложным заданиям, развивая логику и критическое мышление. Цель игры – помочь мышонку добраться до кусочка сыра при минимальном количестве шагов в лабиринте. Обратите внимание: робот должен пройти под аркой туннеля, прежде чем забрать лакомство, в том случае если последний расположился у вас на пути.

### **Инструкция по установке батареек:**

Установка и замена 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 1.5В батарейки AAA и крестовая отвертка

Замена и установка батареек должна осуществляться взрослым

Для работы мышонка робота требуется 3 батарейки AAA

Отсек для батареек находится с нижней стороны игрушки

Откройте отсек для установки батареек, ослабив соответствующий шуруп.

Установите 3 новые батарейки типа AAA в отсек в соответствии с маркировкой в отсеке

Закройте отсек и закрутите фиксирующий винт

### **Дальнейшие инструкции и уход:**

Используйте 3 батарейки AAA

Всегда следите за правильностью установки батареек, следя за тем, чтобы процесс осуществляется под руководством взрослого

Не используйте одновременно старые и новые батарейки

Не используйте одновременно батарейки разных видов: щелочные, углерод-цинковые и никель-кадмиевые.

Используйте батарейки одного типа или эквивалентные по типу

Не следует перезаряжать не перезаряжаемые батарейки

Перезаряжаемые батарейки следует вынуть из игрушки перед зарядкой

Перезаряжаемые батарейки следует заряжать только под присмотром взрослого

Батарейки следует располагать в соответствии с указанной полярностью: так концы с положительной (+) и отрицательной (-) полярностью должны размещаться в отсеке в соответствии с маркировкой на корпусе.

Использованные батарейки следует удалить из игрушки

Избегайте короткого замыкания разъема питания

Хранить при комнатной температуре

Во избежание возникновения ржавчины и прочих возможных повреждений игрушки рекомендуется удалять из игрушки батарейки в том случае, если игрушка не задействована в течение более двух недель