

ROBOTIKA

ÓVODÁSOKNAK ÉS NAGYOBBAKNAK



A folyamatos informatikai és technológia fejlődés korszakát éljük. Lassan már nem lesz olyan terület, ahol ne lenne szükséges legalább egy alapvető informatika tudás – 15-20 év múlva már szinte nem is lesz olyan munkakör, amihez ne lenne szükség legalább alapfokú kódolási ismeretekre. Rövidesen a programozói készségek is épp annyira elvártak lesznek, mint a nyelvtudás. A robotika oktatása erre a folyamatosan változó és fejlődő világra készítik fel a gyerekeket, ezen túl pedig aktívan hozzájárul olyan kulcsfontosságú készségek fejlesztéséhez, mind együttműködés és csapatban dolgozás, a projektszemléletű gondolkodás és a kreatív problémamegoldás. A Stiefel már egész kicsi kortól az általános iskola végéig kínál eszközöket és módszereket a robotika alkalmazására az oktatásban.

ROBOTIKA OVISOKNAK ÉS ALSÓTAGOZATOSOKNAK

BEE-BOT ROBOTMÉHECSKE

A Bee-Bot egy egyszerű és gyerekbarát kivitelű programozható játékrobot, amely tökéletes eszköz a térbeli viszonyítás tanításához és gyakorlásához, illetve a programozási alapismeretek játékos elsajátításához.

- Strapabíró kivitel.
- Élénk színek, jól látható iránygombok.
- Az iránygombok használatával fejleszthető a finommotoros mozgás is.
- Könnyen programozható.
- Hangokkal és villogással megerősítő visszajelzéseket ad.
- Az egyszerű lépésektől a bonyolult utasításokig programozható.
- Memóriája 40 lépés (utasítás) tárolására képes.
- Pontosan 15 cm-es lépésekben mozog és 90°-ban fordul el, ezért ennek megfelelően tervezett egyedi pályákkal is használható.
- Méret: 13 cm hosszú, 10 cm széles, 7 cm magas.
- Működés: saját belső akkumulátoros, USB-kábelen keresztül tölthető.



digitális jólét
program

Többszörös
díjnyertes
angol termék!



BEE-BOT DOKKOLÓ

6 darab Bee-Bot dokkolóval. Ideális csoportmunkához, együttes feladatok, versenyek lebonyolításához. Akár 3-4 csoportnak.

A dokkoló lehetővé teszi a robotméchék biztonságos tárolását és egyidejűleg az akkumulátorok töltését. A dokkoló segítségével kb. fél nap alatt feltölthető a 6 db Bee-Bot úgy, hogy utána 4 órán keresztül használhatóak. Falra is szerelhető!



BEE-BOT TOLÓLAPÁT ÉS TOLLTARTÓ

Új kiegészítők a Bee-Bot és Blue-Bot robotokhoz, melyek segítségével a méhecskék rajzolni és apró tárgyakat eltolni, tornyokat ledönteni is képesek.



BEE-BOT AKADÁLYPÁLYA

A készlet tartalma 10 falrész, 6 ajtó és 2 ív, melyek sokféleképpen variálhatók, és bármelyik pályának remek kiegészítői lehetnek.



Nézz meg a videót!



BEE-BOT LABIRINTUS

A készlet egy 75x75 cm-es táblát és 30 db tetszőlegesen elhelyezhető falat tartalmaz.



BEE-BOT JELMEZCSOMAGOK

A különböző tematikus csomagokkal teljes történeteket dolgozhatunk fel, az angol nyelvű feladatkártyák komplex feladatsorokkal segítik a munkát. Kifejezetten ajánljuk anyanyelvi szókincsfejlesztéshez és idegennyelv oktatáshoz.

Sok téma közül választhatnak: tengerpart, vidék, állatkert, közlekedés, építkezés, járművek, mesék, nagyváros.



ROBOT SZENZOR

Az érzékelő észleli az előtte lévő mézőn a mozgást, és lejátssza a hallgató által előre rögzített hangot. A mozgás bekapcsolja a hosszú száron lévő LED-et is, ami a játékban akár az utcai fény szerepét is betöltheti. Mágneses felületére képek rögzíthetők.



ROBOTIKA KÉPZÉSEK



A robotika és kódolás alapozása kisgyermekkorban padlórobotokkal Akkreditált 30 órás pedagógus-továbbképzési program

A kurzus során a résztvevők olyan eszközöket és módszereket ismernek meg, melyek a nemzetközi kutatások és tapasztalatok alapján kiválóan alkalmasak az algoritmikus és a problémamegoldó gondolkodás fejlesztésére. Gyakorlatban próbálják ki többek között Bee-Bot, Blue-Bot, InO-Bot robotokat, a hozzájuk kapcsolódó szoftvereket és mobil applikációt. Saját óravázlatokat, feladatokat, módszertani ötleteket és projekttervet dolgoznak ki, melyek a megismert eszközök különböző tanórákon való alkalmazását teszik lehetővé.

A robotika és a kódolás alapozása kisgyermekkorban BeeBot és BlueBot robotokkal - 10 órás pedagógus képzés



Az egy napos képzés jó elméleti alapokat ad, de emellett a Bee-bot és Blue-bot robotok oktatásban való gyakorlati alkalmazására koncentrálnak.

- A konstruktív pedagógia elméleti alapja és módszerei.
- Gondolkodásfejlesztő tevékenységek módszertana és eszközei.
- Bee-bot és Blue-bot robotok használatának lehetőségei az oktatásban, kiemelten a kompetenciafejlesztésben.

MÓDSZERTAN

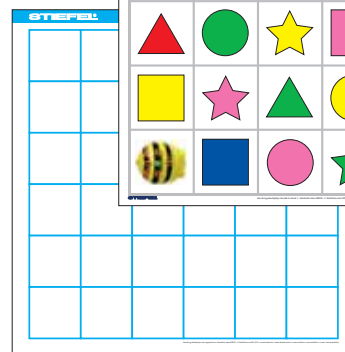
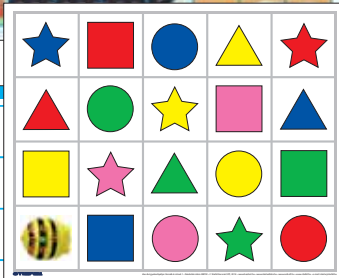
Dr. Lénárd András által szerkesztett, Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése padlórobotok segítségével című módszertani kézikönyv a módszertani áttekintésen túl sok év tapasztalatának összefoglalásával gyakorlati segítséget nyújt azoknak a pedagógusoknak, akik ezeket az egyszerű robotokat sikerrel szeretnék használni munkájuk során.



BEE-BOT ROBOT GYAKORLÓPÁLYÁK

- A vastag fóliabevonatnak köszönhető hosszú élettartam.
- Színes, dekoratív kivitel, sokoldalúan használható, érdekes tartalom.
- Egy pálya sokféle feladathoz használható.
- Az irányok mellett fontos alapismeretek (számok, színek, állatok stb.) játékos elsajátítására is használható.
- Többféle méretben rendelhetők.

Új pályáink az ELTE TÓK Digitális Pedagógiai Tanszékének szakmai együttműködésével készültek. A pályákhoz mellékelt részletes módszertani kézikönyvek segítséget nyújtanak a foglalkozások megtervezéséhez.



PÁLYATERVEZŐ

Látogasson el a www.beebot.hu oldalra tervezzen saját robotpályát a rendelkezésre álló sokféle grafikai elem felhasználásával.





Csatlakozzon a **Facebook-csoport**hoz és próbálja ki a Bee-bot-ot vagy a Blue-bot-ot egy hétig! Kérjen tanácsokat, tegye fel kérdéseit, kövesse, mások hogyan használják a padlórobotokat!



ROBOTCSÁMBORGÁS

CODING CRITTERS

Ismerje meg a Coding Critters-eket az óvodások első kódoló barátait! A gyerekek játékosan, képernyő nélkül tanulnak meg programozni, miközben végigkövetik kedvenceik kalandjait a mesekönyvben, és segítenek az ügyetlen Rumble-nek és a kézbalkezes Bumble-nek egy feledhetetlen játékban.

Minden egyes mesekönyv valódi kódolási kihívás! Beprogramozhatjuk Rumble-t, hogy bújócskát játsszon, görgessen le egy sziklát a vulkánjáról, vagy döntse fel a barlangját. A mesekönyvben szereplő kalandokon kívül saját feladatokat is ki lehet találni a készlet felhasználásával.

A Coding Critters kedvencek aranyos interaktív háziállatokként is használhatók - nyomja meg a kis állat orrát, hogy aktiválja a játék módot, ahol táplálhatja és dédelgetheti kedvencét. Akár arra is ráveheti, hogy táncoljon és egy bolondos dalt énekeljen!

Kapható Dinó, cica vagy kutya változatban.

CODE & GO ROBOTEGÉR



Colby, a kék robotegér segítségével elsajátíthatók a programozás alapjai. A robotegér világít, hangot ad és kétféle sebességgel haladhat. A gombok színe megegyezik a programozási kártyákon található színekkel, így könnyítve meg a kódolást. A robotegér kifejlesztése során a cél a gyerekek programozás iránti érdeklődésének felkeltése volt, egy olyan taneszköz segítségével, amely számos témakörben használható az óvodában és az alsó tagozaton. Alkalmazásával megvalósítható az interaktív és játékos tanulás. Többszörösen díjnyertes termék. A robotegér pajtása, **Jack, a lila robotegér**, külön vásárolható meg. Hossza: 10 cm. 3 db AAA méretű elemmel működik.

Csomag tartalma:

- 30 db kétoldalas programozási kártya.
- Angol nyelvű foglalkozástervek.
- Pályaelemek és pályatervek.
- 1 db robotegér

CODE & GO® KERESD A SAJTOT TÁRSASJÁTÉK

Ez az analóg kódoló játék digitális készségeket tanít! Ez a szórakoztató társasjáték párosítja a személyes részvételen alapuló játékot és az alapvető kódolási stratégiákat. Kettő-négy játékos vesz részt a rivális egerek szerepében a játéktáblán szétszórt sajt darabok utáni hajszában. Minden fordulóban a játékosok kódkártyákat húznak, amelyeket parancssorokba sorolnak, hogy „kiszámítsák” a csábító étkekhez vezető utat. Ahhoz, hogy odaérjenek, el kell igazodniuk a labirintusban, és meg kell találniuk az alagutakat, amelyek felgyorsítják az útjukat. Az a játékos nyer, aki a játék végére a legtöbb sajtot gyűjti össze, de minden játékos új kódolási készségekkel és tudással gazdagodik. A játék a STEM készségekre épül, beleértve a problémamegoldást és a kritikus gondolkodást. (5 éves kortól)



CODE & GO® MATEK PÁLYA

Komplett csomag a matematikai alapfogalmak megismeréséhez és a 10-es számkör gyakorlásához: mely többféle játékos kódolási feladat megvalósítására alkalmas, órajavaslatokkal és módszertani leírásokkal.



BLUE-BOT



AJÁNLOTT

D digitális jólét program

A Blue-Bot a padlórobot család új tagja. Táblagépről vagy személyi számítógépről vezérelhető. A számítógépen elkészített algoritmust közvetlen bluetooth kapcsolaton keresztül lehet elküldeni a robotnak. Az átlátszó burkolaton keresztül megfigyelhető a robot reagálása az utasításokra. Kompatibilis a Bee-Bot dokkolóval, és Bee-Botként is használható.



Áttetsző burkolatának köszönhetően a gyermekek számára élmény, hogy a belső alkotóelemei is láthatók. Újratölthető akkumulátora van, így nem kell aggódnunk az újabb és újabb költséges elemcserék felől.

Mindemellett a Blue-Bot egyszerű Bee-Botként is használható, és közvetlenül is irányítható a hátán elhelyezett nyomógombok segítségével. Ám a Blue-Bot táblagépekhez, személyi számítógépekhez, Apple Macintosh számítógépekhez is hozzárendelhető, lehetővé téve a robot további programozhatóságát. Az Android és iOS operációs rendszerekhez ingyenesen letölthető a robot applikációja, mint ahogy a Windows és a Mac OS operációs rendszeren futó szoftver is. 6 db Blue-Bot egyszerre történő megrendelése esetén ingyenes dokkolót szállítunk. A Blue-Bot vízben, vizes talajon és homokon nem használható.



BLUE-BOT IRÁNYÍTÓPANEL



Egyedi és rendkívül szórakoztató módja a Blue-Bot robot programozásának, hogy utasításainkat dominók formájában az irányítópanelre helyezzük, elindítjuk a startgombot és nézzük, ahogyan a Blue-Bot végrehajtja a parancssort!

Könnyebb már nem is lehetne a Blue-Bot irányítása: kapcsoljuk be a robotot, nyomjuk le a „kapcsolódás” gombot a panelen és várjuk ki, amíg a Blue-Bot szemei kéken kezdenek világítani: ekkor a bluetooth-kapcsolódás megtörtént!



Alapfunkciók:

- Bluetooth-kapcsolat;
- tíz parancsos irányítópanel;
- újratölthető belső akkumulátorral rendelkezik;
- hangszórón hallható megerősítő visszajelzések;
- egyszerre három Blue-Bot irányítása is lehetséges;
- az alapkészleten túl vásárolható kiegészítő parancsdominókkal is működik.

BOTLEY



A Botley segítségével igazán gyerekjátékká válik a kódolás. Ez a kis robot semmilyen szerelést nem igényel, kicsomagolva rögtön játékra kész. Aktív játék közben ismerteti meg a kisgyerekeket az algoritmikus gondolkodás alapjaival. Képes a vonalkövetésre, a csomagban található kis kiegészítő elemek megkeresésére, elmozgatására. Saját távirányítója segítségével programozható. A készletben megtalálható ezen kívül 40 db kódoló kártya, 6 kétoldalas pályaelem, 27 akadály, melyekből akadálypálya építhető.



Nézzé meg a videót!



InO-BOT



Programozd és irányítsd a legfejlettebb robotunkat a népszerű Scratch programnyelv segítségével, vagy még egyszerűbben iOS-applikáció segítségével.

Az InO-Botot úgy terveztük meg, hogy segítségével a legtöbbet ki lehessen hozni a programozás tanulásából. Ez a robot, miközben a diákok programozási és kódjavítási képességeiket fejlesztik, kihívásokkal teljes szórakozást nyújt nekik. A beprogramozható parancsok és visszajelzések széles skálájával arra lehet ösztönözni a gyerekeket, hogy okos és kifinomult programokat írjanak, amelyeknek azonnal láthatják is a végrehajtását. Az InO-Bot bluetooth-kapcsolaton keresztül kétirányú kommunikációra képes, így a diákok valós időben, azonnal láthatják a robot visszajelzéseit. Áttetsző burkolatának köszönhetően egyes részei jól megfigyelhetők munka közben is.

Alapfunkciók:

- 8 db világító LED;
- 2 db fehér fényzőró (a robot szemei);
- hangszóró;
- útkereső, vonalkövető érzékelő;
- (asztal)sarok-közelség érzékelő;
- Scratch program által vezérlehető;
- áttetsző borítás, megfigyelhető működés;
- filctollrögzítő rajzok készítéséhez;
- újratölthető belső akkumulátor.

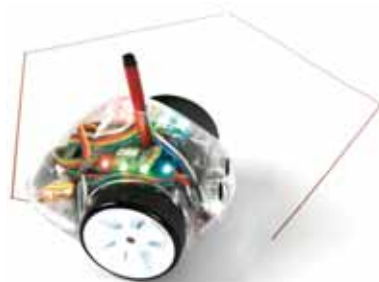


INO-BOT DOKKOLÓ



Töltse fel egyszerre 6 lemerült InO-Bot robot akkumulátorát az InO-Bot Dokkoló segítségével!

Az InO-Bot Dokkoló kitűnő tárolóhely a robotok számára, mindemellett megkönnyíti a szállításukat is. Ám legnagyobb előnye mégis a robotok egyszerű feltöltése, így búcsút mondhatunk a vesződéses fedlap-lecsavarozásoknak és a drága elem-cseréknek!



SCRATCH CONTROLLER VEZÉRLŐ



A TTS Scratch Controller egy olyan bemeneti eszköz, amelyet kifejezetten a népszerű Scratch programozási nyelvhez terveztek. A vezérlő egyszerű módja a Scratch használatának kiterjesztésére. Az elegáns, mégis robusztus kialakításnak köszönhetően tökéletes alternatíva a billentyűzetnek vagy az egérnek a Scratch használata során.

Főbb jellemzők:

- Négy iránygomb és GO gomb
- Kanyarodásvezérlés
- Négyirányú dőlésérzékelő
- Kiegészítő Scratch blokkok

**SCRATCH LED SZIVÁRVÁNY MÁTRIX**

Ideális a digitális és a fizikai világ közötti kapcsolat megteremtéséhez.

A TTS Rainbow Matrix 64 egyedi RGB LED-del rendelkezik, amelyek Scratch segítségével vezérelhetők.

Egyszerűen csatlakoztassa a készüléket, töltsse le a szoftvert, és kezdje programozni! A mátrix segítségével a gyerekek megtanulhatják, hogyan működnek a pixelek, és hogyan jelennek meg a lenyűgöző éles képek a TV és a számítógép képernyőjén. A TTS Scratch Controller együtt tud működni a TTS Scratch Rainbow Matrix-szal, amely lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy áthidalják a Scratch programozási nyelv nehézségeit. ténylegesen áthidalják. Például a gyerekek tervezhetnek egy „Kígyó” játékot, amelyet a TTS Scratch Controller vezérel, és a Scratch Rainbow Matrix-on játsszák.

COZMO

**A csomag tartalma:**

- 1 Cozmo robot;
- 1 töltő;
- 3 Interactive Power Cube kocka.

Amire szükséged lesz hozzá:

- ingyenes Cozmo-applikáció;
- kompatibilis mobilkészlet;
- tiszta, beltéri felület.

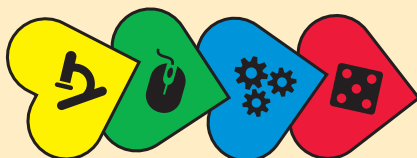
A Cozmo nemcsak egyszerűen mozog, hanem érdeklődik és fel is fedez. Nemcsak tanul, hanem felmér és tervez is. Nemcsak lát, hanem meg is ismer téged. Nevezheted öntudatosnak, szinte emberinek. Csak ne nevezd játéknak. Ő egy szuperszámítógép lánctalpakon. A Cozmo a szórakozva tanulás egy teljesen új szintjét jelenti! A Cozmo felfedezi, megismeri a világot és képes döntéseket hozni az aktuális hangulatának megfelelően. 4 motorjával és több, mint 50 fogaskerekével, állandó mozgásban van, mint egy mini Mars-járó. VGA-kamerája (30 kép/másodperc) és kifinomult arcfelismerő szoftvere rögzít minden interakciót. Ami a szívéen, az a kijelzőjén! 128x64 felbontású kijelzőjén láthatod és egyedi tónusú hangján hallhatod az aktuális hangulatát.



S T E M

A **STEM** egy betűszó, ami az angol **science** (tudomány), **technology** (technológia), **engineering** (mérnöki tudomány) és **mathematics** (matematika) kifejezéseket tartalmazza. Annak a lehetőségét jelenti, hogy a közoktatásban átadott tudástartalmakat összhangba hozzák a tudományos és technológiai kompetenciák fejlesztésével. A STEM-szemléletnek megfelelően ezek a tantárgyak integ-

ráltnak jelennek meg az oktatásban, életszerű helyzetek feldolgozásán keresztül. Katalógusunk eszközei a STEM-oktatást szolgálják.



SCIENCE - TECHNOLOGY - ENGINEERING - MATH

PRO-BOT



A Bee-Bot Robotméhecske tapasztalatain felbuzdulva a TTS kifejlesztette a Pro-Botot a nagyobbaknak (iskolás korosztály), mely magasabb szintre emeli a programozás oktatását. Fedélzeti kijelzője és gombjai segítségével programozható, hang- és fényszenszorok bevonásával.

A Pro-Bot memóriája képes 200 lépést, utasítást tárolni, így lehetőségünk van arra, hogy hosszabb és komplexebb programokat készítsünk vele. Az egyik különleges tulajdonsága, hogy lehetőségünk van szerkeszteni a programokat a beépített LCD kijelző segítségével.



TEREPROBOT



Az első programozható robot különösen a kinti használatra tervezve. Bluetooth csatlakozásának köszönhetően irányítható tablet-tel vagy a TacTile irányítópanellel. Memóriájába 256 lépés tárolható, ami bőven elég a legkomplexebb kihívások megoldására. 3 állítható sebességgel rendelkezik, így a diákok a saját tempójuknak megfelelő sebességre állíthatják. A Robot elején van egy akadály érzékelő, így nem fog ütközni semmivel sem, viszont ha nehezebb feladatokat akarunk létrehozni az érzékelő ki is kapcsolható.

LITTLE BITS

A LittleBits építőelemek segítségével fejleszthető a gyerekek kreativitása, problémamegoldó és csapatmunka-képessége. A LittleBits építőelemek – mint az áramkörök, LED-diódák, fény- és hangérzékelők, kerek, panelek, csengők, ventilátorok, szervókormányok és még sok más apróság – segítségével a tanulók megismerkedhetnek az áramkörökkel, építhetnek egyszerű, majd egyre bonyolultabb készülékeket.



A színkóddal ellátott, mágneses elemek könnyedén összekapcsolhatók és szétszedhetők. A tanulók azonnal visszajelzést kapnak, hogy sikerült-e megvalósítani az elképzelésüket. A több, mint 120 oldalas tanári kézikönyvből témérek ötletet meríthet az oktató. Mivel különböző felszereltségű készletek széles skálája kapható, a bővebb választék megismeréséért látogasson el webboltunkba, az iskolaellato.hu-ra!

LITTLE BITS MAKEY MAKEY-MODUL

Építs be egy banánt, egy répát vagy akár a nagymamádat a LittleBits-készülékeidbe! A LittleBits Makey Makey-modulja és a hozzá tartozó kábelek és krokodilcsipeszek lehetővé teszik, hogy a hétköznapi élet áram vezetésére képes bármely tárgyát vagy élőlényét kapcsolóvá tedd, amelynek segítségével áramköreidet zárhatod vagy a számítógépedet vezérelheted.



MAKEY MAKEY



Kábelei és központi modulja segítségével áram vezetésére képes tárgyat köthetünk össze a számítógépünkkel. A tárgyak érintésükkel zárjuk az áramkört, és a központi modul egy egér vagy billentyűjelet küld a számítógépnek. A Makey Makey-vel tehát bármilyen program vezérelhető (például egy zongora-játék), amely billentyűzettel vagy egérrel működik.



EDBOT



Az iskolákban tanított legnépszerűbb programozási nyelveken programozható (Scratch, JavaScript, Python, C, C++, Perl, stb). Rendkívül látványos és hasznos gyakorlati oktatási eszköz. Egyénileg és csoportokban is kódolható. Windows, Mac és Linux környezetben is használható.

LEGO MINDSTORMS EV3



Ebben a készletben 17 különböző robotkonstrukció megépítéséhez szükséges összes alkatrész megtalálható építési leírással és használati útmutatóval. A létrehozott robotok programozható elemeiknek köszönhetően sokféle funkcióra képesek (járnak, beszélnek, fognak, emelnek, stb.) távirányítóval, applikációval, saját programozó szoftverrel irányíthatók.



Készlet tartalma:

- Teljesen összeszerelt Edbot Robotis Mini
- Edbot szoftver angol nyelvű kezelőfelülettel.
- Hordtáska
- Tartalék akkumulátorok.

TELJES ROBOTIKA PROGRAM • 3-14 ÉVES KORIG

A PROGRAMOZÁS ÚTJA

0-5 ÉV



CLEVER CATS



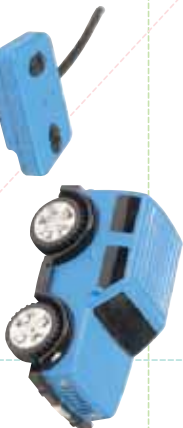
EASI-CARS

- Akrüjöttünk lévő technológia megismerése, mindennapos használata otthon, az óvodában és az iskolában
- A technológiai eszközök megismerése, a játékok tudatos, szabályszerű használata
- Fejliödik a korai gondolkodás, a hatás-ellenhatás / akció-reakció fogalmak megértése

0-5 ÉV

2 ÉV

RUGGED RACERS



HATÁS
ELLENHATÁS

5 ÉV

- Összetettebb programok írása, amivel konkrét célok érhetőek el
- A sorozat, a szelekció / kiválasztás és az ismétlés programozásának használata
- Egyszerű algoritmusok, azaz szabályrendszerek megértése a hozzá szükséges logikus gondolkodással

14 ÉV

PI2GO



PC SZOFTVER
TABLET APPLIKÁCIÓ

RÉSZEKRE BONTÁS
PROGRAM

11 ÉV

RAINBOW MATRIX



INO-BOT



Scratch kompatibilis termek

SCRATCH CONTROLLER



SOROZAT
LOGIKUS
GONDOLKODÁS

- Az algoritmusok, azaz különböző szabályrendszerek megértése
- Egyszerű programkód készítése
- Egy egyszerű program működésének előre tervezése a hozzá szükséges logikus gondolkodással

7 ÉV



BOTLEY

CODING CRITTERS



BEE-BOT



TACTILE READER



BLUE-BOT

ALGORITMUS
HIBAVÁLTÁS

PRO-BOT



SOROZAT



STIEFEL EUROCARD KFT.

1141 Budapest, Fogarasi út 127.

Tel.: +36 1 415 2010 • Fax: +36 1 414 7080 • E-mail: iskola@stiefel.hu

Teljes termékínálatukat megtalálja webáruházainkban: www.iskolaellato.hu • www.ovibolt.hu



Az Ön Stiefel-partnere: