

Bee-Bot

Ein spannender programmierbarer Bodenroboter für die **Primar- und Vorschulen**. Bee-Bots einfache und kinderfreundliche Gestaltung ist ein idealer Einstieg in die Welt der Programmierung, Richtungssprache und Steuerung für jüngere Kinder.



Die Arbeit mit den verschiedenen Spielfeldern bietet ein breites Feld, um Wissenschaft und Kommunikation mit der Förderung der Lese- und Rechenfähigkeit zu verknüpfen. Unter Verwendung des Alphabet-Spielfeldes können die Kinder spielerisch das Alphabet erforschen.



Mit dem Bauernhof-Spielfeld lernen die Kinder die Abläufe auf einem Bauernhof kennen,
u.v.a.m.



Überblick

- Töne und blinkende Augen bestätigen die Anweisungen
- Kann 40 Abläufe speichern
- Stabile Gestaltung und kindergerechte Grösse
- Klare und gut sichtbare Tasten
- Freundlich und fröhlich, Bee-Bot wird sofort von Kindern aufgenommen
- Bewegt sich genau in Abläufen zu 15cm und dreht sich 90 Grad
- Spannende fächerübergreifende Lehrmittel erhältlich
- Keine verwirrende Winkelgrade zu programmieren



Programmieren des Bee-Bot™

Der Bee-Bot™ wurde als einfacher Bodenroboter entwickelt, um mit der Förderung der Handlungsplanung im Kindergarten-, Vorschul- und Grundschulalter zu beginnen. Es können Programme mit bis zu 40 Schritten programmiert werden. Dabei kann es sich um eine Vorwärts-/Rückwärts-Bewegung, eine Drehung um 90° nach links bzw. nach rechts oder eine Pause von 1 Sekunde handeln.

Nach dem ersten Einschalten wird der Sequenzspeicher gelöscht. Wenn Sie jetzt auf <Go> drücken, ertönt nur ein Signal, ohne dass sich der Bee-Bot™ bewegt.

Der Benutzer kann eine Abfolge von Befehlen drücken, die im Sequenzspeicher gespeichert werden. Es können maximal 40 Befehle gespeichert werden. Wenn die Taste <Go> gedrückt wird, führt der BeeBot™ alle gespeicherten Befehle nacheinander aus. Zwischen jedem Befehl wird eine kurze Pause eingelegt. Jeder Vorwärts- oder Rückwärtsbefehl bewirkt eine Bewegung des Bee-Bot™ um ca. 15 cm in die entsprechende Richtung. Jeder Drehungs-Befehl bewirkt eine Drehung des BeeBot™ um 90°. Bei einem Pause-Befehl hält der Bee-Bot™ 1 Sekunde lang an.

Wenn die Befehlssequenz abgeschlossen ist, stoppt der Bee-Bot™ und gibt einen Ton ab.

Wenn Sie die Taste <Go> drücken, während der BeeBot™ eine Befehlssequenz ausführt, wird die Sequenz gestoppt.

Wenn der Speicher des Bee-Bot™ voll ist, können Sie keine Befehle mehr eingeben. Durch Drücken der Taste <Clear> wird der Sequenzspeicher gelöscht.

Beispiele:

Anleitungen für die Einbindung verschiedener Szenarien finden sich in englischer Sprache online unter:

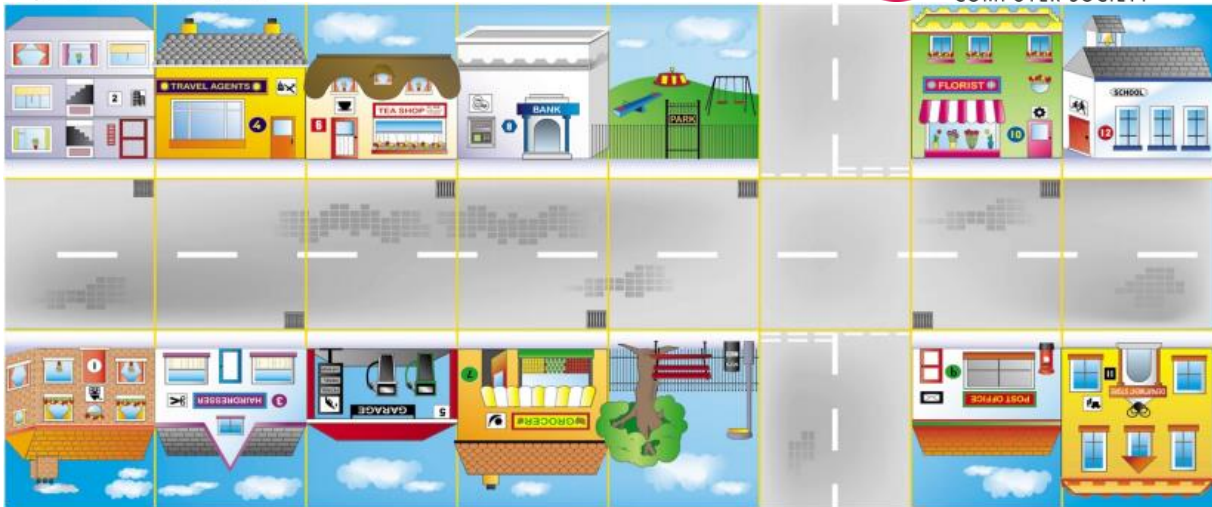




Die Bee-Bot Schatzinsel:

Man kann z.B. in einem bestimmten Feld einen Schatz verstecken und die Kinder sollen ausgehend vom Piratenschiff versuchen, einen Weg zu Schatz zu finden und dabei Gefahren vermeiden.

Einkaufstrasse:



Beispiele von Aufgaben-Szenarien:

Du kommst aus der Schule und bist bei einer Freundin zum Geburtstag eingeladen. Du willst deiner Freundin Blumen schenken, hast aber kein Geld mit. Wie gehst du vor?

Deine Familie will am Wochenende ein Picknick im Grünen machen. Ihr fahrt mit dem Auto. Welche Vorbereitungswege sind zu absolvieren?

Transparente Matten:

Es stehen auch transparente Matten zur Verfügung, die man über von den Kindern erstellte Zeichnungen legen kann. Damit wird der kreative Zugang weiter verstärkt.



Eine Bee-Bot Rennstrecke