

关于实物编程板

4+

产品简介

实物编程板是针对4岁及以上少儿学习编程逻辑的实物化编程硬件

产品描述

编程板课程无需使用手机或其他智能设备即可进行编程，将实物指令块放置在编程板上，代替计算机编程的过程，来控制Mabot模块化小车进行移动，并完成游戏地图任务。

除了实物编程外，编程板套装同样可以通过连线式编程，完成Mabot小车的程序控制，包括运动、颜色、灯光等控制。



免接触手机



低龄少儿编程



游戏化学习

实物编程拼图包

产品简介

实物编程拼图包是专门为3岁以上学习实物编程阶段的儿童准备的多场景拼插地图套装，地图分为正反面，并且正反面可随意拼插。

产品描述

实物编程拼图包（一）以数学学习和逻辑训练作为课程目标和背景设计了《数字编程家》系列课程。

套装包含20块正反面地图块。形象立体的内容设计，配合实物编程课程内容，辅助学习水果，蔬菜，时间，颜色，运动和建筑，多种场景结合增加儿童的学习兴趣，锻炼儿童的认知能力和逻辑思维能力。



课程内容

实物编程拼图包（一）配置12个课时的课包，结合基础数学知识的编程启蒙课程。以学生熟悉的生活场景为出发点，融入空间方位、数概念、数运算、图形、时间等知识点，设计多种趣味任务，鼓励学生自主制定路线，通过实物化的方式学习编程，理解顺序、组合、条件判断的含义，从而启蒙学生的编程思维。

课程主题	知识点	课程目标	地图块
灵活的Mabot	直Mabot的结构；实物编程板；直行语句块	1.组装Mabot小车，引发小朋友的学习兴趣。 2.协助Mabot去超市，掌握实物编程板、直行语句块的使用方法。 3.设置不同形式的直行路线，帮助小朋友理解直行语句块和直行步数之间的对应关系。	超市、草地
方位变变变	空间方位（上下、前后、左右）；左转/右转语句块	1.通过听歌谣的方式学习空间方位，能够以自身为参照物，分辨左、右方位。 2.观察带有空间方位信息的图片，描述物体所处的方位。 3.协助Mabot规划学校参观的路线，掌握左转、右转语句块的使用方法。	学校、体育馆、游乐园、草地
小小驾驶员	空间方位；角色扮演；路线规划	1.参与排队游戏，学会以客体为参照物分辨空间方位。 2.设置角色扮演的情境，小朋友帮助Mabot体验社区巴士司机的角色，完成驾驶任务。 3.根据不同地图块之间的位置关系描述，小朋友能够自主完成地图块的拼接。	学校、超市、游乐园、体育馆、草地
有趣的数字（上）	1-5的数字；正向排序；对应关系	1.通过数字儿歌认识1-5的数字，了解它们的象形特点。 2.借助乐高搭建对应数量的物体，将数量和数字对应起来，帮助小朋友理解数字的意义。 3.完成阶梯式线路的地图块拼接，学会将数字按照从小到大的顺序进行正向排序。	数字1-数字5、草地
有趣的数字（下）	6-10的数字；逆向排序；对应关系	1.通过数字儿歌认识6-10的数字，了解它们的象形特点。 2.通过分配积木，学会将数字按照从大到小的顺序进行逆向排序。 3.设置积木分配的情境，让小朋友找到指定数量的积木并进行拼搭，理解数字和数量的对应关系。	数字6-数字10、草地
组合的奥秘（上）	组合；规律	1.参与找规律的游戏，学会发现排列规律。 2.通过直接陈列编程路线的语句块，找到编程规律，引出组合的概念。 3.通过组合不同数量的直行块，了解组合区域的功能，掌握组合语句块的使用方法。	足球、体育馆、草地
组合的奥秘（下）	组合语句块；组合多样性	1.参与比一比反应速度的游戏，使用1种指令来表示多个指令，类比组合语句块。 2.通过帮助Mabot从学校去到动物园，发现编程中重复执行的语句块，从而使用组合语句块简化编程。 3.通过找到不同的组合方式，理解组合的多样性。	学校、动物园、草地
时间的朋友	时针；分针；整点	1.通过观察钟表表的指针特点，学会区分时针和分针。 2.了解时针和分针的作用，在认识数字的基础上，说出图卡上的整点时间。 3.能够结合生活作息安排指出对应的整点，建立初步的时间概念。	时钟（7点、4点、9点）、学校、游乐园、草地
Yes or No	条件判断；组合	1.参与颜色判断的游戏，能够根据不同的颜色做出对应的动作。 2.列举日常生活中有关条件判断的实例，帮助小朋友理解条件判断的含义。 3.通过完成任务来判断设定的条件是否满足，使Mabot做出不同的反应。	数字2、数字4、足球、体育馆、草地
奇妙的图形	平面图形；问题多解	1.参与萝卜蹲的游戏，引发小朋友对形状学习的兴趣。 2.通过找到不同形状对应的地图块，发现多种完成任务的编程线路，理解问题多解的含义。 3.通过对图形进行创意设计，发现图形之间的转换关系，形成新的作品。	三角形、圆形、方形、梯形、草地
Mabot的出游记	直线；曲线；事件顺序	1.观察建筑物的线条特征，区分直线和曲线。 2.通过帮助Mabot设计游览路线，理解顺序的概念，学会分解复杂任务，使用分段编程完成路线规划。 3.通过绘制直线和曲线，进一步感知两者之间的差异。	埃菲尔铁塔、悉尼歌剧院、大本钟、草地
整理小达人	分类；特征识别；规律	1.引导学生观察超市商品的摆放规则，初步感知分类的意义。 2.借助实物和地图块完成分类任务，根据物体的不同特征进行分类，理解多维度分类的含义。 3.通过完成分类任务，能够准确的表达出分类的依据，发现事物间的规律。	西瓜、西红柿、香蕉、苹果、草地

套装清单

序号	图片 (左正面, 右背面)	编码	中文名称	数量
1		D020069A00	地图块056	1
2		D020070A00	地图块057	1
3		D020071A00	地图块058	1
4		D020072A00	地图块059	1
5		D020073A00	地图块060	1
6		D020074A00	地图块061	1
7		D020075A00	地图块062	1
8		D020076A00	地图块063	1
9		D020077A00	地图块064	1
10		D020078A00	地图块065	1

第 1 页, 共 2 页

11		D020079A00	地图块066	1
12		D020080A00	地图块067	1
13		D020081A00	地图块068	1
14		D020082A00	地图块069	1
15		D020083A00	地图块070	1
16		D020084A00	地图块071	1
17		D020085A00	地图块072	1
18		D020086A00	地图块073	1
19		D020087A00	地图块074	1
20		D020088A00	地图块075	1

PS: 实物编程拼图包不包含实物编程小车和实物编程板。



THANK
YOU!