

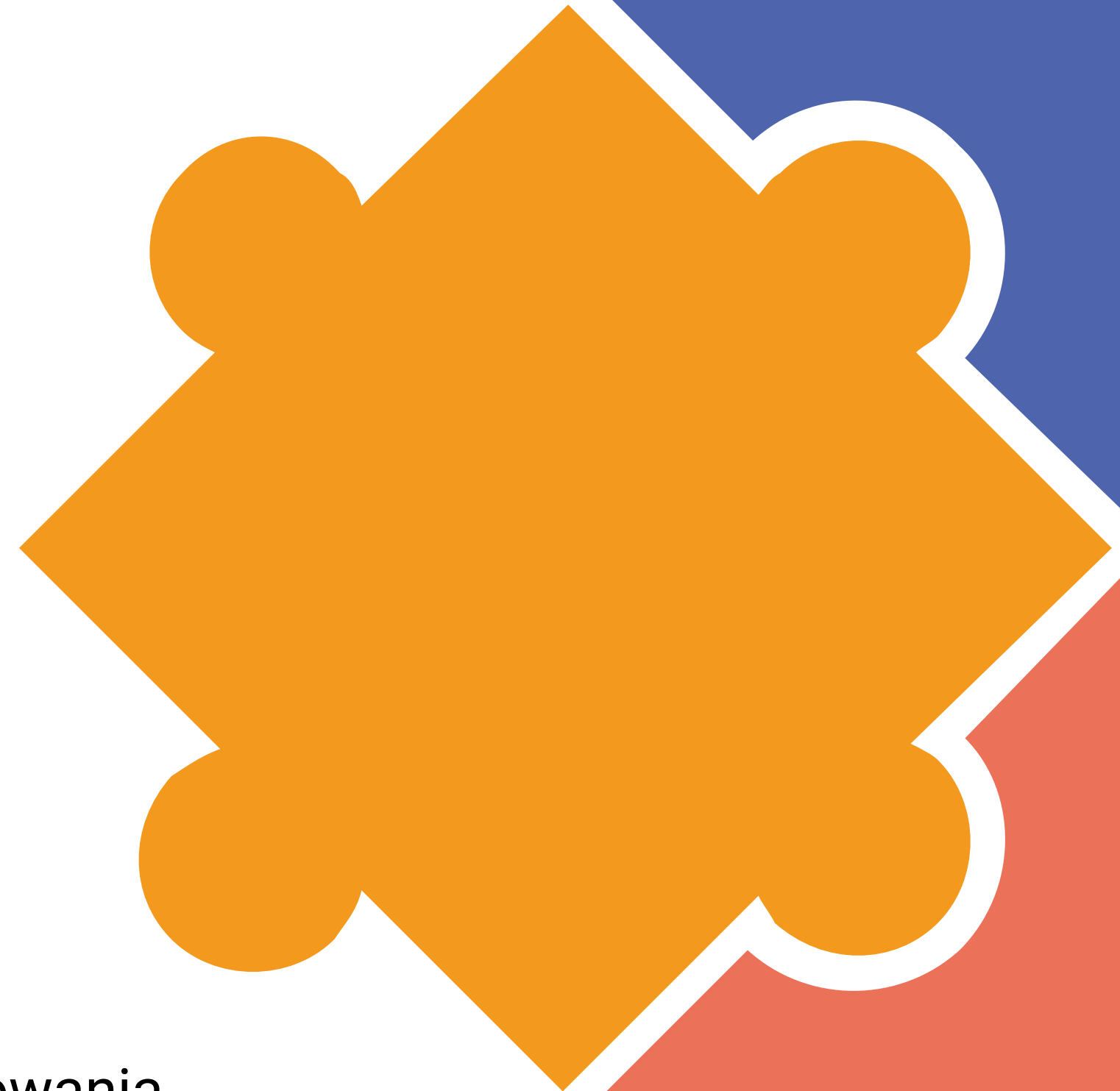
ZOSIA

MAŁA NAUCZYCIELKA



Rewolucja na rynku robotów edukacyjnych!

Pierwszy interaktywny robot edukacyjny uczący kodowania,
mówiący po polsku i w innych językach obcych!





Poznajcie “ZOSIĘ”

Dla kogo jest "Zosia - mała nauczycielka"?

- Została stworzona z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, ale z racji swojej uniwersalności wiemy, że jest wykorzystywana również w edukacji szkolnej w klasach wyższych.



“Zosia” jest idealnym narzędziem do zastosowania w wielu dziedzinach. Można prowadzić z nią zajęcia z:

KODOWANIA

JĘZYKA POLSKIEGO

JĘZYKÓW OBCYCH

MUZYKI

MATEMATYKI

PRZYRODY

HISTORII

ĆWICZENIA
KREATYWNOŚCI

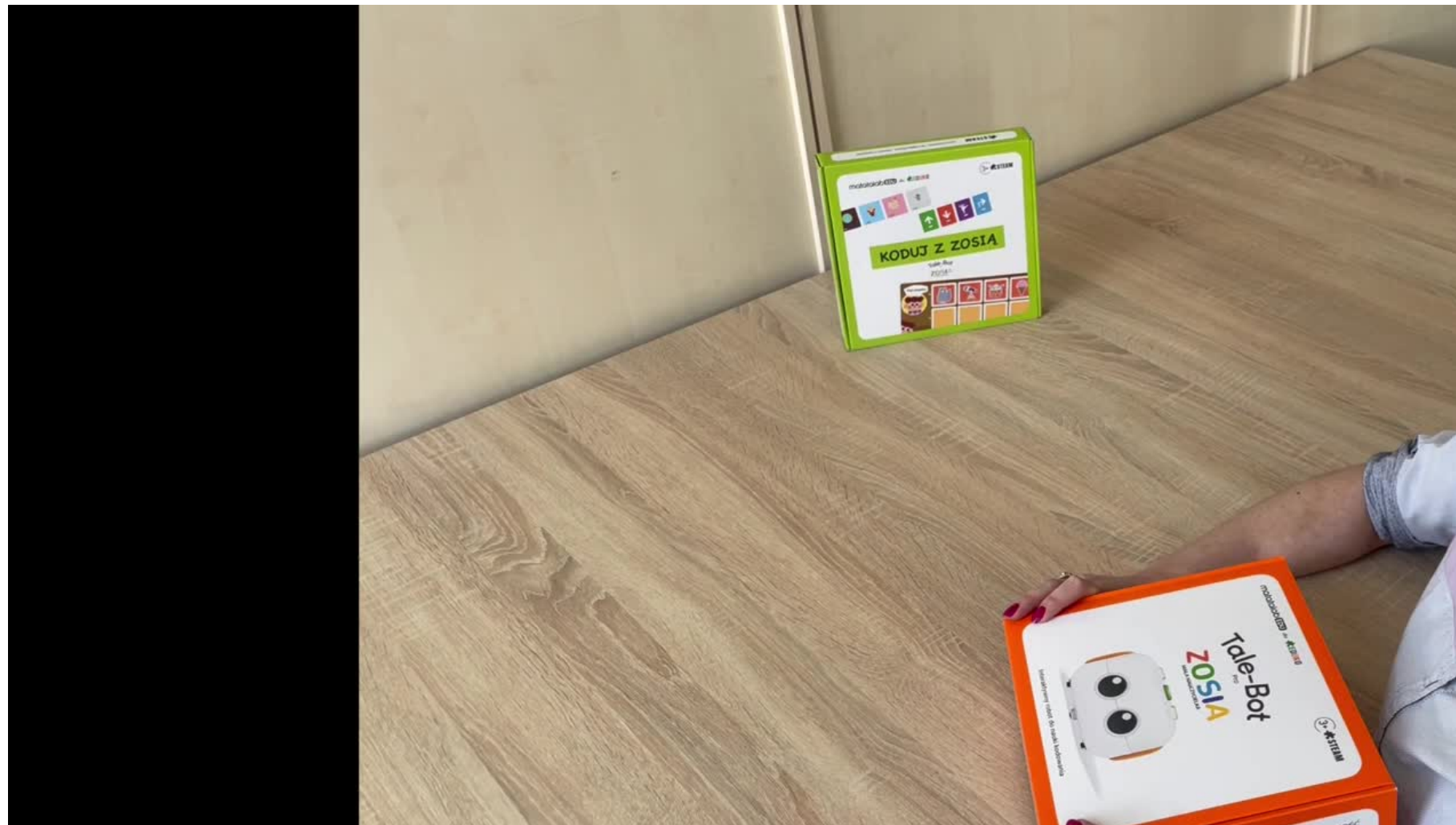
UMIEJĘTNOŚCI
EMOCJONALNYCH

KOMUNIKACJI
INTERPERSONALNEJ

UMIEJĘTNOŚCI
SPOŁECZNYCH

I WIELE WIELE WIĘCEJ...

Robot “Zosia”



https://www.youtube.com/watch?v=_DWb5DJgVjg

“Koduj z Zosią”



<https://www.youtube.com/watch?v=RZd1CQ4ahAA>

ZOSIA

MAŁA NAUCZYCIELKA



Funkcje “Zosi”

Dzięki “Zosi” uczniowie przede wszystkim rozwijają umiejętność kodowania, która jest wstępem do nauki programowania i zdobywania nowych kompetencji przyszłości. Ale nie tylko...

Zosia:



- Rozwija umiejętności swobodnego mówienia i opowiadania historii w sposób płynny i spójny (storytelling);



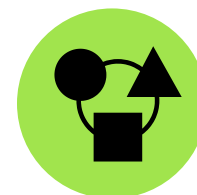
- Uczy języka polskiego oraz języków obcych (mówienie, pisanie, czytanie);



- Pobudza kreatywność;



- Rozwija umiejętności społeczno-emocjonalne;



- Uczy myślenia projektowego.

Jakie umiejętności i kompetencje kształtuje “Zosia”?

Dzięki nauce opartej na grach i łamigłówkach, uczniowie zdobywają **nową wiedzę** oraz w ciekawy sposób mogą **powtarzać i utrwaląć materiał**.

Zachęca uczniów do ćwiczenia:

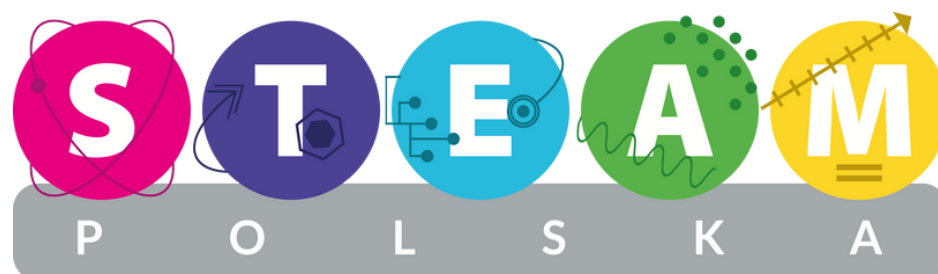
- **matematyki,**
- **wypowiadania się pełnymi zdaniami,**
- **logicznego myślenia.**

Dzięki swojej konstrukcji i możliwościom doskonale spisuje się w czasie **pracy w metodologii STEAM**, pozwala na przeprowadzenie **interdyscyplinarnych zajęć** i **nie ogranicza kreatywności uczniów**.

Pozwala dzieciom rozwijać się twórczo i realizować własne projekty.

Osiągnięcie zamierzonego celu przynosi dużą satysfakcję, **wzmacnia poczucie własnej wartości i pewności siebie**. Dzieci uczą się **myślenia w sekwencjach, planowania i podejmowania decyzji**. To proces, który zachęca do tworzenia i eksperymentowania, a dodatkowo **uczy cierpliwości**.

Dzięki możliwościom “Zosi”, uczniowie doskonałą **biegłość swobodnego opowiadania historii**, ćwicząc jednocześnie **umiejętności społeczno-emocjonalne** oraz **myślenie projektowe**. “Zosia” doskonale sprawdza się zarówno w **indywidualnym samokształceniu**, jak i w efektywnej **pracy zespołowej**.



"Zosia" doskonale wpisuje się w **metodologię STEAM**, która umożliwia **wszechstronny i zróżnicowany rozwój dzieci** poprzez integrowanie różnorodnych elementów edukacji.

"Zosia - mała nauczycielka" **współpracuje z dedykowanymi interaktywnymi mapami i naklejkami w technologii OID**, które obejmują różnorodne tematy, takie jak na przykład: cykl życia roślin czy wizyta w ZOO.

"Zosia" może być wykorzystywana w połączeniu z innymi narzędziami STEAM, takimi jak klocki budowlane (na przykład LEGO DUPLO), maty do kodowania, zestawy gier, instrumenty muzyczne czy przybory plastyczne.



NAUKI
PRZYRODNICZE



TECHNOLOGIA



INŻYNIERIA



SZTUKA



MATEMATYKA

Dlaczego “Zosia”?



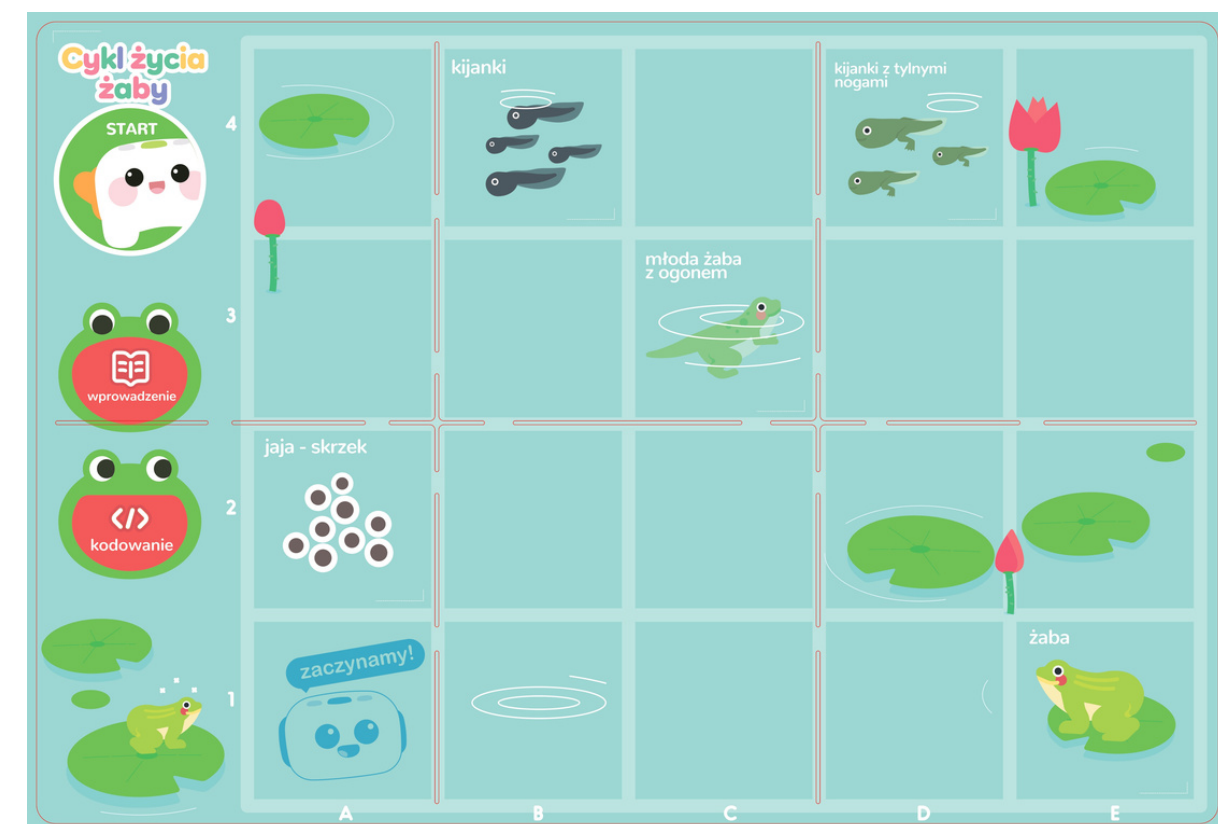
“Zosia” mówi po polsku!



“Kijance wyrosły kolejne dwie nogi. Zmienił się również kolor. To teraz młoda żaba z ogonem.”

...oraz w 8 innych językach obcych

- 1 Jest to **pierwszy robot edukacyjny** umożliwiający naukę kodowania w **języku polskim** oraz kilku językach obcych;
- 2 "Zosia - mała nauczycielka" **mówi po polsku pełnymi zdaniami**, a do tego **głosem dziecka**, a nie monotonnym, robotycznym tonem. Ta innowacyjna cecha sprawia, że **komunikacja z robotem staje się naturalna i przyjemna**.



“Zosia” jest w pełni autonomiczna



- 1 “Zosia” jest autonomicznym robotem, który do pracy **nie potrzebuje dodatkowych urządzeń czy dostępu do Internetu;**
- 2 **Nie wymaga montażu;**
- 3 Doskonale sprawdza się w środowisku **przedszkolnym, szkolnym, terapeutycznym oraz na wycieczkach.** Nie trzeba rezerwować sali komputerowej, czy kompletować dodatkowych urządzeń, wystarczy zabrać “Zosię” w kieszeń i korzystać;
- 4 Jest **gotowa do użycia zaraz po włączeniu;**
- 5 Kodowanie “Zosi” za pomocą umieszczonych na nim intuicyjnych, kolorowych przycisków sprawia, że jest idealna **już dla najmłodszych.**

“Zosia” jest w pełni interaktywna



- 1 Udziela informacji zwrotnych** - "Zosia" po najechaniu w odpowiednie miejsce opowiada historię bądź informuje użytkownika o poprawnym/niepoprawnym wykonaniu zadania;
- 2 “Zosia” podaje polecenia.** W trybie opowiadania historii Zosia prosi, by zakodować ją tak, by dojechała do kolejnego, konkretnego miejsca;
- 3 Nie potrzebna jest umiejętność czytania.** “Zosia” dokładnie opowiada co robi, bądź co chce aby w niej zakodowano.



“Koduj z Zosią”

Czyli, z czym integruje się “Zosia”?

"Zosia - mała nauczycielka" łączy się z dedykowanymi **interaktywnymi mapami** oraz **naklejkami wykonanymi w technologii OID**.

Mapy są specjalnymi scenariuszami, pozwalającymi dziecku uczyć się oraz rozwijać różnorodne umiejętności takie jak: nauka kształtów, kolorów, liczenia, poznawanie cyklu życia roślin oraz zwierząt i wiele wiele innych.







Technologia OID

Jak to się dzieje, że “Zosia”
opowiada historie?

“Zosia” wykorzystuje do pracy nowoczesną Technologię OID – technologię optycznego systemu rozpoznawania.

- Zosia ma wbudowaną pod spodem kamerę oraz głośnik;
- Urządzenie wykorzystuje optykę, by wykryć bardzo unikalne, niewidoczne kropki wydrukowane na laminowanych interaktywnych mapach przedmiotowych oraz interaktywnych naklejkach;
- Odczytane dane przesyłane są do komputera/urządzenia inteligentnego (Robota “Zosia - mała nauczycielka”), co umożliwia interakcję drukowanego materiału z dźwiękiem, animacjami lub sterowaniem robota.

Nagrywanie głosu

"Zosia - mała nauczycielka" posiada **opcję nagrania oraz odtworzenia dźwięku** przez użytkownika robota.

Logopedzi wykorzystują tę możliwość w celu ćwiczenia wymowy.



"Zosia" wspiera "Women in Tech"

"Zosia" nieprzypadkowo **jest dziewczynką** - symbolizuje obecny światowy trend **"Women in Tech"** czyli kobiety w branży technologicznej.

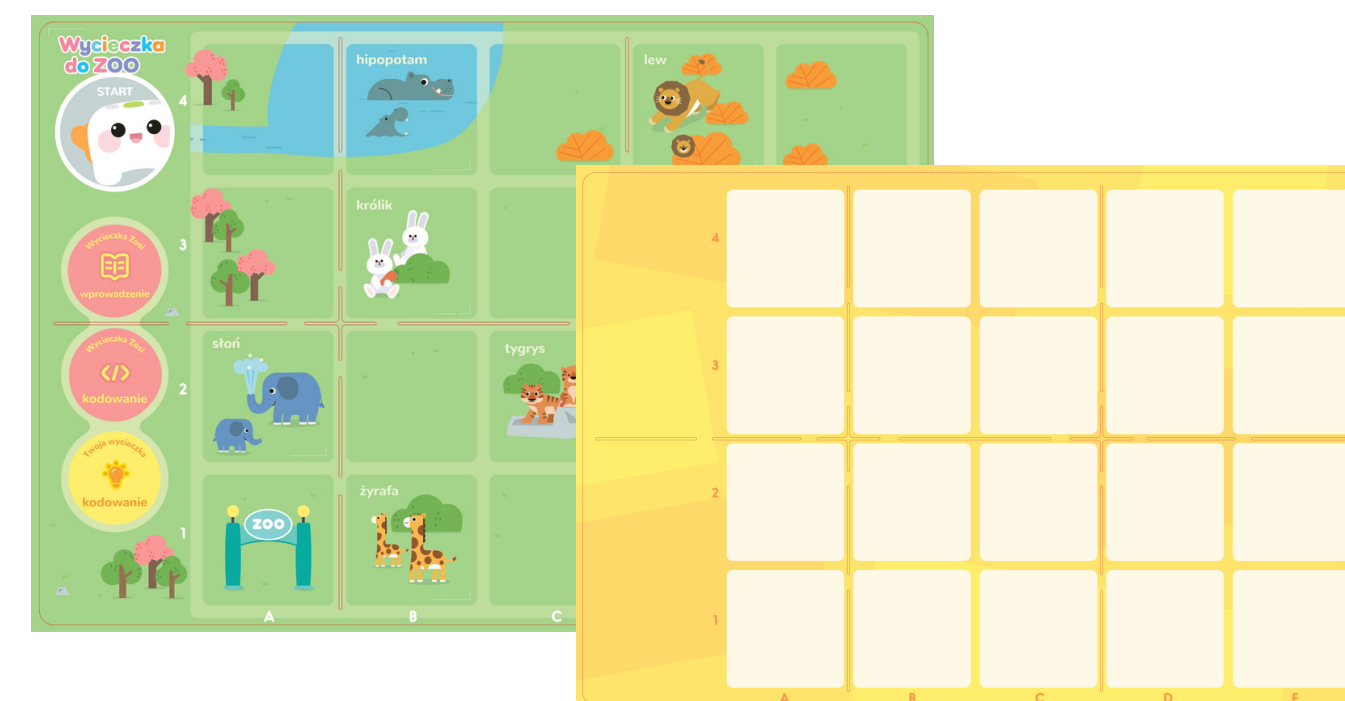
Dzięki temu "Zosia mała nauczycielka" nie tylko uczy, ale również **inspiruje dzieci do zdobywania wiedzy i odkrywania nowych obszarów zainteresowań.**



Co wchodzi w skład zestawu "Zosia - mała nauczycielka"

- 1 Robot "Zosia - Mała Nauczycielka";
- 2 Dwustronna mapa interaktywna (Wycieczka do ZOO/pusta);
Różne rodzaje wymiennalnych ramion (w tym element umożliwiający dobudowanie konstrukcji z klocków, oraz element przytrzymujący markery);
- 3 Zmywalne bezpieczne mazaki;
- 4 Kabel typu USB-C do ładowania robota;
- 5 Instrukcja obsługi.

Dodatkowo razem z "Zosią" udzielany jest dożywotni **dostęp do platformy edukacyjnej** zawierającej **ciągłe rosnącą bazę sprawdzonych, gotowych scenariuszy**, które umożliwią **przeprowadzenie ciekawych i kreatywnych lekcji** - zarówno dla edukacji przedszkolnej, wczesnoszkolnej jak i w klasach wyższych (na przykład przy wprowadzaniu nowej lektury, czy powtórki materiału do sprawdzianu).

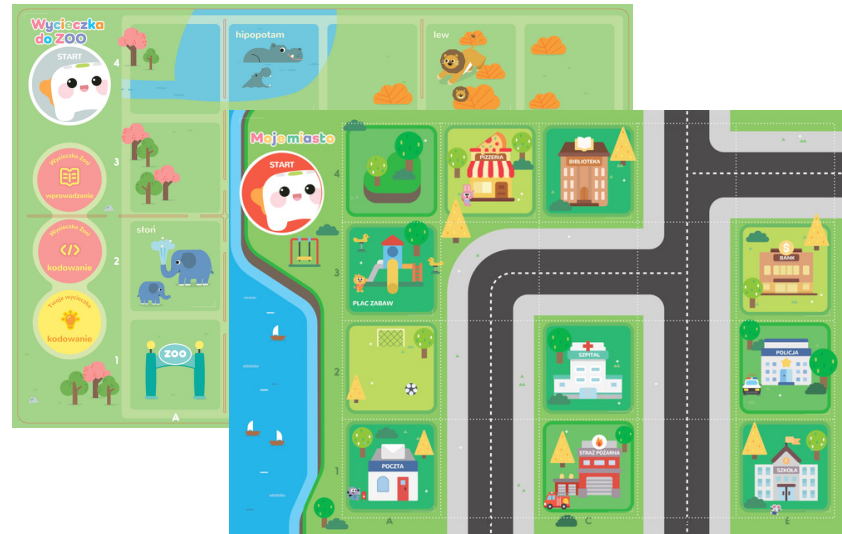


Co wchodzi w skład zestawu “Koduj z Zosią”

- 1 10 interaktywnych map międzyprzedmiotowych w technologii OID;
- 2 2 puste mapy umożliwiające tworzenie własnych scenariuszy;
- 3 Książka z setką interaktywnych naklejek;
- 4 Trzydzieści dwie kolorowe karty poleceń do układania kodu;
- 5 Broszura wyzwań zawierająca dodatkowe pomysły;
- 6 Puste naklejki do własnych zapisów;
- 7 Maski umożliwiające przebieranie "Zosi";
- 8 Plansza do zmiany języka oraz długości kroku;
- 9 Książeczka z opisami map.

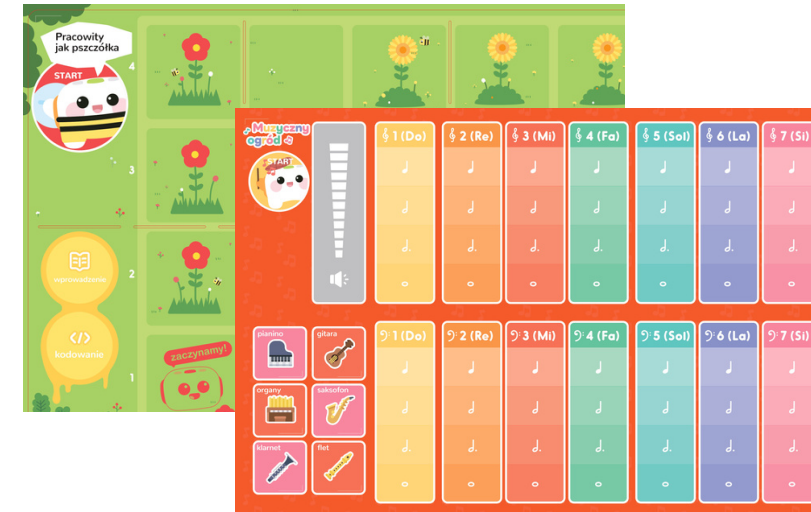


Czego można się nauczyć korzystając z interaktywnych map OID?



STORYTELLING

- Opowiadanie historii, wypowiedziane pełnymi zdaniami;
- Rozpoznawanie i nadawanie cech zwierzętom oraz obiektom miejskim.

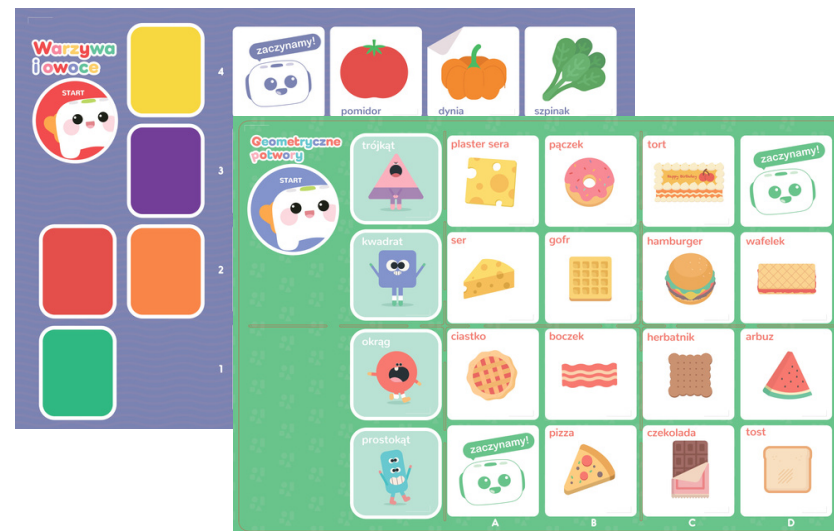


MUZYKA, SEKWENCJE I PĘTLE

- Rozpoznawanie barw dźwięków instrumentów;
- Poznanie wartości rytmicznych nut i pauz;
- Doskonalenie pamięci słuchowej.

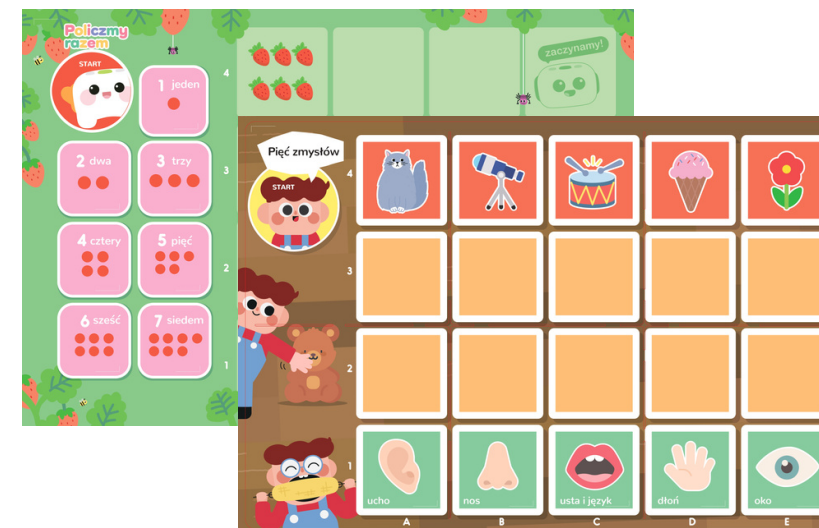
GEOMETRIA, KOLORY

- Rozpoznawanie i dopasowywanie kształtów oraz kolorów;
- Właściwości i charakterystyka żywności.



PRZYRODA

- Znajomość cyklu rozwoju żaby i słonecznika;
- Wzrost i zmiany zwierząt/roślin.



MATEMATYKA I ZMYŚŁY

- Liczenie obiektów;
- Rozpoznawanie zmysłów;
- Logiczne połączenia.

Część techniczna - jak działa “Zosia”

Tale-Bot
Pro

ZOSIA
MAŁA NAUCZYCIELKA

Instrukcja obsługi

Jak działa robot “Zosia”?



- Z tyłu - **gniazdo ładowania baterii**, standardowe wejście **typu C**, a pod spodem **przycisk do włączenia**. Po jego naciśnięciu **usłyszymy dźwięk**, a gdy oczy “Zosi” zaświecą się na **pomarańczowo**, to znak, że “Zosia” jest gotowa do działania;
- Na dole “Zosia” **ma kółka**, dzięki nim może się poruszać;
- Pomiedzy kołami zamontowana jest **kamera**, **dzięki której “Zosia” “widzi”** i rozpoznaje obrazki w technologii **OID** i może opowiadać różne historie.



Jak działa robot “Zosia”?



“Zosia” na głowie ma kilka kolorowych przycisków i to właśnie dzięki nim możemy ją kodować.

- **Przycisk zielony** ze strzałką do przodu odpowiada za jazdę na wprost, **czerwony** pozwala “Zosi” cofać się, a **niebieski** i **żółty** to odpowiednio są przyciski kierunkowe i pozwalają Zosi zrobić obrót w lewo lub prawo. Po środku **pomarańczowy** guzik działa jak ENTER w komputerze to znaczy że akceptujemy nasz kod;
- W momencie kiedy wciskamy którykolwiek z przycisków zapala nam się **dioda, dokładnie w takim kolorze w jakim jest wciśnięty guzik**. Dzięki diodom możemy śledzić nasz kod i skorygować go w razie potrzeby.

Jak działa robot “Zosia”?



- W dolnym narożniku znajduje się biały okrągły przycisk z **czzerwonym X**. Wystarczy wcisnąć go, żeby **usuwać po kolei każdy zaplanowany ruch**. A jeśli chcemy skasować od razu cały **stary kod**, to przytrzymujemy guzik dłużej;
- Kolejnym przyciskiem jest białe kółko z **błękitnym mikrofonem**. To przycisk pozwalający **nagrywać dźwięk**. Wystarczy go wcisnąć i mówić, a “Zosia” odtworzy to co powiedzieliśmy;
- W lewym górnym rogu mamy za to **fioletową “baletnicę”**. Jest to **przycisk, który pozwala “Zosi” zatańczyć**. Nasz robot ma zaprogramowanych kilka różnych kombinacji i losowo wybiera sposób w jaki zatańczy;
- W lewym dolnym rogu jest **przycisk** pozwalający na robienie **pętli** - umożliwia **cykliczne wykonywanie ciągu instrukcji** określoną liczbę razy;

“Zosia” potrafi zapamiętać aż 256 ruchów (poleceń).