



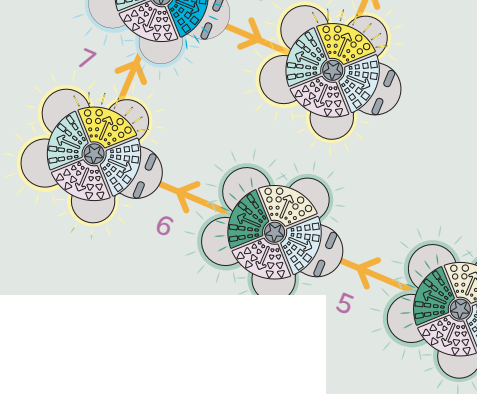
GLOW AND GO BOT

KOMMENTARER

Bygg en stabil grund med tidiga tekniska färdigheter med hjälp av ljus, ljud struktur och rörelse

- Främjar nyfikenheten
- Inspirerar mäktiga och magiska lärandeupplevelser
- Designad med unga elever i åtanke
- Mycket interaktiv och otroligt mångsidig
- Robust och uppladdningsbar



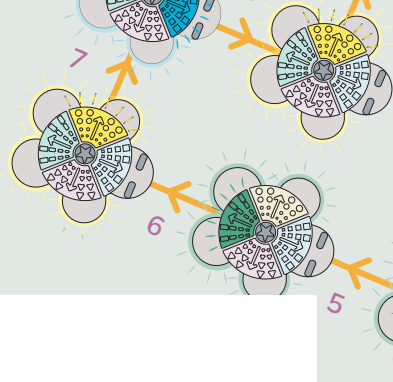


GLOW AND GO BOT

Denna tilltalande golvrobot är designad för att intressera och engagera barn i olika åldrar. Den är säker att använda från 10 månader och uppåt och har all relevant testdokumentation. Den kan användas på många olika sätt, vilket gör att bebisar kan lära sig med den. Även äldre barn kan använda den, men på ett mer komplicerat sätt. Roboten är specifikt inriktad på att barn ska få en multisensorisk upplevelse med rörelser, strukturer, ljud och visuella effekter. Dessa bidrar alla till helheten och ger glädje samtidigt som de ger en känsla av förundran.

Ja, vi har använt teknik för att stödja och berika lärande, men på ett åldersanpassat och kontextuellt sätt. Vi har tagit hänsyn till hur barn kommer att reagera kognitivt, känslomässigt och fysiskt på utmaningarna. Fokus ligger mycket på att stödja det nyfikna, undersökande barnet i att göra upptäckter och kopplingar. Teknik är en integrerad del av Glow and Go Bot, men är bara en av många aspekter. Barn behöver badda in de grundläggande färdigheter som saker kan bygga vidare på. De behöver tid för att stärka och främja tidiga grundläggande färdigheter. Den här lilla roboten handlar om ett lekbaserat tillvägagångssätt, där barn kan vara självständiga, utforska, fatta beslut och fundera över möjligheter. EYFS kännetecken för lärande från förmedlar hur dessa grundläggande färdigheter är centrala för ett barns lärande. Vi vill också att barnet ska ha roligt och kunna återvända till denna engagerande robot över tid och leka på olika sätt. Lärande är en kontinuerlig process och det finns flera sätt på vilka denna bot kan hjälpa till att stödja lärandet. Denna tilltalande golvrobot är designad för att intressera och engagera barn i olika åldrar. Den är säker att använda från 10 månader och uppåt och har all relevant testdokumentation. Den kan användas på många olika sätt, vilket gör att bebisar kan lära sig med den. Även äldre barn kan använda den, men på ett mer komplicerat sätt. Roboten är specifikt inriktad på att barn ska få en multisensorisk upplevelse med rörelser, strukturer, ljud och visuella effekter. Dessa bidrar alla till helheten och ger glädje samtidigt som de ger en känsla av förundran.



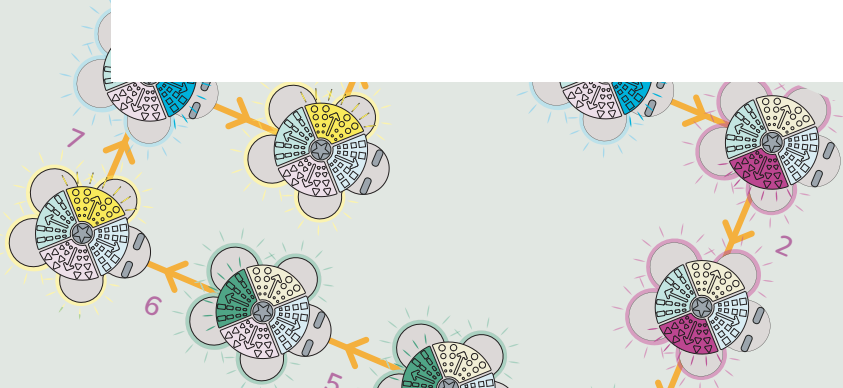


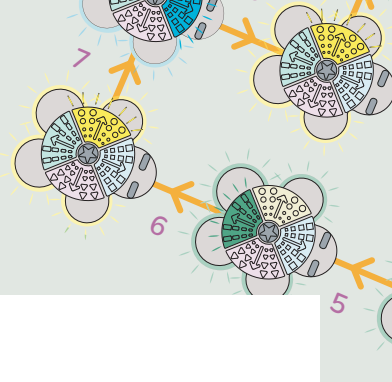
GLOW AND GO BOT

Här kommer några idéer om hur barnen kan arbeta med roboten. De kommer från våra egna observationer och från våra utbildningspartners. Vi vet att barn har sina egna idéer och intressen, så det här är bara insikter som vi delar med dig. Vi ser fram emot att höra om dina äventyr.

KOMMUNIKATION OCH SPRÅK

- Vad heter roboten? Var kommer han/hon ifrån och vad har han/hon för särskilda superkrafter? Skapa scenarion runt karaktären. Gör så att barnen kan bli mer involverade och känna att de tar eget ansvar.
- Utöka barnens matematiska vokabulär med siffrornas namn. När de trycker på knappen lär de sig om exakt motsvarighet. De lär sig om prepositioner: under, genom, bredvid, mellan, runt, osv. Vem kan få roboten närmast det valda föremålet eller punkten? Är de nära, en liten bit bort eller långt borta, i närheten av osv.? En del barn skulle älska att mäta hur nära de kom sin slutdestination med godtyckliga och icke-godtyckliga mått. Barn älskar ofta att använda måttband och på så sätt kan de avgöra vem som fick roboten närmast den avsedda destinationen.
- Vissa äldre barn kommer att älska att skriva äventyr om karaktären. Yngre barn kan också tycka om att berätta. Använd för att utöka deras ordförråd och språkfärdigheter. Kanske börjar han på en plats och reser sedan till andra fantastiska platser. Han skulle kunna träffa nallarna, utomjordingarna och sedan några robotar, gå till affären (gjord av klossar), besöka en bondgård och sedan återvända hem. Hemma kanske är en bild eller en konstruktion som de har gjort.
- Kanske roboten har ett mysterium att lösa? Läs instruktionerna och ta dig an utmaningen. Kanske han eller hon blir en superhjälte just idag?
- Prova honom på en enorm karta, vart kommer han att resa?





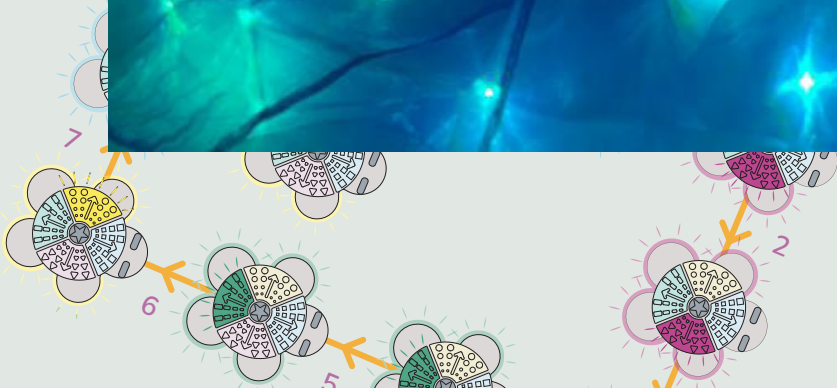
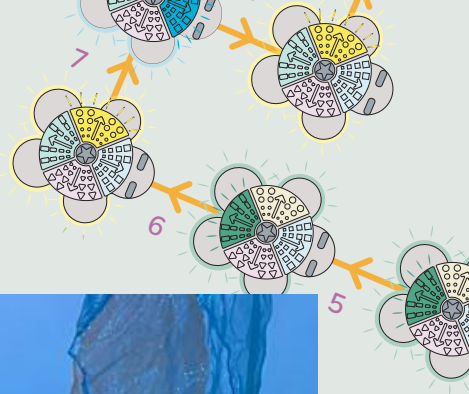
ORSAK OCH VERKAN

- Barnen lär sig om orsak och verkan, hur man styr, manövrerar och navigerar roboten i specifika riktningar. Den här roboten handlar inte om exakta rörelser, utan mer om att ge kommandon så att den rör sig på specifika sätt. Den handlar om att upptäcka. Ja, de kanske gör en enkel algoritm men avsikten för det yngre barnet handlar inte om programmering utan mer om att experimentera, utforska och upptäcka. När barnet växer kommer de att lära sig om hur man gör specifika planerade rutter och det enkla programmeringselementet kan bli en del av lärandet, men bara när det är lämpligt för utvecklingen.
- Du kanske vill leka "Hitta ljudet". Kan de komma ihåg vilka knappar som låter på ett visst sätt? Barnen lär sig att göra associationer och kopplingar. De kan göra detta med ljud, färger, strukturer och rörelser.

SENSORISK

- Roboten lyser, så den ser ännu mer stämningsfull och tilltalande ut i en halvmörk omgivning. Tänk dig den i en mörk grotta. Den skulle fungera utmärkt i Projector Light Lab med de lysande skuggorna när den tar sig in och ut.
- Vi provade roboten på en spegelblank, skimrande yta och ljuseffekterna skapade verkligen en magisk effekt. Vi hängde också upp en discoboll och ljuset flödade omkring när dansen började. Prova att använda roboten på en spegelvänd Active World Tray (Tuff Spot). Han kunde röra sig lite och rotera i mitten. Vi märkte att de älskade glittret och vi älskade att höra glädjen och skratten.
- Effektläget kan ändras med en brytare så att ljudet inte alltid påtagligt. Anpassa efter dina barns behov och intressen.







UPPTÄCKT

- Vissa barn kan helt enkelt fascineras av att trycka på knapparna och upptäcka vad som händer. Kommer lamporna att blinka, ljudeffekterna att låta eller kommer den att gå i en speciell riktning? Barn lär sig snabbt att skapa viktiga kopplingar och ser att deras handlingar får en effekt. De lär sig om stimulans och respons.
- Även ett mycket litet barn kommer att älska att göra upptäckter och experimentera med roboten. De kan ha den i statiskt läge och snabbt inse att om de vill ha ett visst ljud måste de trycka på motsvarande knapp. Yngre barn kan tycka om att helt enkelt skapa en reaktion. De lär sig om orsak och verkan, stimulans–respons.
- När barn utforskar och experimenterar med roboten kan de reagera och interagera med den i förhållande till sina egna intressen. De kan tycka om att se boten rotera, gå rakt, byta position, gå under saker osv.

KOGNITION OCH LÄRANDE

- Den här roboten rör sig på ett väldigt bokstavligt sätt. Trycker du på höger knapp rör den sig åt höger, trycker du på framåt rör den sig framåt. Den har designats på det här sättet eftersom små barn tänker på detta kognitiva, bokstavliga sätt. Allt eftersom de växer utvecklas förståelsen och de inser hur de kan ändra riktning och få den att gå en planerad väg. Barnen kan trycka på knapparna och göra enkla kommandon och trycka på mitten knappen när de är redo.

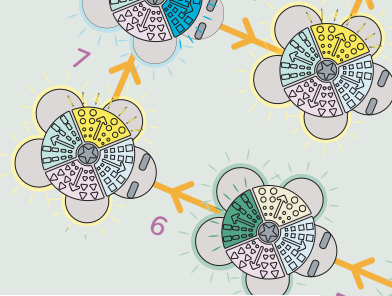
UTVECKLA MOTORIKEN

- Det finns ett dansläge som kan användas på roboten. Barnen kommer att älska att röra sig till denna glada melodi. Använd mer än en robot så kan de röra sig tillsammans.
- TBarnen kan också arbeta med sin grovmotorik tillsammans med roboten. När han rör sig åt vänster, höger, framåt, bakåt eller runt kan de försöka göra en likadan rörelse. De kommer verkligen att behöva koncentrera sig för att göra samma rörelse. Prova det här tvärtom; med barnet som gör en eller flera rörelser och att ett annat barn ska göra samma rörelse med roboten.

FANTASI OCH KREATIVITET

- Skapa gångvägar och magiska landskap som din robot kan resa genom. Det kan vara en stor rektangel av lysande byggklossar.
- Prova att täcka golvet med papper så att barnen kan rita på det. De kan utveckla berättelser och skapa en framväxande scen. Kanske kommer de att rita en bro, en hemlig dörr, en hängbro, osv. Det här är bra för att dokumentera deras äventyr.
- Du kan ha områden på golvet som du ska undvika, till exempel ett låtsasträsk, en vulkan eller en hungrig krokodil. Låt fantasin sväva.
- Kan han gå på miniäventyr? Vart kommer han att åka? Barnen skulle kunna sätta upp små världar som han kan utforska och så kan de skapa spännande berättelser.





PROBLEMLÖSNING, 2000-TALETS FÄRDIGHETER OCH TIDIG STEAM

- Ta ut kurser till roboten. Du kan ha stora lådor som den ska gå runt eller till och med genom om du skär en tunnel genom den. Kanske kan det vara ett välkänt landskap, en scen från en berättelse eller en ur deras fantasi. Du kanske plötsligt går genom en skog, förbi en vulkan, bredvid en dinosaurie och genom en låtsasöken (gjord av kartong eller papper).
- Barnen kan sitta på olika platser i rummet. Kan de försöka få roboten att flytta till nästa person? Det här jättebra för uppskattning och förutsägelse.
- Om du har mer än en robot kan ni försöka göra samma sak. Båda trycker på framåtknappen, sedan vänster, höger och kör. Gör de samma sak? Avviker de från varandra? Du kan också ge instruktioner genom nyanserna på knapparna eller riktningsspilarna. Kan du flytta fyra fält framåt, sedan två bakåt och sedan ett åt vänster?
- Du kan anpassa målområdena beroende på barnets intressen. Om du gör dina egna mattor ska du se till att de är mer än 3 mm tjocka och inte utgör en halkrisk. Kommer roboten att röra sig till dinosauriebilder, former, färger, karaktärer osv.?
- Gör gångvägar som roboten kan gå på eller genom. Tänk dig att du hade lådor och gjorde en sorts tunnel. Du skulle kunna göra hål högst upp, så skulle roboten lysa igenom. Uppskatta hur många tryck på knappen som skulle behövas för att ta sig genom tunneln.
- Spela "snakes and ladders" med roboten. Gör helt enkelt en gigantisk spelplan av papper på golvet, ta en stor tärning och flytta roboten i vald riktning.
- Kan du designa ett hem till roboten? Hur skulle det se ut? Är det ett slott, en grotta, ett laboratorium eller kanske en stuga? Föreslå STEAM-utmaningar Kan de designa en plats som håller honom varm och torr? Kan de komma på en väg där Glow and Go Bot går förbi en bondgård, undviker leran och köper en glass på vägen?
- Allt eftersom barnen lär sig mer om hur man styr roboten kanske de vill att den ska gå mot något eller någon. Du kanske måste lägga ut punkter som du vill att den ska stanna på. Kan du räkna ut hur många tryck det tar? Vilken riktning behöver den gå? Lär dig om förutsägelse, uppskattning, räkning och prepositioner.





Hur roboten används beror egentligen på barnets ålder, intresse och sammanhanget. Vi ville gärna ha en resurs som var pre-Bee-Bot, som rörde sig på ett bokstavligt sätt. Den stödjer det avgörande behovet av att fostra och uppmuntra barn att vara nyfikna. Vi ville att de skulle vara fria att experimentera. Yngre barn kanske helt enkelt fascineras av att trycka på knapparna, höra ljuden och se ljusen. Allt eftersom de växer kan roboten användas på ett mer komplicerat sätt. Den kan anpassas till olika scenarier. Det sensoriska elementet av roboten är integrerat och att Glow and Go Bot lyser upp och skapar en levande, upplyst effekt. Detta innebär att roboten mycket väl kan användas i sensoriska rum och ljuslabb eller helt enkelt i ett lugnt hörn.



Vi är tacksamma över att ha arbetat med **Carol Allen**, som är en ledande internationell rådgivare för teknik och inkludering. Hon var med rätta mycket angelägen om att se till att denna lilla robot var tillgänglig för alla barn, inklusive de som kan ha svåra, djupa och ett flertal inlärningssvårigheter. Vissa elever kan vara mer

beroende av att kunna röra saker och känna strukturer på grund av att de har begränsad syn. Det här var en avgörande faktor för att lägga till dessa specifika ljus och ljud. Varje del av roboten har unika mönster, effekter och musik. Det var också viktigt att kunna använda den i ett statiskt läge så att elever som kan ha begränsad rörelse också kunde få åtkomst till lärandet. Carol hjälpte oss att se till att roboten fick maximal potential för alla barn. Carol är också en stor förespråkare för användningen av kreativ teknik för att stödja lärande och vi är verkligen glada över att samarbeta med en så fantastisk pedagog och mästare när det gäller barn.

Vi hoppas verkligen att dina elever får underbara lärandeupplevelser.

