



Äpi Bee-Bot kasutusjuhend

Äpp ehk mobiilirakendus **Bee-Bot** põhineb samanimeliste [põrandarobotite](#) ideestikul, kus mesilase-kujulist tegelast saab panna liikuma andes talle käske *edasi-tagasi, vasakule-paremale*. Äpi kasutamiseks ei ole põrandaroboteid vaja.

Äpp aitab väikelastel arendada suunataju, põhjus-tagajärg seoseid ja tutvuda esimeste programmeerimise põhitõdedega.

Vanusele: 4+

Operatsioonisüsteemile iOS (iPad, iPhone, iPod touch)

Hind: tasuta

Äpp Bee-Bot iOS nutiseadmetele: <https://itunes.apple.com/us/app/bee-bot/id500131639?mt=8>

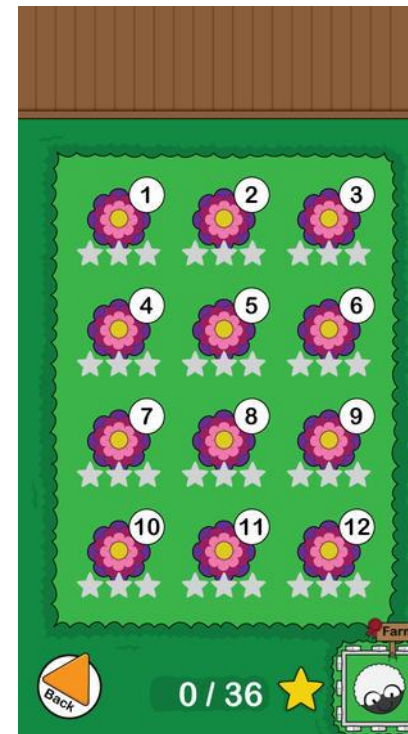
Veebipõhine Scratchi mäng: <https://scratch.mit.edu/projects/19685257/#fullscreen>



Mängima

Äpi kasutusjuhend
(inglise keeles)

Kogutud tähekeste
kustutamine (Reset Scores)



Äpp koosneb 12 tasemest, millest esimene on kõige lihtsam ja viimane keerukaim. Igal tasemel on võimalik teenida maksimaalselt kolm tähekest. Maksimaalse arvu tähekeksi saab vaid ette antud aja jooksul õige lahenduseni jõudmise korral.

Lisaks 6 tasemest koosneb farmi osa, milles peab lambad aedikusse ajama või mune korjama.



Mesilane peab liikuma mööda ruute lillele. Jookseb ka aeg - kui jõuad ülesande sooritada etteantud aja jooksul, teenid lisatähekesi. Kokku on võimalik teenida 36 tähekest. Iga ülesannet on võimalik sooritada korduvalt.

Kogu tegevust võiks saata õpilase kõne (nt *Mesilane peab liikuma kaks sammu edasi, seejärel pöörama paremale, siis liikuma kaks sammu edasi* jne)

Abiks

Ingliskeelne videojuhend:

https://www.youtube.com/watch?v=5KT2eBaTF_E



Edasijõudnutele sobib äpp **Bee-Bot Pyramid**

<https://itunes.apple.com/us/app/bee-bot-pyramid/id509207211?mt=8>



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti
tuleviku heaks



ProgeTiiger



HITSA

Hariduse Infotehnoloogia
Sihtasutus