

SZTUCZNA INTELIGENCJA AI

fable

Tego jeszcze nie było!

SZTUCZNA INTELIGENCJA

AI W TWOJEJ SZKOLE

Poznaj Fable - modułowego
robota przyszłości

Robot kompatybilny z



CLASSVR®

www.fable.edu.pl

PROSTY
DO
ZŁOŻENIA

APLIKACJA
NA TELEFON

SPRZYJA
NAUCE

ŁATWY DO
ZAPROGRAMOWANIA

BEZPŁATNE
MATERIAŁY
DYDAKTYCZNE

KOMPATYBILNY Z
GOGLAMI CLASSVR
I DRUKARKAMI 3D

WYRAŻA
EMOCJE

DOSTOSOWANY
DO WARUNKÓW
SZKOLNYCH

PLANY
LEKCJI

CZEŚĆ, JESTEM FABLE!

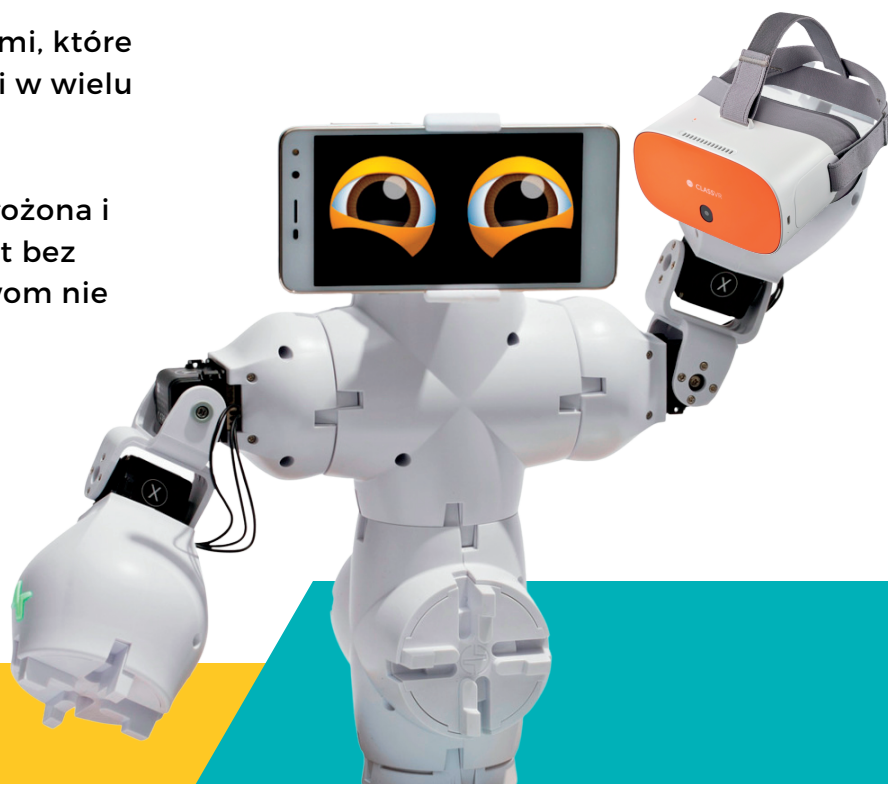
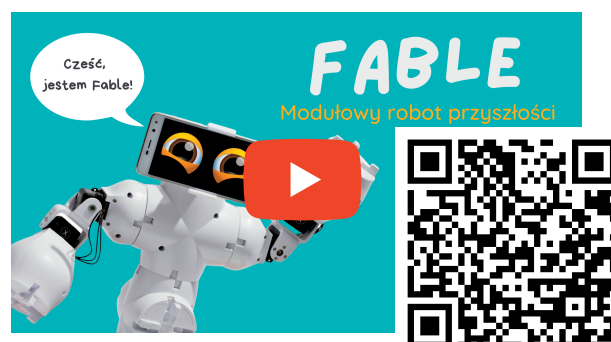
FABLE - MODUŁOWY ROBOT PRZYSZŁOŚCI

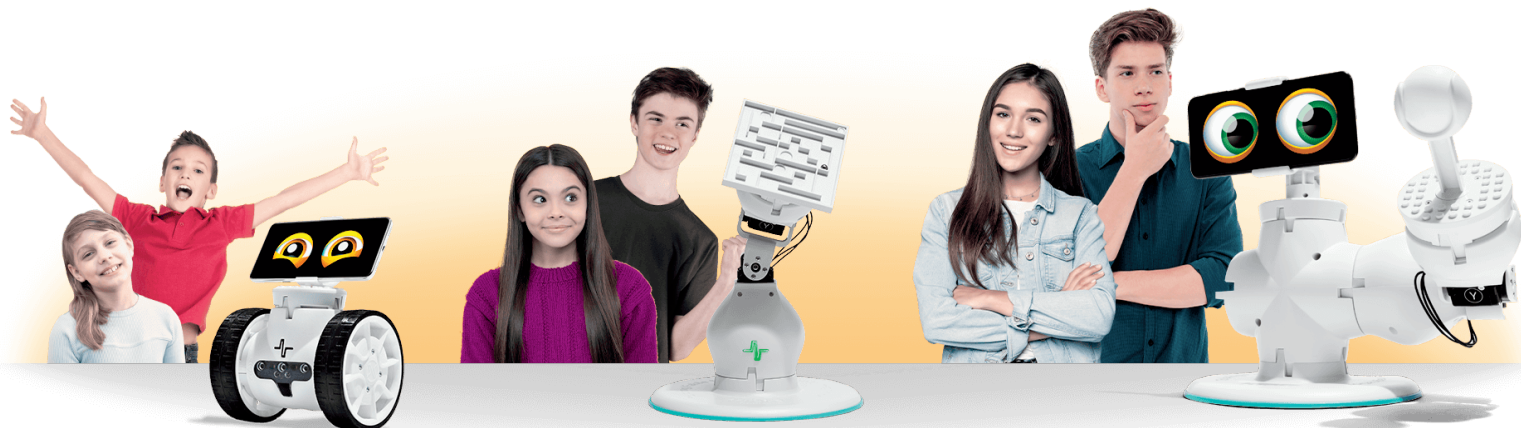
Fable - jedyny tego typu robot na polskim rynku.

Zachwyć swoich uczniów robotem modułowym z kilkoma podzespołami, które można składać na wiele sposobów i w wielu konfiguracjach.

Większość konfiguracji może być złożona i zdemontowana w ciągu kilku minut bez użycia narzędzi, dzięki temu zabawom nie będzie końca!

ZESKANUJ I OBEJRZYJ FILMIK





ROBOT, KTÓRY ROŚNIE Z UCZNIEM

Fable to robot modułowy przystosowany do zajęć z uczniami na każdym etapie edukacji. Modyfikuj robota dowolnie. Ucz programowania już od najmłodszych lat i kształtuj umiejętności proinnowacyjne wśród Twoich uczniów.

- **Robot modułowy** z kilkoma podzespołami, które można składać na wiele sposobów i w wielu konfiguracjach. Większość konfiguracji może być złożona i zdemontowana w ciągu kilku minut bez użycia narzędzi,
- Zawiera **scenariusze zajęć**: od szkoły podstawowej do poziomu uniwersyteckiego,
- **Stopnie obrotu**: 360°,
- **Bateria**: Wbudowany akumulator litowy 3000 mAh,
- **Obudowa**: tworzywo sztuczne,
- **HUB komunikacyjny**: 6 kanałów bezprzewodowych,
- **Sensory**: czujnik wykrywania koloru, czujniki zbliżeniowe,
- **Obsługiwane języki programowania**: Diagramatyczny/schematyczny, Python, blokowy i klasyczny język programowania,
- **Oprogramowanie**: Fable Blockly do programowania zestawów robotycznych,
- **Kable** w zestawie.



FABLE UCZY WYRAŻAĆ EMOCJE

Fable też czuje!

Wiemy, jak ważne jest kształtowanie kompetencji społeczno-emocjonalnych wśród uczniów. Fable wyraża swoje emocje.

Pokazuje szczęście, smutek, a nawet złość.

W trakcie zajęć możesz rozmawiać z uczniami o wyrażaniu uczuć.

Podstawą wykorzystania robotów w terapii jest to, że wzbudzają w uczniach emocje.

Dla dzieci autystycznych obcowanie z robotem, dostarczającym mniejszą liczbę bodźców niż człowiek, jest łatwiejsze, bezpieczniejsze i ma działanie terapeutyczne. Dzięki temu szybciej się rozwijają w zakresie komunikacji werbalnej i łatwiej nawiązują kontakty społeczne.



Rozwijaj umiejętności XXI wieku.
Rozwijaj umiejętności, takie jak innowacyjność, współpraca, krytyczne myślenie i kreatywność.



Rozwiązuj rzeczywiste problemy. Laboratorium STEAM zapewnia studentom doświadczenie w rozwiązywaniu rzeczywistych problemów za pomocą technologii.



Rozwijaj umiejętności cyfrowe. Nauczanie dzieci poruszania się w cyfrowym świecie ma kluczowe znaczenie dla odniesienia sukcesu w życiu.



fable explore



fable go



Moduł ramienia



Hub



Podstawa



Uchwyt



Uchwyt do pisaka



Uchwyt na telefon



Piłka



Spychacz



Uchwyt na telefon



Wyrzutnia



Piłeczka



Moduł czteroosiowy



Moduł obrotowy



Hub



Moduł



2x Adapter



2x Adapter

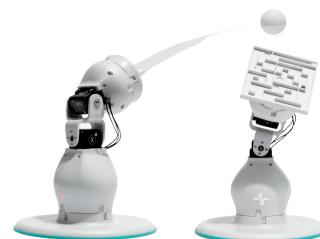
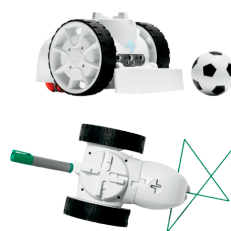


Labirynt



Stojak

Skonfiguruj roboty na setki sposobów!



PODRĘCZNIK DLA UCZNI

Scenariusze
do zajęć
AI



Przygotowaliśmy dla Ciebie zestaw gotowych scenariuszy zajęć. Zaprogramuj robota na kilkadziesiąt różnych sposobów. Skorzystaj z bazy gotowych modeli 3D i wydrukuj dodatkowe elementy do robota z pomocą drukarki 3D. Wykorzystaj gogle ClassVR i rozszerz rzeczywistość.

www.fable.edu.pl

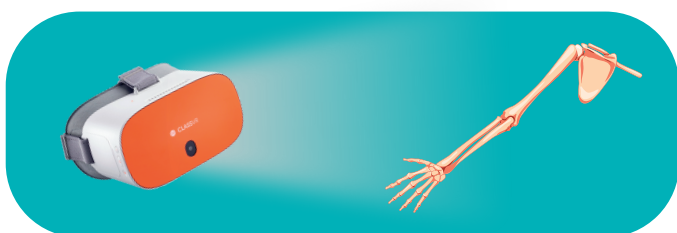
Co mogę dla Ciebie zrobić?

The collage features several educational documents:

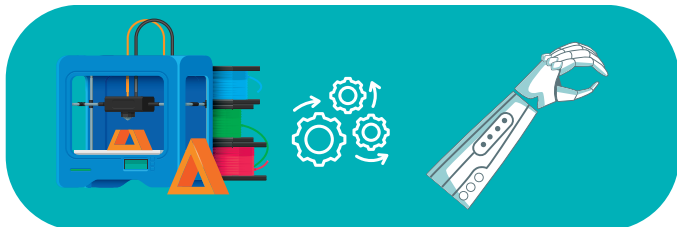
- LESSON 2: Joints and Motors – 3-Step Lesson**
 - LEVEL: BEGINNER | INTERMEDIATE | ADVANCED
 - FIELD: ROBOTICS and PROGRAMMING | HUMAN BODY (ANATOMY/ART)
 - LEARNING OBJECTIVES:
 - Recognize joints.
 - Identify the servomotors in the robotic joint models.
 - Program the servomotors for movement using the FableBricly app.
 - STEP 1: **JOINTS & SERVOACTUATOR**
 - The joint module is an active module, which means that it can move. This is made possible by the powerful servomotor with which the robotic arm is equipped. The servomotor is a motor that rotates only up to a certain point and whose speed can be controlled. For instance, the movement of a robotic arm is possible with the help of the servomotor.
 - Other examples of uses of a servomotor include the rudder of a model ship, the steering of a remote control car.
 - ACTIVITY:
 - Take a sheet of paper/cardboard and trace on it the contour of your palm (left or right). Cut out the traced palm following the contour. Next, cut out a rectangle that is "hand". You can use pencils, gouache, tempera, paper clips...
 - Let the cardboard applied to the paper/light colors, dry, then set your creation aside for a later activity within the lesson.
 - STEP 2:
 - A joint is a connection between two solid bodies that allows rotation or movement around an axis. Although it may sound complicated, this process is actually quite simple to understand.
- LESSON 3: Communication**
 - This area displays the codes of the modules that are connected to the software in the code of the file, the code of the user module, etc. Here you can also see if the program is running or not.
 - DO YOU KNOW?
 - Drugsan Enginsoft and his team at the Central Research Institute were the creators of the Servomotor of today's popular servomotors. They developed the use of ball-based supports that can be rotated around a single axis.
 - DO YOU KNOW?
 - app works with the phone, but you can also use it with a tablet or PC.
- LESSON 4: modules – 3-Step Lesson**
 - LEVEL: INTERMEDIATE | ADVANCED
 - FIELD: ROBOTICS / PROGRAMMING / HISTORY / ARTS
 - OBJECTIVES:
 - Design and build a robot that can move.
 - ACTIVITIES:
 - Design and build a robot that can move.
 - DO YOU KNOW?
 - Use the motor commands for servomotors.
 - Use the Wait command.
 - Use the FableBricly app.
 - DO YOU KNOW?
 - Use the motor commands for servomotors in the FableBricly app.
 - Use the Wait command.
 - Use the FableBricly app.
 - DO YOU KNOW?
 - Use the motor commands for servomotors in the FableBricly app.
 - Use the Wait command.
 - Use the FableBricly app.
- LESSON 5: Motors – 3-Step Lesson**
 - LEVEL: BEGINNER | INTERMEDIATE | ADVANCED
 - FIELD: ROBOTICS and PROGRAMMING | HUMAN BODY (ANATOMY/ART)
 - LEARNING OBJECTIVES:
 - Recognize joints.
 - Identify the servomotors in the robotic joint models.
 - Program the servomotors for movement using the FableBricly app.
 - STEP 1: **JOINTS & SERVOACTUATOR**
 - The joint module is an active module, which means that it can move. This is made possible by the powerful servomotor with which the robotic arm is equipped. The servomotor is a motor that rotates only up to a certain point and whose speed can be controlled. For instance, the movement of a robotic arm is possible with the help of the servomotor.
 - Other examples of uses of a servomotor include the rudder of a model ship, the steering of a remote control car.
 - ACTIVITY:
 - Take a sheet of paper/cardboard and trace on it the contour of your palm (left or right). Cut out the traced palm following the contour. Next, cut out a rectangle that is "hand". You can use pencils, gouache, tempera, paper clips...
 - Let the cardboard applied to the paper/light colors, dry, then set your creation aside for a later activity within the lesson.
 - STEP 2:
 - A joint is a connection between two solid bodies that allows rotation or movement around an axis. Although it may sound complicated, this process is actually quite simple to understand.
 - DO YOU KNOW?
 - Use the motor commands for servomotors in the FableBricly app.
 - Use the Wait command.
 - Use the FableBricly app.
 - DO YOU KNOW?
 - Use the motor commands for servomotors in the FableBricly app.
 - Use the Wait command.
 - Use the FableBricly app.

PRZEPROWADŹ ZAJĘCIA Z WYKORZYSTANIEM WIELU TECHNOLOGII

1. Zwizualizuj model dzięki
goglom ClassVR



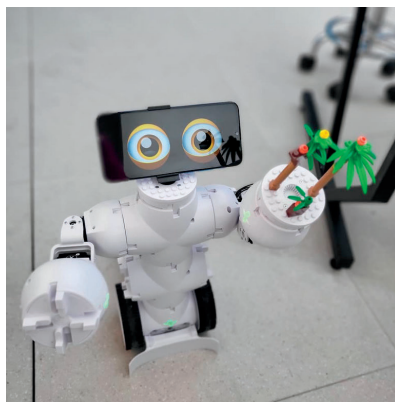
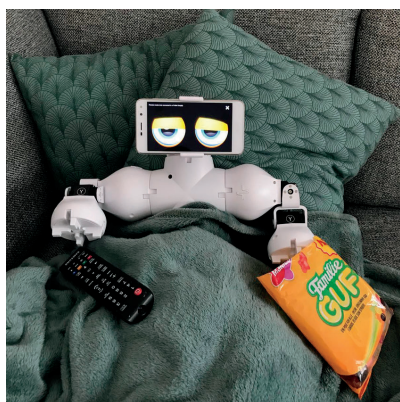
2. Wydrukuj brakujący element
z pomocą drukarki 3D




3. Zaprogramuj Fable
zgodnie z instrukcjami
w karcie pracy



Uczniowie kochają Fable!



A white robotic arm is shown holding a smartphone. The screen of the phone displays a cartoon face with large, expressive yellow and orange eyes. The background is a solid teal color.

Cześć, jestem Fable!
Żyję dzięki Twojej
wyobraźni.

A large, empty white rectangular box is positioned in the lower half of the image.

www.fable.edu.pl