

# Đoạt giải ĐỔI MỚI tại ‘CES 2024’

: Giải thưởng được trao bởi Hiệp hội Công nghệ Người tiêu dùng Mỹ cho công nghệ và sản phẩm đổi mới dẫn đầu thế giới

## TOP chung kết “Giải thưởng BETT”

: Triển lãm công nghệ giáo dục toàn cầu tại châu Âu (BETT Show)



**Địa chỉ** | Unitechvil Unit 318, Ilsanro 142, Ilsandong-gu, Goyang-si, Gyeonggi-do, South Korea

**Liên hệ** | +82-2-6437-9991

**Trang** | [www.funplay.kr](http://www.funplay.kr)

**Email** | [funplay9@naver.com](mailto:funplay9@naver.com)

© FUN&PLAY. All Rights Reserved.

Công ty TNHH Fun&Play là nhà phân phối độc quyền các sản phẩm A-LUX tại Việt Nam.



# Robot lập trình có màn hình LCD đầu tiên trên thế giới

## VINU KIDS



VINU - Robot dạy lập trình duy nhất tại Hàn Quốc dạng độc lập (StandAlone) với màn hình LCD & thiết bị điện tử riêng Robot dạy lập trình không cần kết nối phụ trợ



# Sở hữu tất cả **mọi ưu điểm** của các loại robot dạy lập trình trước đó



Giới thiệu VINU

**LED**  
Hiện nhiều màu ánh sáng khác nhau với diot phát sáng (3 màu cơ bản RGB)

**Bút cảm ứng**  
Thao tác thoải mái trên màn hình LCD



**Màn hình LCD**  
Có thể nhấn nút, thực hiện một số hành động đặc biệt trên màn hình LCD

**Cảm biến góc nghiêng**  
Bộ cảm biến có thể nhận được những thay đổi về góc và hướng nghiêng khi người dùng nghiêng VINU

**Cảm biến âm thanh**  
Nhận diện âm lượng của tiếng xung quanh

**Điện trở quang**  
Giúp VINU phân biệt và di chuyển theo đường ánh sáng



**Cảm biến vật cản hồng ngoại**  
Nhận biết vật cản bằng tia hồng ngoại

**Động cơ bước**  
Xoay bánh để VINU di chuyển không giới hạn

**Cảm biến màu sắc**  
Phân biệt nhiều màu sắc khác nhau như: Xanh, đỏ, tím, vàng, xanh lá, xanh lam, tím,...

## Ứng dụng đa dạng của VINU



### Pixel Art (Emoticon, Line Art)

Vẽ tranh bằng các chấm grid, nhận diện màu sắc của sticker để tạo thành các bức tranh đa dạng



### Handbell

Trẻ em cầm thiết bị lắc qua lại để tạo tiếng chuông reo vang, phù hợp cho các tiết học âm nhạc cần học sinh phối hợp để hợp xướng



### Line Tracer

Thiết bị bám và chạy theo đường vẽ dày 5mm trong trò chơi tô màu, từ đó trẻ em học được nguyên lý dò đường kẻ (line tracing)



### Piano

Thiết bị nhận diện màu sắc trên mặt sàn và phát tiếng chuông riêng cho mỗi màu, phù hợp để áp dụng trong các hoạt động cần âm nhạc & sticker



### Tracking & Avoid

Thiết bị sẽ bám theo hoặc né tay học sinh thông qua 3 bộ cảm biến, trẻ em học cách điều khiển hành động của robot bằng cách sử dụng tay



### Grid Coding

Trẻ em nhập mệnh lệnh di chuyển theo các ô trái, phải, trước, sau, trực tiếp điều khiển thiết bị trên bảng grid



### Di chuyển chấm

Dạy trẻ cách tối giản hoá lộ trình di chuyển phức tạp thông qua trò chơi di chuyển chấm



### Color Grid

Chương trình giúp trẻ em trực tiếp trải nghiệm lập trình màu sắc (color coding) thông qua hoạt động gắn mỗi động tác cho một màu sắc riêng



### Di chuyển theo đường vẽ

Trẻ em học cách lập trình thông qua việc điều khiển thiết bị di chuyển theo đường đã vẽ trên màn hình cảm ứng



### Color Line

Thiết bị được lập trình để nhận diện mỗi màu sắc đi kèm một động tác khác nhau, và thông qua hoạt động vừa chơi vừa học tận dụng sticker câu lệnh, trẻ em hiểu thêm về nguyên lý dò đường kẻ (line tracing) robot





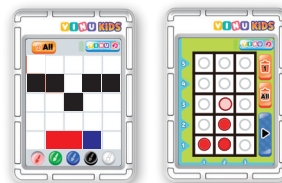
# Ưu điểm riêng của VINU KIDS



## Ưu điểm của VINU KIDS

### 1 Duy trì phương pháp trực quan hoá

Trực quan hoá là gì? Bằng việc cho trẻ **trực tiếp nhìn thấy rõ nội dung mình tự lập trình**, VINU KIDS giải quyết được hạn chế hiển thị của các loại dòng thiết bị khác.



### 2 Tính năng debugging (tìm & sửa lỗi)

Debugging (Tìm & sửa lỗi) là gì? Là việc trẻ có thể **tự kiểm tra, sửa đổi và bổ sung nội dung lập trình** của mình. Khi trẻ cho chạy câu lệnh lập trình của mình và thấy thiết bị vận hành chưa đúng ý, trẻ có thể lập tức tự kiểm tra lại, sửa hoặc thêm nội dung lập trình.



### 3 Bộ cảm biến & thiết bị đầu ra đa dạng

Bộ cảm biến: Giúp thiết bị nhận diện map và **gửi tín hiệu**

(Cảm biến âm thanh, cảm biến vật cản hồng ngoại, Điện trở quang, Cảm biến màu sắc, Cảm biến góc nghiêng, màn LCD)

Thiết bị đầu ra: Giúp người dùng có thể **nhìn thấy nội dung đầu vào** dựa trên giá trị cảm biến và mã lập trình (Động cơ bước, LED, loa, màn LCD)



### 4 Sở hữu màn hình LCD

Nhờ **sự kết hợp giữa màn hình LCD và các loại cảm biến** khác nhau, nhiều nội dung mới sẽ liên tục được cập nhật.

Hơn nữa, thông qua các bản **cập nhật ứng dụng, giáo trình mới** có thể được phát hành mỗi năm, giúp bắt kịp xu hướng và đáp ứng nhu cầu học tập hiện đại.



## App mở rộng cho cả chương trình đào tạo bậc Tiểu học

**Sáng tạo  
vô hạn  
nội dung!**



Giới thiệu  
chương trình



# Robot dạy lập trình không dây

## VINU KIDS

VINU - Robot dạy lập trình duy nhất tại Hàn Quốc dạng độc lập (StandAlone)

Thiết bị độc lập (StandAlone) là gì?

Là thiết bị máy tính/phần mềm không cần phải kết nối với một máy tính/phần mềm khác, hoàn toàn vận hành độc lập



### Ứng dụng đa dạng của VINU



## Bộ học tập của VINU



Vở bài tập, bộ cắt dán, sticker, hoạt động nhóm



Đoạt giải Đổi mới tại CES 2024  
Lĩnh vực Robotics



• A Hyve event

Đại diện châu Á duy nhất được  
vinh danh tại chung kết "Giải  
thưởng BETT"



# VONU KIDS

## Giải pháp đào tạo coding tối ưu cho trẻ

**Khả năng giải quyết vấn đề**  
(Khả năng suy nghĩ)



**Năng lực nhanh nhạy với máy tính & công nghệ mới**  
(chuyển đổi kỹ thuật)



**Khả năng phát triển & hợp tác**  
(Làm việc nhóm)



**Thế mạnh tương lai**



Giáo dục tư duy sáng tạo cho trẻ em, phù hợp theo từng giai đoạn phát triển ở trẻ



Không cần thiết bị điện tử – Học lập trình và tư duy logic một cách tự nhiên!



Học tập trải nghiệm, phát triển kỹ năng thông qua hoạt động vui chơi

## Phát triển toàn diện & Các yếu tố tư duy tính toán cần thiết cho trẻ

### Các yếu tố phát triển toàn diện cho trẻ

**Giao tiếp** – Ngôn ngữ nói và viết, cách biểu đạt đúng

**Khám phá tự nhiên** – Khám phá và tìm hiểu về toán học, khoa học.

**Quan hệ xã hội** – Ứng phó trong các mối quan hệ xã hội.

**Sức khỏe** – Thói quen sống lành mạnh và an toàn.

**Trải nghiệm nghệ thuật** – Trải nghiệm nghệ thuật và hoạt động sáng tạo.



Được xây dựng dựa trên trò chơi, tôn trọng tính độc đáo trong sự phát triển cá nhân của trẻ

### Các yếu tố tư duy tính toán

- 1 Thu thập tài liệu để giải quyết vấn đề (Thu thập dữ liệu)
- 2 Tạo ra sản phẩm thú vị theo quy tắc nhất định (Nhận diện mẫu)
- 3 Chia nhỏ vấn đề thành các đơn vị nhỏ để giải quyết (Phân tách vấn đề)
- 4 Chọn lọc và biểu đạt nội dung quan trọng nhất (Trừu tượng hóa)
- 5 Thực hiện theo trình tự đã định (Thuật toán)
- 6 Sử dụng hệ thống máy tính để giải quyết vấn đề (Lập trình)  
- Tuần tự/ Lặp/ Điều kiện/ Hàm



Chương trình giáo dục lập trình không dây (unplugged coding) được thiết kế theo quá trình phát triển của trẻ, tập trung vào hoạt động và trò chơi lập trình

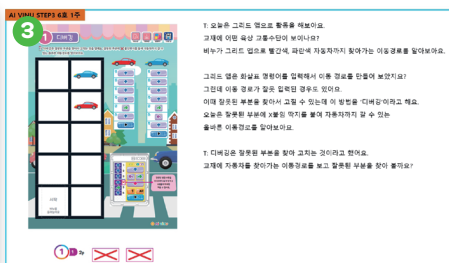
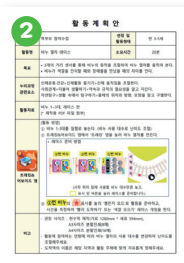


# Học tập thông qua trò chơi một cách thú vị với nhiều nội dung giáo dục đa dạng

## Giáo dục STEAM

- Phép toán số học
- Phát triển kỹ năng xã hội
- Khái niệm kinh tế
- Nhận biết sự vật

## Cung cấp nhiều tài liệu giảng dạy đa dạng



- 1 Sách bài tập dạng màn hình
- 2 Tài liệu học tập tại lớp
- 3 Cung cấp tài liệu dành cho giáo viên
- 4 Cung cấp video

## Chương trình giáo dục được kiểm chứng thực tế



## Cuộc thi lập trình robot toàn cầu G-PRC



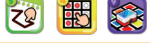
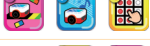
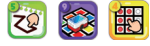
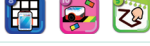
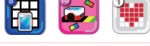
Giới thiệu về cuộc thi





VONU

# Chương trình học theo năm (Tập 1 ~ Tập 10)

| STEP                                                | Số (tháng)             | Chủ đề chính                | Chủ đề                                     | Tư duy tính toán                     | Ứng dụng UINU                                                                         |
|-----------------------------------------------------|------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bước</b><br>.....<br><b>1</b><br><b>5 tuổi</b>   | <b>Số 1 (tháng 9)</b>  | Khởi đầu mới                | Cuộc gặp gỡ mới                            | Thu thập tài liệu/<br>Nhận dạng mẫu  |    |
|                                                     | <b>Số 2 (tháng 10)</b> | Bốn mùa                     | Cây xanh thay áo                           | Phân tách vấn đề/<br>Nhận dạng mẫu   |    |
|                                                     | <b>Số 3 (tháng 11)</b> | Cơ thể và trái tim của mình | Cơ thể khỏe mạnh của mình                  | Thu thập tài liệu/<br>Trừu tượng hóa |    |
|                                                     | <b>Số 4 (tháng 12)</b> | Xã hội (Giáng Sinh)         | Gia đình & cộng đồng                       | Phân tách vấn đề/<br>Trừu tượng hóa  |    |
|                                                     | <b>Số 5 (tháng 1)</b>  | Bắc Cực & Nam Cực (Năm mới) | Thật tò mò về Bắc Cực & Nam Cực            | Thu thập tài liệu/<br>Nhận dạng mẫu  |    |
|                                                     | <b>Số 6 (tháng 2)</b>  | Phương tiện giao thông      | Lăn bánh đi thôi                           | Phân tách vấn đề/<br>Trừu tượng hóa  |    |
|                                                     | <b>Số 7 (tháng 3)</b>  | Các quốc gia trên thế giới  | Kết bạn bốn phương                         | Thuật toán                           |    |
|                                                     | <b>Số 8 (tháng 4)</b>  | Đời sống và môi trường      | Trái Đất đang bị thương                    | Tư duy tính toán                     |    |
|                                                     | <b>Số 9 (tháng 5)</b>  | Vật dụng trong đời sống     | Tiệm Văn phòng phẩm                        | Thuật toán                           |    |
|                                                     | <b>Số 10 (tháng 6)</b> | Tôi đã lớn khôn             | Áo bị chật rồi                             | Tư duy tính toán                     |    |
| <b>Bước</b><br>.....<br><b>2</b><br><b>(6 tuổi)</b> | <b>Số 1 (tháng 9)</b>  | Khởi đầu mới                | Lớp chúng mình thật vui                    | Thu thập tài liệu/<br>Nhận dạng mẫu  |   |
|                                                     | <b>Số 2 (tháng 10)</b> | Bốn mùa                     | Xuân, hạ, thu, đông                        | Phân tách vấn đề/<br>Trừu tượng hóa  |  |
|                                                     | <b>Số 3 (tháng 11)</b> | Cơ thể và trái tim của mình | Cơ thể & tâm hồn đáng quý                  | Thu thập tài liệu/<br>Nhận dạng mẫu  |  |
|                                                     | <b>Số 4 (tháng 12)</b> | Xã hội (Giáng Sinh)         | Gia đình yêu thương, cộng đồng gắn kết     | Phân tách vấn đề/<br>Trừu tượng hóa  |  |
|                                                     | <b>Số 5 (tháng 1)</b>  | Bắc Cực & Nam Cực (Năm mới) | Ai sống ở Bắc Cực & Nam Cực nhỉ?           | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 6 (tháng 2)</b>  | Phương tiện giao thông      | Phương tiện giao thông thuận tiện          | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 7 (tháng 3)</b>  | Các quốc gia trên thế giới  | Du lịch thế giới                           | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 8 (tháng 4)</b>  | Đời sống và môi trường      | Trái đất yêu thương, ban tặng vô điều kiện | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 9 (tháng 5)</b>  | Vật dụng trong đời sống     | Nấu ăn thật ngon                           | Tư duy tính toán                     |  |
|                                                     | <b>Số 10 (tháng 6)</b> | Tôi đã lớn khôn             | Mình đã lớn lên nhiều rồi!                 | Tư duy tính toán                     |  |
| <b>Bước</b><br>.....<br><b>3</b><br><b>7 tuổi</b>   | <b>Số 1 (tháng 9)</b>  | Khởi đầu mới                | Bạn bè tốt của nhau                        | Thu thập tài liệu/<br>Nhận dạng mẫu  |  |
|                                                     | <b>Số 2 (tháng 10)</b> | Bốn mùa                     | Mùa biết ơn                                | Phân tách vấn đề/<br>Nhận dạng mẫu   |  |
|                                                     | <b>Số 3 (tháng 11)</b> | Cơ thể và trái tim của mình | Trân trọng và yêu thương nhau              | Thu thập tài liệu/<br>Trừu tượng hóa |  |
|                                                     | <b>Số 4 (tháng 12)</b> | Xã hội (Giáng Sinh)         | Niềm vui bên nhau                          | Phân tách vấn đề/<br>Trừu tượng hóa  |  |
|                                                     | <b>Số 5 (tháng 1)</b>  | Bắc Cực & Nam Cực (Năm mới) | Thám hiểm Bắc Cực<br>Thám hiểm Nam Cực     | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 6 (tháng 2)</b>  | Phương tiện giao thông      | Sự thay đổi của phương tiện giao thông     | Thuật toán                           |  |
|                                                     | <b>Số 7 (tháng 3)</b>  | Các quốc gia trên thế giới  | Vòng quanh thế giới                        | Tư duy tính toán                     |  |
|                                                     | <b>Số 8 (tháng 4)</b>  | Đời sống và môi trường      | Trái đất đang nóng lên!                    | Tư duy tính toán                     |  |
|                                                     | <b>Số 9 (tháng 5)</b>  | Vật dụng trong đời sống     | Lắp ráp nhanh gọn                          | Tư duy tính toán                     |  |
|                                                     | <b>Số 10 (tháng 6)</b> | Tôi đã lớn khôn             | Đi học thôi                                | Tư duy tính toán                     |  |

\* thứ tự các bài học hoàn toàn có thể thay đổi dựa lên nhu cầu của mỗi cơ sở giáo dục & thị yếu của trẻ.