

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/ozobot-bit-plus-wersja-edukacyjna-z-ksiazkami-i-kursem-online-dla-szkoly-inf069b-p-10452.html>

OZOBOT BIT PLUS - WERSJA EDUKACYJNA Z KSIĄŻKAMI I KURSEM ONLINE DLA SZKOŁY (INF069B)



Cena	799,99 zł
Dostępność	Na zamówienie
Numer katalogowy	INF069B
Producent	EduSense

Opis produktu

OZOBOT BIT PLUS - WERSJA EDUKACYJNA Z KSIĄŻKAMI I KURSEM ONLINE DLA SZKOŁY

Ozobot to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Zaczynamy od komend w postaci sekwencji kolorowych kwadratów, z czasem dochodzimy do programowania blokowego.





Poznaj nową wersję Ozobota Bit Plus:

- bateria 200 mAh - czas pracy na baterii, to aż 240 minut, czyli o 150 minut więcej od poprzedniej wersji Ozobota!
- kompatybilność z Arduino
- połączenie z platformą Ozobot Blockly przez USB
- opcjonalne bezprzewodowe ładowanie

Ozobot to mały, ale bardzo inteligentny robot do nauki programowania. Otwiera dzieciom drzwi do świata informatyki i edukacji STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Uczy poprzez zabawę i doświadczenie, rozwija myślenie logiczne i algorytmiczne, przez co rozwija w dzieciach nawyki myślowe ułatwiające im funkcjonowanie we współczesnym świecie. Sprawdza się zarówno w zadaniach indywidualnych, jak i grupowych, realizowanych w klasie lekcyjnej. Z powodzeniem może być wykorzystywany na zajęciach przyrodniczych, matematycznych, artystycznych i innych.

Programuj rysując

Robot zabiera dzieci w niesamowitą przygodę! Rysując trasy dla ozobotów i proste kolorowe kody dzieci w istocie programują zadania. To one decydują o tym, jak będzie się zachowywał robot! Wykonują w ten sposób swoje pierwsze zadania programistyczne, jednocześnie rozwijając inne uniwersalne kompetencje, takie jak myślenie algorytmiczne, szukanie optymalnych rozwiązań, kreatywność. Nie bez znaczenia jest poprawa motoryki dłoni i paluszków dziecka.

Programuj w Blockly

Ozobot Bit umożliwia płynne przejście od kodowania offline do kodowania przy pomocy tabletów lub monitorów komputerów. Dzieci w wieku od 8 lat bez problemu mogą zakodować sposób poruszania się i efekty świetlne OzoBot'a za pomocą tabletu lub ekranu monitora (bez żadnych kabli).

Internetowy edytor wizualny OzoBlockly.pl oferuje pięć poziomów programowania, od nowicjusza do mistrza. Dzięki temu nadaje się zarówno dla początkujących, jak i bardziej doświadczonych programistów z gimnazjum czy liceum. Fakt, że dzieci tworzą swoje pierwsze programy, które następnie realizuje ozobot, jest wielką zmianą w sposobie „bawienia się” z robotami. OzoBlockly.pl bazuje na języku programowania blockly, który podobnie jak Scratch jest językiem wizualnym (blokowym).

Flamastry do kodowania Ozobota

Dzięki flamastram do kodowania, możesz prosto, precyzyjnie i szybko rysować trasy, po których podążają Ozoboty. Mazaki posiadają ścięte końcówki, dzięki czemu rysowana linia jest dokładnie tej szerokości jaka wymagana jest przez robota. Także kolory czerwony, zielony, niebieski i czarny - zostały tak dobrane, aby robot poprawnie je odczytywał. Flamastry są kompatybilne z robotami Ozobot Bit oraz Ozobot Evo.

Edukacja wczesnoszkolna z Ozobotem - część II

Druga część Edukacji wczesnoszkolnej autorstwa Anny Świć, wydawnictwo EduSense. Pakiet 9 scenariuszy lekcji do nauki programowania przygotowany w oparciu o podstawę programową nauczania wczesnoszkolnego. Pozycja stanowi doskonałą pomoc dydaktyczną dla nauczycieli, którzy pracując z Ozobotami chcą uczyć przez zabawę i doświadczenie. Zawiera 70 stron materiałów z twórczymi scenariuszami lekcji oraz gotowymi kartami ćwiczeń dla uczniów.

Pakiet zawiera scenariusze lekcji:

1. Pory roku
2. Dni tygodnia
3. Układ Słoneczny
4. Kosmiczna podróż
5. Robot dyrygentem
6. Instrumenty muzyczne
7. Taniec robotów
8. Zwierzęta gospodarskie
9. Wycieczka do Zoo

Razem 70 stron materiałów z gotowymi kartami ćwiczeń. Pakiet zawiera kartę kodów zawierającą spis wszystkich rozkazów robota.

Kurs „Kodowanie kolorami z robotami Ozobot w edukacji przedszkolnej i



wczesnoszkolnej”,

„Kodowanie kolorami z robotami Ozobot w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej”, to 4h kurs online kierowany do nauczycieli i edukatorów pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, którzy chcą dowiedzieć się, w jaki sposób wykorzystywać na zajęciach edukacyjnych roboty Ozobot. Ozoboty, to niewielkich rozmiarów roboty edukacyjne typu line follower, które można wykorzystywać w pracy z dziećmi znacznie szerzej niż tylko podczas zajęć z kodowania. Łatwe, intuicyjne w obsłudze, świetnie sprawdzają się zarówno w przypadku dzieci w wieku przedszkolnym, jak i wczesnoszkolnym. Kodowanie robotów Ozobot odbywa się za pomocą sekwencji kolorowych kwadratów umieszczonych na trasie, po której się poruszają. Trasy mogą przybierać różnorodne kształty, co sprawia, że można dopasować je do aktualnie przerabianej tematyki zajęć.

Bez wychodzenia z domu, w dowolnym czasie, z przysłowiowym kubkiem gorącej herbaty krok po kroku poznasz roboty Ozobot. Kurs składa się z 20 lekcji wideo i uzupełniających je materiałów dodatkowych. Kurs przeznaczony jest dla osób początkujących.

Dla kogo jest ten kurs?

Kurs online kierowany do nauczycieli i edukatorów pracujących z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, którzy chcą dowiedzieć się, w jaki sposób wykorzystywać na zajęciach edukacyjnych roboty Ozobot.

Jak to działa?

po opłaceniu zamówienia wysyłamy link do aktywacji kursu w Akademii Uczymy Dzieci Programować, trenerka za pomocą filmów, prezentacji, opisów pokazuje w jaki sposób można uczyć programowania wykorzystując do tego roboty edukacyjne,

kurs można uruchomić wielokrotnie, dzięki czemu każdy może wrócić do wybranych zagadnień, dostęp do kursu jest ważny przez 1 rok od dnia jego aktywacji uczestnik może zatrzymać kurs na dowolnym kroku, a następnie kontynuować w odpowiednim dla siebie czasie, po przejściu całego szkolenia można pobrać certyfikat ukończenia kursu w formacie PDF do wydruku.

Czego potrzebujesz?

Kurs online to zbiór nagrań wideo, prezentacji i opisów, które można obejrzeć w dowolnym czasie. Do uruchomienia kursu wystarczy dowolne urządzenie z dostępem do internetu (komputer, laptop, tablet, smartfon). Formuła kursu pozwala na wielokrotne powracanie do wcześniej przerobionego materiału, utrwalenie go, naukę zgodną ze swoimi możliwościami i tempem pracy.

Program kursu:

Kurs składa się z 20 lekcji wideo i uzupełniających je materiałów dodatkowych.

1. Wstęp, zaproszenie na kurs
2. Ozobot - poznajmy go bliżej
3. Śledzenie linii i rozpoznawanie kolorów
4. Zanim stworzysz pierwszą trasę - o tym warto pamiętać
5. Pauza 3 sekundy - kod, od którego warto zacząć
6. Zachowanie robota na skrzyżowaniu
7. Kwiaty dla mamy - kody kierunkowe
8. Dni tygodnia - kody kierunkowe
9. Droga do szkoły - jedna karta pracy, wiele zastosowań
10. Wolno - szybko - kody prędkości
11. Środki transportu - kody prędkości
12. Kody z grupy „szukaj linii”
13. Mistrz mnożenia - wykorzystujemy losowość
14. Dom na różne sposoby rozumiany - kody „szukaj linii”
15. Puzzle podstawowe i puzzle dodatkowe
16. Ozobot i litery - gra zespołowa
17. Zakodowana choinka
18. Matematyczny domek dla najmłodszych
19. Code the Globe - gra do Ozobota
20. Ozoblockly - blokowe programowanie Ozobotów

Wiek: **5+**

Liczba graczy: **1+**