

Link do produktu: <https://epax.pl/zestaw-rozszerzony-z-ozobotami-i-puzzlami-dla-przedszkola-p-205.html>



Zestaw Rozszerzony z Ozobotami i Puzzlami dla przedszkola

Cena brutto	2 249,00 zł
Cena netto	1 828,46 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	48 godzin

Opis produktu

Zestaw Rozszerzony z Ozobotem i Puzzlami

Zestaw Rozszerzony z Ozobotem i Puzzlami został stworzony z myślą o pracy zespołowej. Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Pakiet złożony z 2 robotów, 2 zestawów puzzli podstawowych, 2 zestawów puzzli dodatkowych i puzzli AR, a także 4 kompletów flamastrów pozwoli na rozdzielenie narzędzi między dwa zespoły i tworzenie wielu ciekawych tras. Zestaw uzupełnia dostęp do kursu online oraz dwa pakiety scenariuszy zawierające propozycje zajęć o różnej tematyce, z zakresu różnorodnej edukacji.

Programuj z puzzlami

Puzzle doskonale urozmaicają programowanie z Ozobotem. Można je wykorzystać zarówno w zadaniach offlinowych, jak i online na darmowej platformie OzoBlockly.pl. Dzięki wciągającej zabawie dzieci aktywnie uczą się podstaw programowania rozwijając przy tym kreatywność i logiczne myślenie. Zestaw 96 puzzli o różnych funkcjach (linie proste, zakręty, zawracanie, pauzy, itp.) pozwala na tworzenie skomplikowanych tras i pętli, które musi pokonać Ozobot. Puzzle to doskonałe narzędzie dydaktyczne służące rozwijaniu myślenia strategicznego, rywalizacji z przeciwnikami - grywalizację. Puzzle do Ozobota sprawdzają się zarówno w pracy samodzielnej jak zespołowej, co pozwala również na ćwiczenie kompetencji miękkich. Najmłodsi programiści układając trasy z puzzli ćwiczą precyzję ruchów, ćwiczą ruchy motoryki małej, przez co rozwijają sprawność palców dłoni.

[Symulator drewnianych puzzli do Ozobota](#)

Programuj rysując

Ozobot Bit nie ma dla siebie alternatywy w pracy z najmłodszymi dziećmi (w wieku od 5 lat). 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).

Zestaw podstawowy 96 drewnianych puzzli do Ozobota

Układanie puzzli bardzo angażuje obie półkule mózgu, wypracowuje precyzję, ćwiczy ruchy motoryki małej, przez co rozwija sprawność palców dłoni. Jeżeli do tego dodamy naukę programowania robotów powstaje doskonała pomoc edukacyjna, która nie tylko pomaga w nauce logicznego myślenia, wprowadza w świat algorytmów, ale i doskonale ćwiczy pamięć, koncentrację uwagi. Co więcej, puzzle uwalniają kreatywność i wyobraźnię przestrzenną dzieci, które mogą tworzyć własne trasy, ścigać się ze sobą na torach wyścigowych, zmieniać przebieg trasy, by zaliczyć więcej punktów lub dotrzeć do celu szybciej, itp.

Zestaw podstawowy zawiera puzzle o różnych funkcjach (linie proste, zakręty, zawracanie, pauzy, itp.).

[Pobierz instrukcję do zestawu podstawowego](#)

Zobacz jak działają puzzle

Lista komend:

- 2 x start
- 2 x koniec trasy
- 4 x komenda "jedź wolno"
- 4 x komenda "turbo"
- 2 x komenda "tornado / rotacja"
- 4 x komenda "pauza (3 sekundy)"
- 6 x komenda "jedź prosto"
- 6 x komenda "skręć w lewo"
- 6 x komenda "skręć w prawo"
- 4 x komenda "zawróć"
- 24 x linia prosta
- 14 x zakręt
- 12 x skrzyżowanie typu T
- 6 x skrzyżowanie typu X

Zestaw dodatkowy 96 drewnianych puzzli do Ozobota

Zestaw puzzli do Ozobota z dodatkowymi komendami i kolorowymi trasami to jeszcze większe możliwości również dla najmłodszych. Nowy zestaw rozszerza możliwości zestawu podstawowego, ale może również stanowić samodzielny pakiet puzzli.

Lista komend:

2 x start

2 x koniec trasy

18 x linia prosta (czerwone, zielone i niebieskie)

18 x zakręt (czerwone, zielone i niebieskie)

12 x skrzyżowanie typu T (czerwone, zielone i niebieskie)

12 x skrzyżowanie typu X (czerwone, zielone i niebieskie)

4 x komenda "szukaj linii na wprost"

4 x komenda "szukaj linii po lewej"

4 x komenda "szukaj linii po prawej"

2 x komenda "zygzak / spacer w tył"

4 x komenda "zawróć"

4 x komenda "stoper start / stop"

2 x komenda "licz skrzyżowania"

2 x komenda "licz skrety"

2 x komenda "licz kolorowe ścieżki"

4 x białe pole

Zestaw 12 drewnianych puzzli AR

Puzzle AR zaprojektowane są tak, aby łączyły się z Drewnianymi puzzlami do Ozobota. Dzięki nim nauka programowania staje się jeszcze prostsza i bardziej wartościowa. Twoje dziecko może nie tylko zobaczyć jak wyglądają rośliny, znaki drogowe, zwierzęta i inne otaczające nas obiekty ale może również usłyszeć jakie wydają dźwięki.

Zestaw AR zawiera 12 ponumerowanych puzzli i wymaga użycia bezpłatnej aplikacji mobilnej. W aplikacji można samodzielnie wybrać jaki obiekt ma wyświetlić się na każdym z puzzli i następnie zobaczyć go na ekranie swojego urządzenia. Zestawu AR można używać w połączeniu z pozostałymi zestawami lub samodzielnie. Więcej informacji znajdziesz pod adresem www.puzzleAR.pl

[Pobierz instrukcję do zestawu puzzli AR](#)

Zobacz jak działają puzzle AR

Praktycznie każdy scenariusz lekcji, który znajduje się w książkach i Akademii Uczymy Dzieci Programować można zrealizować również z wykorzystaniem Rozszerzonej Rzeczywistości. Puzzle AR można umieszczać wzdłuż tras dla Ozobota, a na ekranie naszego urządzenia obserwować wykreowany świat. Jeśli obok modelu znajduje się ikonka głośnika oznacza to, że możemy na niego kliknąć na ekranie naszego smartfona lub tabletu aby usłyszeć dźwięki charakterystyczne dla danego obiektu. Jeśli chcesz obejrzeć model z innej strony lub zobaczyć go z bliska wystarczy manewrować urządzeniem. Jeśli chcesz tylko dziecku

pokazać z bliska np. jak wygląda słoń i jaki wydaje dźwięki wystarczy uruchomić aplikację, wybrać obiekt z bazy i przypisać do wybranego puzzla, a następnie skierować obiektu urządzenia na puzzel, bez konieczności łączenia z innymi puzzlami.

Pełne wykorzystanie Puzzli AR wymaga użycia własnego urządzenia z co najmniej 2 GB pamięci, dwurdzeniowym procesorem 1GHz lub więcej w przypadku systemu operacyjnego Android w wersji 5 lub nowszym lub iPhone 5s lub nowszy albo iPad czwartej generacji lub nowszy. System operacyjny iOS w wersji 9 lub nowszy.

Flamastry do kodowania Ozobota

Dzięki flamastrom 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.

Jesteś kreatywny? Stwórz swoje własne zadania dla Ozobota, które robot zrealizowane pokonując ułożoną przez Ciebie trasę z puzzli. Z puzzlami można bawić się samodzielnie, z innymi uczniami w klasie, z rodzicami - całą rodziną.

Edukacja przedszkolna z Ozobotem- część I

Pakiet scenariuszy, który oddajemy w Państwa ręce opracowany został przez Annę Świć w oparciu o zdobyte doświadczenie w pracy z najmłodszymi dziećmi. Praca z Ozobotami nie jest dla nauczyciela trudna, nie wymaga specjalnych przygotowań, a większość niezbędnych materiałów będzie dostępnych wraz ze scenariuszem konkretnych zajęć. Tematy scenariuszy i proponowane sposoby realizowania aktywności są spójne z podstawą programową wychowania przedszkolnego. Ogromną zaletą tego typu robotów jest możliwość przeprowadzenia wartościowych zajęć bez użycia żadnego dodatkowego sprzętu, wystarczy wyjąć robota z pudełka, wcisnąć guzik i już jest gotowy do pracy. Kodowanie odbywa się tu przy użyciu sekwencji barw, więc będzie do opanowania nawet dla dzieci z grup najmłodszych. Dodatkowym atutem jest fakt rysowania tras, które wymagają dość dużej precyzji, więc każdorazowo ćwiczona jest motoryka mała, w szczególności grafomotoryka.

Dziecko w wieku przedszkolnym, to bardzo wymagający użytkownik robotów: ciekawy świata, pragnący doświadczać wszystkiego na sobie, entuzjastycznie podchodzący do nowości. Z dużym prawdopodobieństwem to w przedszkolu pierwszy raz spotka się z aktywnościami wzbogaconymi o elementy kodowania i robotyki. Ważne, żeby w ten nowy dla dziecka świat, wprowadzać go mądrze i odpowiedzialnie. Jesteśmy wdzięczni, że zdecydowali się Państwo postawić ten pierwszy krok razem z nami.

Pakiet zawiera scenariusze lekcji:

1. Kosz pani jesieni
2. Jesień w lesie
3. Dzień misia
4. Ręka lewa, ręka prawa
5. Dziękuję, przepraszam i proszę
6. Herbatka u babci i dziadka
7. Biała pani zima
8. Zakodowana pogoda
9. Dodawanie z robotami
10. Pachnąca wiosna
11. Poczta dawniej i dziś
12. Podróże małe i duże
13. Kiedy dorosnę
14. Dzieci uczą programować rodziców
15. Zakodowany dzień dziecka
16. Już przyszło lato...

Razem ponad 100 stron materiałów z gotowymi kartami ćwiczeń.
Pakiet zawiera kartę kodów zawierającą spis wszystkich rozkazów robota.

Edukacja przedszkolna z Ozobotem i puzzlami - część II

Pakiet scenariuszy, który oddajemy w Państwa ręce opracowany został przez Annę Świć w oparciu o zdobyte doświadczenie w pracy z najmłodszymi dziećmi oraz z nauczycielami. Wychodząc naprzeciw Państwa oczekiwaniom stworzyliśmy bazę

materiałów do pracy z robotami Ozobot i dedykowanymi im puzzlami. Praca z Ozobotami i Puzzlami do Ozobota nie jest dla nauczyciela trudna, nie wymaga specjalnych przygotowań, a większość niezbędnych materiałów będzie dostępnych wraz ze scenariuszem konkretnych zajęć. Tematy scenariuszy i proponowane sposoby realizowania aktywności są spójne z podstawą programową wychowania przedszkolnego.

Ogromną zaletą tego typu robotów jest możliwość przeprowadzenia wartościowych zajęć bez użycia żadnego dodatkowego sprzętu, wystarczy wyjąć robota z pudełka, wcisnąć guzik i już jest gotowy do pracy. Kodowanie odbywa się tu przy użyciu sekwencji barw. Trasy, po których przemieszczają się roboty, tworzone są przez dzieci przy pomocy łączenia ze sobą drewnianych, wykonanych z ogromną starannością puzzli. Każdy puzzle to fragment trasy, część z nich wzbogaconych jest o kody, które decydują o zachowaniu robota. Wykorzystanie puzzli sprawia, że kodowania z powodzeniem mogą uczyć się już dzieci z najmłodszych grup przedszkolnych.

[Symulator drewnianych puzzli do Ozobota](#)

Dziecko w wieku przedszkolnym, to bardzo wymagający użytkownik robotów: ciekawy świata, pragnący doświadczać wszystkiego na sobie, entuzjastycznie podchodzący do nowości. Z dużym prawdopodobieństwem to w przedszkolu pierwszy raz spotka się z aktywnościami wzbogaconymi o elementy kodowania i robotyki. Ważne, żeby w ten nowy dla dziecka świat, wprowadzać go mądrze i odpowiedzialnie. Jesteśmy wdzięczni, że zdecydowali się Państwo postawić ten pierwszy krok razem z nami.

Pakiet zawiera scenariusze lekcji:

1. Trasa z marzeń utworzona
2. Poznaję przedszkole
3. Poznaję grzyby
4. Jestem bezpieczny na drodze
5. Matematyka z puzzlami
6. Pory roku
7. Zakodowany labirynt
8. Trasy w pojazdach ukryte
9. Długa, dłuższa, najdłuższa

Razem prawie 100 stron materiałów z gotowymi kartami ćwiczeń.
Pakiet zawiera kartę kodów zawierającą spis wszystkich rozkazów robota.

Kurs Kodowanie na dywanie i programowanie robotów Ozobot

Nauka podstaw kodowania i programowania jest ważna, bo dzięki niej dzieci uczą się logicznego myślenia, zadaniowego podejścia do stawianych problemów, pracy zespołowej. Kodując i programując uczniowie kształtują uniwersalne kompetencje, które będą im potrzebne w dorosłym życiu, niezależnie od tego jaką ścieżkę zawodową w przyszłości wybiorą. Ucząc się kodowania najmłodszy bezpiecznie i odpowiedzialnie wchodzi w świat myślenia algorytmicznego i nowoczesnych technologii. Chcesz wprowadzić kodowanie do swoich zajęć dydaktycznych, uczyć kodowania swoje dziecko w domu albo prowadzić zajęcia dodatkowe z programowania dla dzieci, ale nie wiesz jak to zrobić, z jakich metod, form i narzędzi korzystać podczas organizowania takich aktywności?

Uczestnicy kursu otrzymują dostęp do zamkniętej grupy Facebook, stworzonej tylko dla nich, w której będą pozostawać w stałym kontakcie z prowadzącymi kurs.

Jak to działa?

- po opłaceniu zamówienia wysyłamy link do aktywacji kursu w [Akademii Uczymy Dzieci Programować](#),
- nasi trenerzy za pomocą filmów, scenariuszy i zamieszczonych przykładów pokazują w jaki sposób można uczyć podstaw programowania i robotyki,
 - 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, scenariuszy i przykładów, które można obejrzeć w dowolnym czasie. Do uruchomienia kursu wystarczy dowolne urządzenie z dostępem do internetu (komputer, laptop, tablet, smartfon). Bez wychodzenia z domu, z kubkiem ulubionej kawy lub herbaty stopniowo odkryjemy przed tobą świat kodowania. Zaczniemy od kodowania offline, przedstawimy uniwersalne aktywności, które wykorzystasz pracując z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, płynnie przejdziemy do gier matematyczno-strategicznych offline i dojdziemy do sposobów na wykorzystanie robotów edukacyjnych w procesie dydaktycznym. Formuła kursu pozwala na wielokrotne powracanie do wcześniej przerobionego materiału, utrwalenie go, naukę zgodną ze swoimi możliwościami i tempem pracy.

Autorami kursu są doświadczeni trenerzy mający za sobą tysiące godzin szkoleniowych: Anna Świć i Rafał Mitkowski. Wykorzystaj ich wiedzę i doświadczenie i podnieś swoje kwalifikacje razem z nimi.

Program kursu

1. Wstęp
2. Sudoku na obrazkach
3. Sudoku na kolorach
4. Obraz w kodzie ukryty
5. Wieże matematyczne - karty wzorów
6. Zbuduj linię - gra matematyczna
7. Wybierz działanie - gra matematyczna
8. Trójkąt czy kwadrat - gra matematyczna
9. Tworzenie kodu przy pomocy symboli graficznych
10. Wprowadzenie powtórzeń
11. Wprowadzenie warunków
12. Sudoku na cztery pory roku - mini mata do kodowania
13. Łączenie cech - mini mata do kodowania
14. Akademia EduSense
15. Ozobot - wprowadzenie
16. Kolorowe ścieżki. Zasady rysowania tras
17. Edukacja ekologiczna - zasady sortowania śmieci
18. Droga do szkoły
19. Dni tygodnia
20. Ręka lewa, ręka prawa
21. Wycieczka do Zoo
22. Ozoblockly

W razie jakichkolwiek pytań prosimy o kontakt:

Małgorzata Kołodziej

Dyrektor Handlowy

mkolodziej@epax.pl

tel.: 533 331 456