

Link do produktu: <https://technologiawszkole.pl/ozobot-bit-bialy-p-1139.html>

Ozobot Bit biały

Cena brutto	499,99 zł
Cena netto	406,50 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Czas wysyłki	3 dni
Numer katalogowy	OzobotBitbiały
Kod producenta	OzobotBitbiały

Opis produktu

ROBOT

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 Z PUZZLAMI

Puzzle doskonale urozmaicają programowanie z Ozobotem. Można je wykorzystać zarówno w zadaniach offline, jak i online na darmowej platformie [OzoBlockly.pl](https://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. Najmłodszy programiści układając trasy z puzzli ćwiczą precyzję ruchów, ćwiczą ruchy motoryki małej, przez co rozwijają sprawność palców dłoni.

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](https://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](https://ozoblockly.pl) bazuje na języku programowania blockly, który podobnie jak Scratch jest językiem wizualnym (blokowym).