

Link do produktu: <https://technologiawszkole.pl/zestaw-przedszkolny-6-x-ozobot-bit-6-x-drewniane-puzzle-2-x-scenariusze-p-1148.html>



## Zestaw przedszkolny 6 x Ozobot Bit + 6 x drewniane puzzle + 2 x scenariusze

Cena brutto	<b>3 599,99 zł</b>
Cena netto	<b>2 926,82 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępność - 3 dni</b>
Czas wysyłki	<b>3 dni</b>
Numer katalogowy	<b>Zestawprzedszkolny6xOzobotBit6xdrewnianepuzzle2xsc</b>
Kod producenta	<b>Zestawprzedszkolny6xOzobotBit6xdrewnianepuzzle2xsc</b>

### Opis produktu

## ZGODNY Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ

Robot Ozobot jest w ponad tysiącu polskich szkołach i dziesiątkach tysięcy szkół na całym świecie pomagając dzieciom zgłębiać tajniki świata robotów i programowania. Nauczyciele z powodzeniem wykorzystują go w edukacji przedszkolnej, wczesnoszkolnej jak i na wyższych poziomach nauczania.

### ROBOT

Ozobot BIT 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 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. 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).

## EDUKACJA PRZEDSZKOLNA - CZĘŚĆ I

Pakiet scenariuszy Edukacja Przedszkolna, 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.

Razem ponad 100 stron materiałów z gotowymi kartami ćwiczeń. Dodatkowo do każdego zestawu dodajemy karty kodów, zawierające spis wszystkich rozkazów robota.

## EDUKACJA PRZEDSZKOLNA - CZĘŚĆ II (PUZZLE)

Pakiet scenariuszy Edukacja Przedszkolna część II, 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.

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.