

Zawartość zestawu:

- Płytki rozszerzająca learn:bit Arcade (1 szt.)
- Licencja bezterminowa kursu (3 uczniów, 1 nauczyciel)
- Serwo 180 stopni
- Zestaw przewodów połączeniowych
- Szablony 4 projektów (labirynt, gitara, koszykówka, piłka nożna)
- Skrócona instrukcja obsługi
- Wszystkie materiały i oprogramowanie w języku polskim
- Gwarancja na 24 miesiące

Cennik (ceny brutto):

1. learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 1 szt. – 990 zł
2. learn:bit Arcade (z płytką micro:bit) 10 szt.,
pakiet klasowy – 8900 zł

Zakup możliwy w ramach
dofinansowania Aktywna Tablica 2024



Learnetic SA

ul. Azymutalna 9 B1, 80-298 Gdańsk
NIP: 5842705459, +48 58 764 75 00
www.learnetic.pl, service@learnetic.com

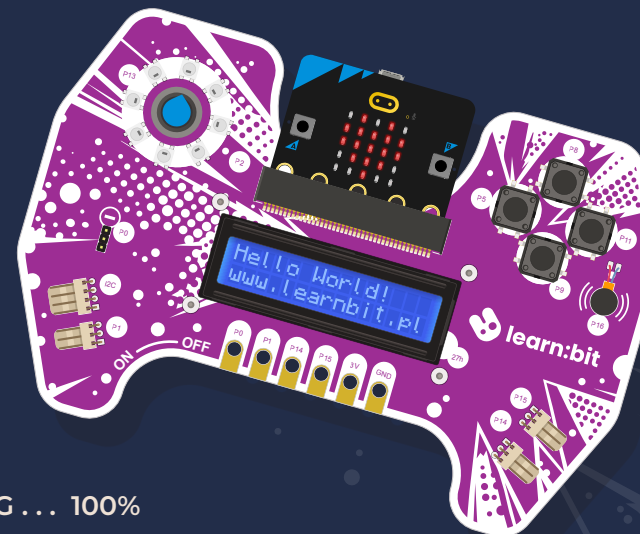
www.learnbit.pl



STEAM
EDUCATION

Hybrydowy kurs podstaw programowania w języku Python dla uczniów szkoły ponadpodstawowej i klas 7-8 szkoły podstawowej oparty o polską płytkę rozszerzającą i mikrokontroler BBC micro:bit®.

Wciągnij uczniów w projektowanie nawiązujące do złotej ery gier arcade!



LOADING ... 100%

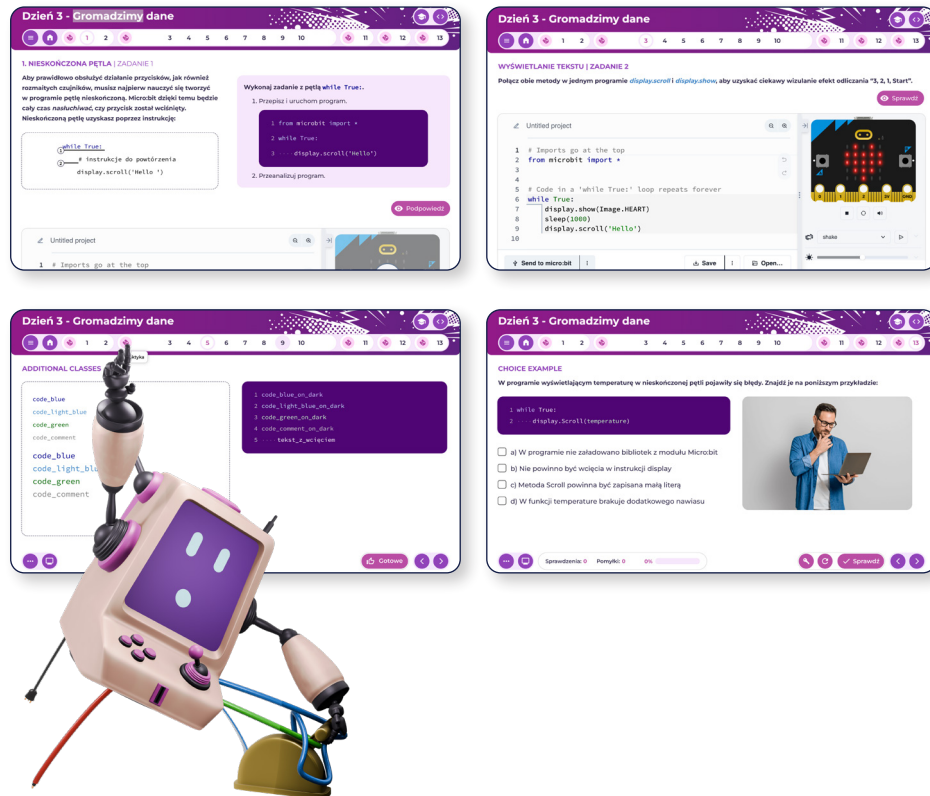


www.learnbit.pl

learn:bit Arcade to pierwsze rozwiązanie typu „all in one”, które odpowiada na oczekiwania i rzeczywistość szkolną – zarówno w roli ucznia, jak i nauczyciela. Dzięki atrakcyjnej formule nawiązującej do gier retro i profesjonalnie przygotowanej obudowie merytorycznej learn:bit Arcade jest doskonałą pomocą dla każdego, kto chce zdobyć kompetencje programistyczne na miarę XXI wieku!

STEAM & learn:bit

Praca z zestawem learn:bit realizuje nauczanie w podejściu STEAM. Hybrydowość pakietu łączy w sobie interaktywny kurs na platformie edukacyjnej Dzwonek.pl i interakcję z fizyczną płytką rozszerzającą. Uczeń tworzy, a następnie testuje projekty programistyczne w świecie fizycznym! Papier, nożyczki i folia aluminiowa to sprzymierzeńcy w realizacji zadań, ale w zestawie znajdują się również gotowe makiety do konstruowania własnych prototypów.



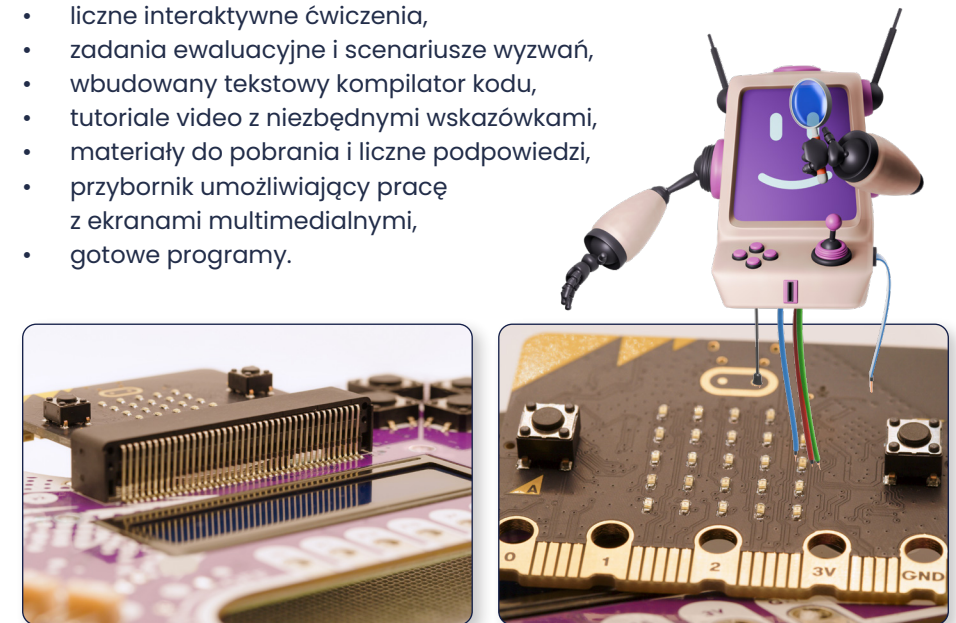
Jeden zestaw przewidziany jest do pracy z dwu- lub trzyosobową grupą uczniów (lub całą klasą w przypadku pakietu). Interaktywne materiały edukacyjne w kursie zostały podzielone tak, aby wpisywały się w praktykę szkolną (dni, ćwiczenia) i w trakcie każdej lekcji pozwalały doprowadzić projekt do edukacyjnego sukcesu ucznia i nauczyciela.

Jedyny taki kurs programowania Python

Rozkład materiału w kursie czerpie z podstawy programowej w sposób interdyscyplinarny (STEAM). Każda lekcja w kursie została dokładnie opisana pod względem punktów z podstawy programowej i ma dokładnie określone cele edukacyjne, które zostały przełożone zarówno na treści poznawcze, jak i na angażujące zadania ewaluacyjne.

W kursie znajdziesz:

- angażujące treści edukacyjne (gamifikacja),
- liczne interaktywne ćwiczenia,
- zadania ewaluacyjne i scenariusze wyzwań,
- wbudowany tekstowy kompilator kodu,
- tutoriale video z niezbędnymi wskazówkami,
- materiały do pobrania i liczne podpowiedzi,
- przyborek umożliwiający pracę z ekranami multimedialnymi,
- gotowe programy.



Zobacz więcej na www.learnbit.pl