

SZKOŁA PODSTAWOWA KLASY 4-8 SZKOŁA PONADPODSTAWOWA LEGO® MINDSTORMS Education EV3



Najlepsze narzędzia STEM oraz zajęcia z robotyki mogą być też w Twojej klasie

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 to praktyczne, wielokierunkowe rozwiązanie STEM, które łączy w sobie elementy LEGO Technic, oprogramowanie przyjazne do pracy w klasie, scenariusze zajęć odpowiadające wytycznym programu nauczania, które rozbudzą kreatywną pewność siebie oraz krytyczne myślenie. Narzędzie obejmuje zagadnienia takie jak inżynieria, kodowanie i fizyka a dzięki intuicyjnym przewodnikom oraz inteligentnym klockom sprawia, że STEM staje się namacalny tuż przed oczami uczniów.

Scenariusze zajęć dopasowane do standardów edukacyjnych

Zaprojektowane z myślą o pracy zespołowej, wszystkie zestawy podstawowe zawierają przewodnik wprowadzający. instruktaże wideo oraz materiały skierowane do dwojga uczniów - zapewniając im narzędzia potrzebne do zaprojektowania, zbudowania i zaprogramowania ich modeli.

Ponad 100 lekcji opartych

o wytyczne Stowarzyszenia Nauczycieli Informatyki (z ang, Computer Science Teachers Association, w skrócie CSTA) gwarantują angażujące i efektywne środowisko dydaktyczne.

LEGO MINDSTORMS Education EV3 oferuje lekcje z zakresu:

- · Kodowania,
- · Inżvnierii.
- · Technologii, · Przedmiotów ścisłych
- i przyrody (ang. Science),
- Maker.

Aby dowiedzieć się więcej na temat treści oraz ćwiczeń wejdź na LEGOeducation.com/lessons.

jest ważny z rozmaitych powodów, ale najważniejsza jest tutaj odwaga dzieci, które naprawdę próbują."

- Mark McCombs, Założyciel szkoły Renaissance Jax i mówca TEDx, Jacksonville, Floryda.

ROZWIAZANIE ZAWIERA

ZESTAW PODSTAWOWY I OPROGRAMOWANIE

- Zestaw Podstawowy EV3
- EV3 LAB i EV3 Programming

SCENARIUSZE ZAJEĆ

- · Projekty EV3 z zakresu projektowania inżynieryjnego
- · Projekty EV3 z zakresu kodowania
- Projekty MAKER

SCENARIUSZE ZAJĘĆ WYMAGAJĄCE DODATKOWYCH **ELEMENTÓW**

- EV3 Wyzwanie w Kosmosie
- EV3 Pakiet inżynieryjny

WSPARCIE

- · Wprowadzające instruktaże wideo
- EV3 Podręczniki dla nauczyciela
- Narzedzia do oceny i wsparcie techniczne

DODATKI

ROZWINIECIA ZESTAWÓW

- EV3 Zestaw Wyzwanie w Kosmosie
- Dodatek Energia odnawialna i czujnik temperatury
- EV3 Expansion Set

AKCESORIA I PAKIETY ZASTĘPCZE SZKOLENIA



Kompatybilny z dowolnym systemem operacyjnym i platformą do kodowania

Wspierane platformy:

- ·iOS
- Chrome
- Windows
- Mac
- Android

Sprawdź specyfikacje na education.lego.com/en-us/ support/ mindstorms-ev3/software-requirements Kompatybilne platformy do kodowania:

- Swift PlaygroundssTM od Apple
- Microsoft MakeCode
- Wildredoor Ware ood
- Scratch
- CoderZ
- · Open Roberta Lab

Dowiedz się więcej na **LEGOeducation.com/compatibility**



Konkursy i zajęcia pozalekcyjne

LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 zapewnia rozwijanie kreatywności również poza lekcjami – w klubach robotyki, w ramach programów z zakresu kodowania i w przestrzeniach MAKER. Chcesz wykonać kolejny krok?

Odwiedź education.lego.com/enus/afterschool/competition.

O LEGO® Education

Od przedszkola do szkoły podstawowej i dalej – LEGO Education dostarcza kontinuum edukacji hands-on, narzędzia dydaktyczne opracowane w myśl zasady "nauka poprzez zabawę", które zaangażują ciekawość każdego i pozwolą rozwijać umiejętności oraz pewność siebie niezbędne w przyszłości.

Skontaktuj się z nami:

AKCESedukacja.pl

Kontinuum edukacyjne LEGO Education

Badania pokazują, że fizyczne zaangażowanie przed uczeniem się, w trakcie lub po stymuluje mózg do lepszego zapamiętania informacji. W LEGO® Education wierzymy, że uczenie się hands-on jest efektywnym sposobem na kształcenie umiejętności takich jak rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie i wiele innych. Niezależnie od tego, czy pracujesz z maluchami, które dopiero poznają świat czy też uczysz podstaw projektowania inżynieryjnego zaawansowanych siódmoklasistów – rozwiązania STEAM od LEGO Education pomoga Ci zaangażować ich w rzeczywiste projekty.



Rozpocznij edukację STEAM w swojej klasie już dziś wraz z rozwiązaniami LEGO Education. Dowiedz się więcej na **LEGOeducation.com**.

