



ED TECH NET

Nauczanie przez doświadczanie

STEAM

Science Technologies
Engineering Arts Mathematics

Katalog produktów do nauki w modelu STEAM

Łączymy wiedzę z różnych dyscyplin z nauką programowania, mechatroniką oraz konstruowaniem realnie działających modeli.

PRZEDSZKOLE / SZKOŁA PODSTAWOWA / SZKOŁA ŚREDNIA

Prezentowane metodyka i rozwiązania są zgodne z aktualnie obowiązującą podstawową programową

Spis Treści

- My i nasza filozofia STEAM **str.2**
- Kurs programowania z grą Scottie Go! Edu **str. 4**
- Maluchy programują - Scottie Go! Basic **str. 4**
- Mechatronika w Twojej szkole z Zestawem BE CREO kit **str.10**
- Programowanie i konstruowanie z Micro:Bit **str. 14**
- Modułowy zestaw mechatroniki Inventory KIT Boson **str. 16**
- Mobilne laboratorium szkolne (Science Kit) **str. 16**
- Planuj, projektuj, drukuj 3D (SKRIWARE) **str. 19**
- STEAM edukacja i robotyka (SKRIWARE) **str. 19**
- Robotyka dla najmłodszych i nie tylko...Robot WUNDERKIND **str. 22**
- Platforma do nauki matematyki - Matematyka bez reszty **str. 21**

Sprawdzona technologia dla szkoły

- ACER - rozwiązania mobilne **str. 22**
- Microsoft **str. 26**
- Oferta bloków szkoleniowych; Specjalista ICT w Edukacji **str. 30**
- Oferta bloków szkoleniowych; STEAM programowanie **str. 33**
- Oferta bloków szkoleniowych; Edukacja przyszłości **str. 34**
- Zestawy **str. 36**
- Formularz zamówienia **str. 37**

EdTechNet

Nasza misja i zadanie, to dostarczenie do polskich szkół wiedzy i rozwiązań z zakresu nowoczesnej edukacji, opartych o najnowsze zdobycze światowej metodyki. Stawiamy tylko na narzędzia, które testujemy wraz z nauczycielami praktykami i ich podopiecznymi.

- ◇ Każde prezentowane rozwiązanie posiada własną obudowę metodyczną, która jest konsultowana z ekspertami w swojej dziedzinie.
- ◇ W ramach metodyki STEAM łączymy w praktyczny sposób wiedzę z różnych przedmiotów - nauczyciele i uczniowie stają się twórcami, natomiast ich wynalazki - pełnoprawnymi narzędziami dla realizacji podstawy programowej z zakresu myślenia komputacyjnego w szkołach.
- ◇ Nowe spojrzenie na pracę metodą projektu buduje wśród uczniów zaangażowanie, krytyczne myślenie, eksperymentowanie i chęć odkrywania wiedzy.
- ◇ Kompetencje wspierane przez proponowane rozwiązania są już niezbędnymi w zinformalizowanym społeczeństwie.

Portal opiniotwórczy, strona i blog dla nauczycieli to nasze kolejne działania, do których gorąco Państwa zapraszamy!

STEAM

STEAM - Science, Technologies, Engineering, Arts, Mathematics - to połączenie wiedzy z różnych przedmiotów, której istotnym elementem jest zarówno praktyka jak i nowa technologia nauczana z wykorzystaniem elektroniki i nauki programowania. STEAM pozwala dzieciom i nauczycielom odkryć swoje mocne strony i przygotować do bycia twórczym w edukacji jak i atrakcyjnym na rynku pracy. Kształci poczucie odpowiedzialności za wspólną pracę, a społecznie - umacnia więzi. Projekty realizowane przez dzieci nie muszą bazować na wieku, a bardziej na dojrzałości emocjonalnej i kompetencjach miękkich. W rzeczywistości szkolnej dzięki STEAM, możemy uczynić uczniów twórcami narzędzi badawczych, wykorzystywanych przez innych uczniów. Zapraszamy do współpracy, która zaowocuje szkołą marzeń, jako organizacją uczącą się!

Zespół EdTechNet

Scottie Go!

GRA EDUKACYJNA Z INTERAKTYWNYM
KURSEM PROGRAMOWANIA

6+/4+

Scottie Go! to seria innowacyjnych gier edukacyjnych z interaktywnym kursem programowania przygotowanych i opracowanych specjalnie dla placówek edukacyjnych:

Scottie Go! EDU dla graczy w wieku od 6 lat, i
Scottie Go! Basic dla graczy w wieku od 4 lat

Wczesny, monitorowany kontakt dziecka w przedszkolu i w szkole z nowymi technologiami ma na celu przybliżenie uczniom bogactwa zastosowań tej dziedziny oraz rozbudzić zainteresowanie informatyką.

Gry z serii Scottie Go! rozwijają intuicję algorytmiczną i wspierają rozwój kompetencji w zakresie nauki programowania w edukacji wczesnoszkolnej ucząc:

- Analitycznego i logicznego myślenia
- Precyzyjnego prezentowania myśli i pomysłów
- Dobrej organizacji pracy
- Rozwiązywania skomplikowanych problemów i pracy w grupie
- Budowania kompetencji potrzebnych do pracy zespołowej i efektywnej realizacji

Unikalny interfejs do programowania w postaci klocków sprawia, że gra jest nie tylko przyjazna najmłodszym, ale też pozwala wykonywać zadania zespołowo bez obawy o mniejsze zaangażowanie części graczy pracujących w zespole.

Gry z serii Scottie Go! dzięki programowi obejmującemu wszystkie podstawowe pojęcia programistyczne od podstawowych instrukcji po pętle, instrukcje warunkowe, zmienne i funkcje, mogą być wykorzystywane jako podstawowe narzędzia do wprowadzenia i nauki programowania.



Dzięki modułowemu układowi treści mogą być też znakomitą uzupełnieniem stosowanych dotychczas innych narzędzi do nauki programowania.

Baw się i ucz, ze **Scottie Go!**



Jest rok 2030. Pojazd Scottiego – sympatycznego kosmity – ulega awarii i przymusowo ląduje na naszej planecie. Należy pomóc Scottiemu zdobyć części zamienne do pojazdu programując jego ruchy.



Przed uczniami jest wiele godzin zabawy, szereg wymagających pomysłowości wyzwań i dziesiątki kolorowych, tekturowych puzzli do ułożenia komend programistycznych. Od ich sekwencji zależą dalsze losy sympatycznego kosmity. Rozwiązanie sprawdzamy za pomocą aplikacji ściągniętej na smartphone, tablet lub komputer (szczegóły poniżej).

Aplikacja Scottie Go oraz klocki zostały tak zaprojektowane, aby umożliwić rozwiązywanie zadań nawet najmłodszym.

Gry Scottie Go! zawierają **zadania o rosnącym poziomie trudności**, które pozwalają graczom rozwijać kompetencje w zakresie programowania.

Klocki służą do układania komend programistycznych, które będzie wykonywał Scottie. Mają też zdefiniowane zadanie: pozwalają graczom przyswoić takie podstawowe pojęcia programistyczne jak: pętla, instrukcja warunkowa, zmienne czy funkcje.

Aplikacja służy do wyznaczenia zadania do rozwiązania i zeskanowania napisanych komend oraz sprawdzenia poprawności ułożonej komendy przez wykonanie zdjęcia lub nagranie wideo.

Gra składa się z:

1. Kartonowych klocków
2. Aplikacji
3. Kodu licencyjnego
4. Organizera
5. Planszy do układania klocków
6. Instrukcji

Dodatkowo nauczyciel otrzymuje:

1. Dostęp do materiałów dydaktycznych m.in. w postaci zestawu zadań wraz z rozwiązaniami,
2. Wprowadzenie do podstaw pojęć programistycznych,
3. Zestaw wszystkich plansz z zadaniami, które mogą być wykorzystywane m.in. do przygotowania i realizacji zajęć np. poprzez ich wyświetlanie na tablicach interaktywnych.

Jak grać?

Gracz wchodzi na stronę www.scottiego.com i zakładki „Pobierz” ściąga aplikację Scottie Go! EDU na swoje urządzenie.

Uruchamia aplikację i wybiera zadanie do rozwiązania.

Układa za pomocą klocków na swoim stole lub biurku jego rozwiązanie. Następnie za pomocą komputera, smartphona lub tabletu i pobranej aplikacji skanuje napisany przez siebie program, wykonując jego zdjęcie lub rejestrując wideo.

Aplikacja po zeskanowaniu komendy ułożonej z klocków wykonuje ją na urządzeniu, a gracz może się przekonać, czy zadanie zostało prawidłowo rozwiązane.

Scottie Go! pozwala na realizację zajęć w różnych miejscach, przy różnych okazjach, na różnych urządzeniach na wiele sposobów.

Po zainstalowaniu gry na urządzeniu (urządzenie mobilne Android, iOS lub komputer z systemem Windows), gra nie wymaga dostępu do Internetu co sprawia, że zajęcia można prowadzić praktycznie w dowolnym miejscu nawet tam, gdzie nie jest zapewniona infrastruktura teleinformatyczna np. salach świetlicowych, holu, czy w szczególności na świeżym powietrzu.

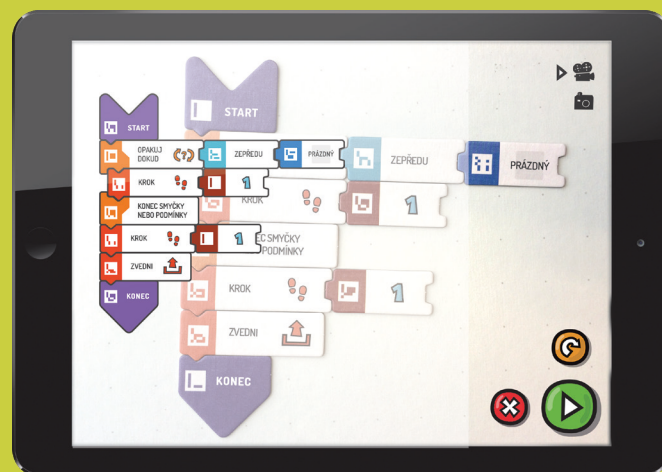


Z gry także można korzystać z powodzeniem nie dysponując wystarczającą dla każdego ucznia liczbą urządzeń.

Podczas zajęć – jeśli urządzeniem komputerowym dysponuje tylko prowadzący, a kolejne zadania przekazywane są graczom poprzez wyświetlenie ich na ekranie lub na wydrukowanych planszach to po napisaniu przez uczniów programów prowadzący sprawdza poprawność rozwiązań, skanując poszczególne rozwiązania za pomocą swojego urządzenia. Przed wykonaniem zdjęcia nauczyciel może przetestować się na wcześniej założone konto ucznia, aby w ten sposób bezpośrednio rejestrować jego wyniki.

Zapraszamy do udziału w programie Szkolne Kluby Scottie Go!

Szkolne Kluby Scottie Go! to nauka programowania z wykorzystaniem gry Scottie Go! EDU. Nauczyciele przez założenie szkolnego Klubu ScottieGo! zyskują ofertę wsparcia w postaci scenariuszy, kart pracy i plansz do wydrukowania. W przygotowaniu mamy program zajęć z możliwością pobrania i modyfikacji zgodnej z CC, certyfikaty oraz dyplomy dla uczniów.



Scottie Go! Basic dla przedszkolaków i Scottie Go! EDU dla uczniów szkół podstawowych
wybierz odpowiednią wersję gry **Scottie Go!**

Scottie Go! EDU i Scottie Go! Basic charakteryzują się tą samą logiką grania a do sprawdzania rozwiązań służy ta sama aplikacja. Jednak z myślą o graczach zaprojektowaliśmy je dla różnych grup wiekowych:

Dla uczniów w wieku 6 lat+

SCOTTIE GO! EDU składa się z 91 zadań o rosnącym poziomie trudności. Gra zawiera 179 klocków.



Dla uczniów w wieku 4 lata +

SCOTTIE GO! BASIC składa się z 24 zadań o rosnącym poziomie trudności oraz z większych klocków, przygotowanych specjalnie z myślą o mniejszych graczach. Gra zawiera 47 klocków oraz planszę do gry, dzięki której można grać w Scottie Go! jak w zwykłą grę planszową – bez używania aplikacji i urządzenia. Gra dodatkowo wzbogacona została o żetony oraz karty wyzwań za pomocą których można modyfikować zadania na planszy i tworzyć własne scenariusze gry.



KLOCKI MAGNETYCZNE SCOTTIE GO!

Zestaw 47 klocków magnetycznych do stosowania na tablicy magnetycznej. Doskonałe narzędzie do współpracy z uczniami, prezentowania i omawiania rozwiązań do wybranych zadań. Za pomocą klocków magnetycznych można ułożyć rozwiązania do wszystkich zadań z gry Scottie Go! Basic oraz do pierwszych 24 zadań w grze Scottie Go! Edu.

Pod kątem nauczania kompleksowo pojętej edukacji informatycznej, z naciskiem na naukę programowania w szkole i wdrażanie do kodowania w przedszkolu - przekazujemy w Państwa ręce ofertę pomocy dydaktycznych, wykorzystujących najnowsze technologie, wspierających dobrą realizację celów kształcenia informatycznego na poszczególnych etapach edukacyjnych.

Gra do kupienia w sklepie **multiedukacja.pl**

Spotkaj się z nami w Klubach Scottie Go! i śledź nas na FB! – odwiedź naszą stronę i dowiedz się więcej!



Scottie Go! Labirynt nowa seria przygód Scottiego.

Scottie Go! Labirynt to nowe przygody lubianego przez uczniów, dobrego kosmity Scottiego, który tym razem zaprasza do łączenia nauki i rozrywki również w domu.

Zaprogramuj kolejne przygody Scottiego i pomóż mu zebrać kryształy, które zasilają jego statek i pozwolą kontynuować podróż. Zainstaluj darmową aplikację Scottie Go! Labirynt, rozwiąż zadanie, zbuduj własne programy z algorytmicznych klocków i sprawdź jak Scottie je wykonuje. Poznaj podstawowe pojęcia algorytmiczne i ucz się logiki.

Scottie Go! Labirynt to 52 zadania, logiczne i algorytmiczne łamigłówki, które dostosowano zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych graczy. Gra zawiera nowe rodzaje obiektów w grze jak flagi czy teleporty, a w aplikacji zawarty jest bardzo prosty interaktywny kurs programowania.

**Pobierz darmową aplikację
Scottie Go! Labirynt**
Rozmiar aplikacji: 138 MB



Gra jest pierwszą z nowego, cyklu **Scottie Go! Adventures.**

Seria gier Scottie Go! to innowacyjne połączenie aplikacji edukacyjnej na urządzenia mobilne z algorytmicznymi klockami w kształcie puzzli do sterowania bohaterem. Starannie zaprojektowane środowisko gry stopniowo wprowadza użytkowników w świat programowania i rozwija intuicję algorytmiczną podczas wykonywania zadań o rosnącym poziomie trudności.

Gra przeznaczona jest dla dzieci od 6 roku życia. Grać możemy pojedynczo lub w zespole 2-3 osobowym. Dla najmłodszych graczy zaleca się pomoc rodzica lub opiekuna. Aplikacja pozwala zeskanować ułożony z klocków program przez wykonanie zdjęcia lub nagranie wideo. Po zeskanowaniu programu Scottie wykona go linijka po linijce, a gracz będzie mógł się przekonać, czy zadanie zostało prawidłowo rozwiązane.



139,90
BRUTTO PLN

Specyfikacja:

Scottie Go! Labirynt składa się z pudełka z kartonowymi klockami i aplikacji przeznaczonej na urządzenia wyposażone w kamerę.

Zawartość pudełka:

- Organizator do porządkowania elementów zestawu
- 57 kartonowych klocków do sterowania bohaterem
- Instrukcja
- Kod licencyjny (pozwala na instalację gry na 2 urządzeniach)

Pudełko nie zawiera tabletu.

Wymagania systemowe

MINIMALNE WYMAGANIA DLA SYSTEMU ANDROID:
System w wersji 4.1.2 lub nowszej,
procesor dwurdzeniowy 1.2 GHz, tylna kamera 2 Mpix
MINIMALNE WYMAGANIA DLA SYSTEMU iOS:
System w wersji 8 lub nowszej, iPhone 5s lub nowszy, iPad czwartej generacji lub nowszy.

10+

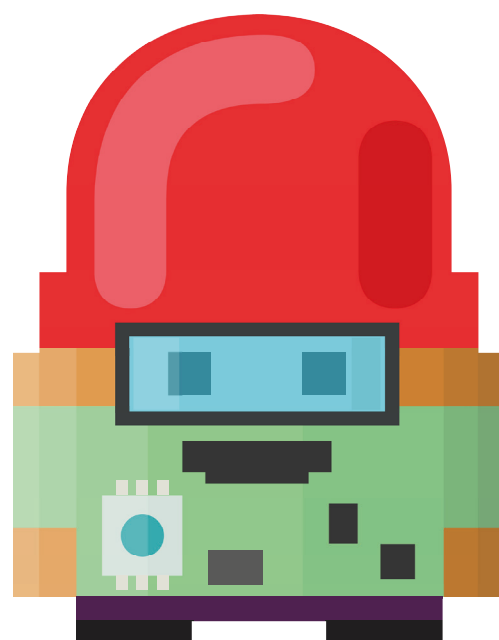


BE CREO

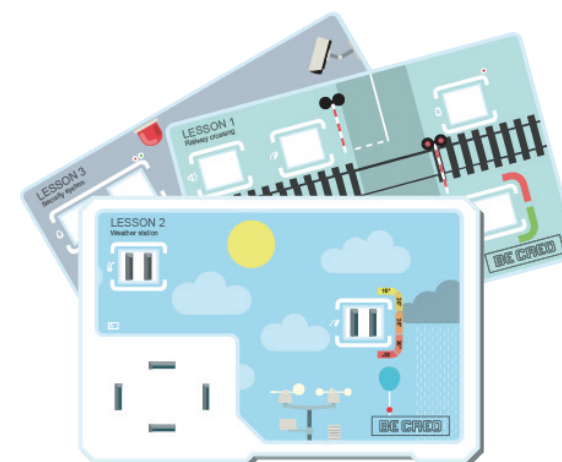
BECREO KIT to jedyny taki polski zestaw elektroniki oraz specjalnie zaprojektowanej aplikacji w formie **kursu**, który łączy w sobie **naukę programowania i mechatroniki z elementami robotyki**, a wszystko w rewolucyjnym modelu pracy - **STEAM**.

Metodyka pracy **STEAM** zakłada łączenie wiedzy z różnych przedmiotów w praktyce – przedmioty ścisłe, technologia, inżynieria, sztuka, matematyka, a wszystko to w realizacji uczniowskich projektów, czy działań lekcyjnych z zestawem **BE CREO KIT**.

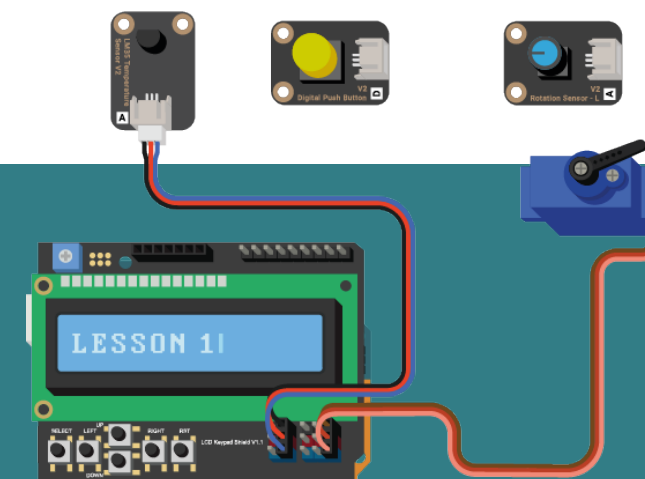
Narzędzie edukacyjne jakim jest zestaw BE CERO KIT stanowi znakomite rozwinięcie realizacji ogólnych warunków podstawy programowej przedmiotów technicznych, informatycznych i zawodowych na etapie szkoły średniej. Pozwala na realizację licznych projektów programistycznych oraz z obszaru Internetu Rzeczy (IOT), który aktualnie jest jedną z najszybciej rozwijających się gałęzi w gospodarce światowej.



Integralną częścią zestawu i aplikacji jest **10 nakładek tematycznych – Kart Pracy** o różnym stopniu trudności. Nazywane są **Wyzwaniami** i stanowią część projektową **rozwinięcia kursu** z aplikacji. Testują zdobytą wiedzę w praktyce przez konstruowanie realnie działających modeli, a w tym **Inteligentnego Domu, Inteligentnego Miasta, Stacji Pogodowej oraz wielu innych...**



STEAM
Science, Technology,
Engineering, Arts and
Mathematics



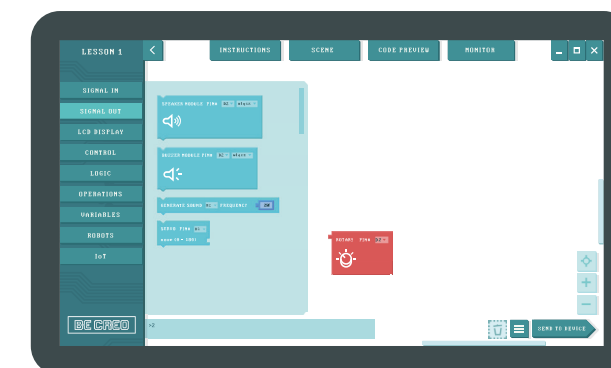
W skład zestawu wchodzi, aż **10** specjalnie wybranych wysokiej jakości **modułów** elektronicznych i programowalna **płytko Arduino** wraz ze specjalnie zaprojektowaną dla niej nakładką I/O z **wyświetlaczem OLED**.

Aplikacja BECREO KIT

Instalowalna aplikacja komputerowa zawiera bogaty - interaktywny kurs programowania i mechatroniki, gdzie uczeń na każdym zajęciach zmuszany jest do łączenia opanowanej teorii z zawartą w zestawie elektroniką. Lekcje kursu zostały skonstruowane w sposób, który pozwala na naukę krok po kroku jak i realizację własnych zaawansowanych projektów.

Aplikacja nie wymaga stałego dostępu się Internetu, a praca odbywa się w czterech trybach:

- **KOMPEDIUM** – informacje dotyczące zwartej w zestawie elektroniki, jej działania, łączenia oraz programowania
- **KURS** – zawiera 23 lekcje w formie interaktywnej z elementami zestawu
- **WYZWANIA** – pozwala na pracę z 10 nakładkami tematycznymi, które zawierają od 2 do 5 zadań, każda.
- **TRYB DOWOLNY** – pozwala korzystać ze wszystkich funkcjonalności aplikacji w realizacji własnych, autorskich projektów.



Praca z zestawem BECREO KIT:

- rozwija umiejętności analitycznego i logicznego myślenia
- uczy współpracy oraz twórczego wykorzystywania technologii
- wykorzystuje oprogramowanie do rozwiązywania skomplikowanych praktycznych problemów w otoczeniu człowieka (IOT)
- rozwija intuicję algorytmiczną

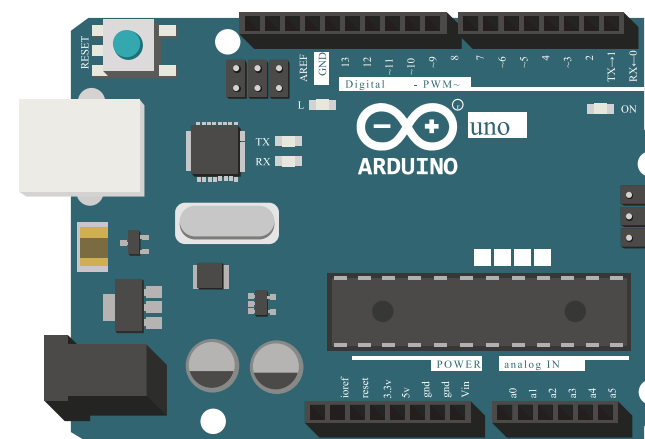


Formuła kursu BECREO KIT tworzy przyjazne środowisko edukacyjne dla ucznia i nauczyciela. Zawarte w pudełku moduły i aplikacja pozwalają na przeprowadzenie kilkudziesięciu lekcji w ramach zajęć informatycznych jak i pracy projektowej w modelu STEAM na innych przedmiotach. Uczniowie konstruują, a następnie programują stworzony przez siebie przykładowy model badawczy, który z powodzeniem można wykorzystać, przykładowo na przedmiotach przyrodniczych w szkolnym laboratorium biologicznym, pracowni fizycznej czy nawet na zajęciach wychowania fizycznego.

Aplikacja BECREO KIT jest przygotowana również do współpracy ze środowiskiem i płytką BBC - Micro:Bit*.

Rozszerzenie funkcjonalności aplikacji o współpracę z Micro:Bit* dostępne jest jako osobny produkt i wymaga zakupu nowej licencji dla aplikacji BECREO KIT

*Płytki Micro:Bit nie jest częścią zestawu!



Aplikacja doskonale włącza ucznia w proces kształcenia przechodząc od języka wizualnego, gdzie programujemy za pomocą bloków do języka tekstowego C/C++ w środowisku Arduino.

BECREO KIT pozwala na rozwinięcie zestawu o pracę z całym środowiskiem Arduino poprzez wykorzystanie innych, dodatkowych sensorów, a także znakomicie nadaje się do łączenia z konstrukcjami i układami wykonanymi klockami LEGO®.

Zawartość Pudełka:

1. Moduły elektroniczne w zestawie:

- a. przycisk
- b. czujnik obrotu
- c. diody LED (x3)
- d. czujnik temperatury
- e. czujnik światła
- f. joystick
- g. głośniczek (buzzer)
- h. Serwo
- i. czujnik odległości
- j. czujnik obrotu

2. Adapter do baterii AA

3. Zestaw plastikowych uchwytów mocujących moduły elektroniczne do płytki lub klocków Lego®

4. Płytki robocze, na których umieszczamy moduły elektroniczne

5. Zestaw 10 nakładek tematycznych, projektów wyzwań

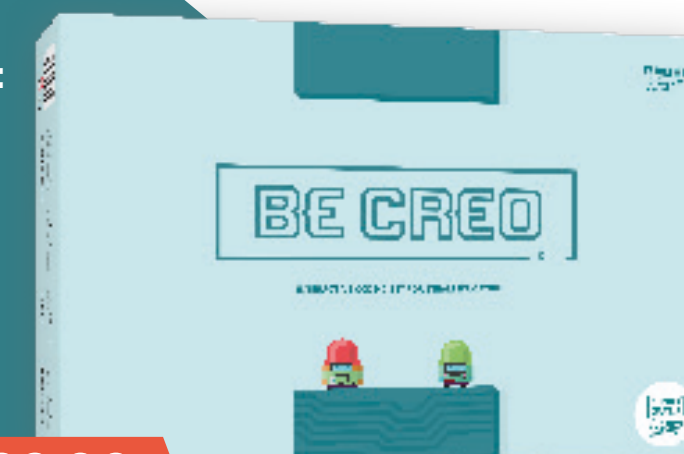
6. Płytki Arduino UNO

7. Nakładka rozszerzająca I/O BeCREO z wyświetlaczem OLED

8. Kabel USB

9. Kable łączące moduły.

899,00
BRUTTO PLN



Aplikacja BECREO do pobrania ze strony producenta, do jednoczesnego wykorzystania na dwóch komputerach z systemem Windows 7 lub nowszym.

7+

BOSON

Modułowe zestawy czujników oraz elementów konstrukcyjnych.
Tworzenie przez uczniów relacje działających modeli do wykorzystania
na wszystkich przedmiotach.

Baw się, Ucz, Wymyślaj!

Od mobilnego laboratorium badawczego do programowalnego modelu z płytką **micro:bit**

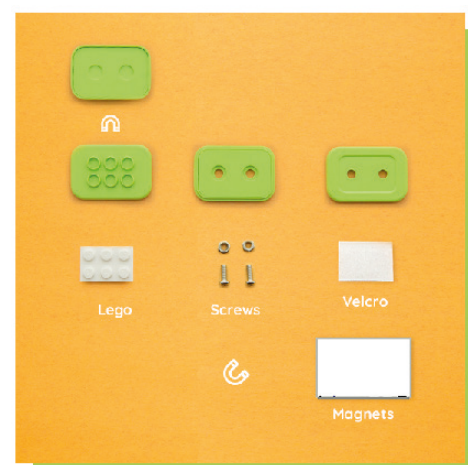
Specjalnie zaprojektowane i bezpiecznie zabudowane, moduły elektroniczne BOSON to znakomite rozwiązanie dla łączenia sprawdzonych metod aktywnych z mechatroniką i programowaniem układów elektronicznych. Pozwalają uczniom stać się odkrywcami wiedzy i rozwiązań technologicznych w modelu STEAM.

Zajęcia techniczne, informatyka, a może biologia lub chemia, z modułami Boson zamieniają się w laboratoria własnoręcznie skonstruowane przez uczniów.

50+ elektronicznych kolorowych modułów dających nieskończone możliwości

Instrukcje i kursy dla uczniów i nauczycieli

Kompatybilne z Lego, śrubkami, rzepami i magnesami.



Cyfrowe badania naukowe

Zacznij bez programowania;
możliwość ulepszenia do micro:bit i Arduino

Design Plug and Play z ujednoliconym i pewnym połączeniem

BOSON Starter Kit z płytką **micro:bit**

Innowacyjna zaprojektowana ze wsparciem BBC - płytka Micro:Bit w połączeniu z elektronicznymi modułami Boson to świetne narzędzie do nauki konstruowania i programowania elektroniki w wielu językach – Python, Java, Scratch czy C.

Wykorzystane w płytce elementy pozwalają z łatwością stworzyć zarówno proste schematy obrazujące zjawiska fizyczne jak i zaawansowane modele robotów czy konstrukcji mechatronicznych z wykorzystaniem żyroskopu, akcelerometru, bluetooth.

380,00
BRUTTO PLN



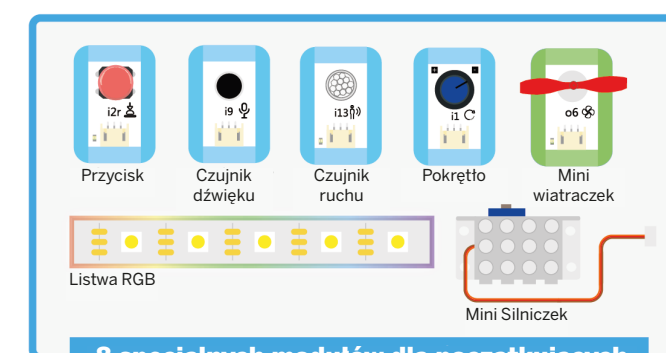
Boson Starter Kit dla micro:bit

12+ projektów STEAM dla wszechstronnej nauki



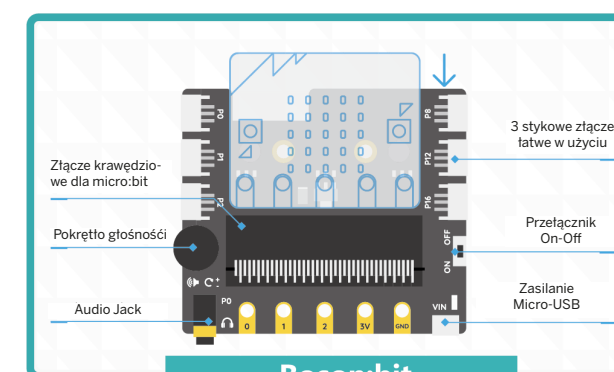
Przewodnik szybkiego startu

Przykładowe kody i schematy połączeń. Zacznij swój projekt od razu!



8 specjalnych modułów dla początkujących

Interakcja z dźwiękiem, światłem i ruchem



Boson:bit

Płytki rozszerzeń Plug & Play micro:bit



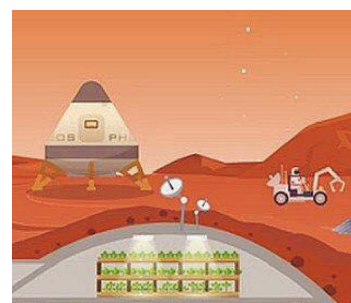
Elementy oznaczone kolorami

Kompatybilne z Lego, magnesami, śrubkami, i rzepami

Intuicyjne i łatwe do połączenia

BOSON Science Kit

Zestaw Science KIT Boson, to modułowy badawczy zestaw elektroniki bez konieczności jej programowania. Został specjalnie stworzony dla uczniów w różnym wieku i na różnym etapie edukacyjnym. Możliwość łączenia modułów BOSON z dowolnym materiałem (karton, plastik, drewno...), pozwala na nieograniczoną liczbę możliwości ich wykorzystania na różnych przedmiotach. Badanie zakwaszenia gleby, czy warunków atmosferycznych we własnoręcznie skonstruowanej stacji pogodowej, to znakomite połączenie edukacji ze światem realnym, a to właśnie jedno z głównych założeń **STEAM**.



Pełna lekcja z historią
"Przetrwaj na marsie"



12+ projektów z kartami na
temat wzrostu roślin



725,00
BRUTTO PLN



Niezwłoczna nauka bez kodowania



Kompatybilne z micro:bit,
Arduino i innymi



10 + Wysokiej jakości profesjonalnych czujników

BOSON Inventor Kit

Wyposaż swoją szkołę w kompletny, mechatroniczny zestaw konstruktorski BOSON. Aż 37 modułów elektronicznych wchodzących w jego skład, pozwala na realizację niezliczonych projektów międzyprzedmiotowych. Począwszy od skonstruowania prostego laboratorium, a skończywszy na zaawansowanych programowalnych konstrukcjach robotycznych. Od dzisiaj w pracy uczniów ograniczać może ich jedynie wyobraźnia.



1249,00
BRUTTO PLN

Platforma robotyczna Max:Bot z płytką micro:bit

Uwolnij pełną moc robotyki micro:bit! Max:bot to oparta na micro:bit, mobilna, edukacyjna platforma dla uczniów i młodych twórców, stworzona do nauki robotyki i programowania.

Max:Bot jest wyposażony w:

- Dwukierunkowy silnik
- Sensor śledzenia linii
- Sensor dystansu
- Sensor kolizji
- Pasek RGB LED
- Głośnik



548,58
BRUTTO PLN

- Łatwy montaż, duża wytrzymałość, doskonała mobilność
- Możliwość rozbudowania za pomocą 50+ modułów Boson
- Instrukcje krok po kroku zapewniające wszechstronną naukę

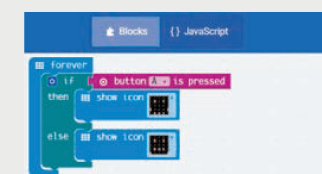
Zaprogramuj micro:bit by sterować Max:Botem



Scratch
(7 -13 lat)



Python
(10 -16 lat)



Edytor blokowy
(7 -13 lat)



Edytor JavaScript
(10 -16 lat)

Możliwości Max:Bot



Podstawowe

Kontrola ruchu
Alarm muzyczny
Efekty świetlne
Sensor nauki



Średniozaawansowane

Unikanie przeszkód
Podążanie za światłem
Śledzenie linii
Bezprzewodowa transmisja danych



Zaawansowane

Mobilny reporter temperatury
Robot rozpoznający ruch

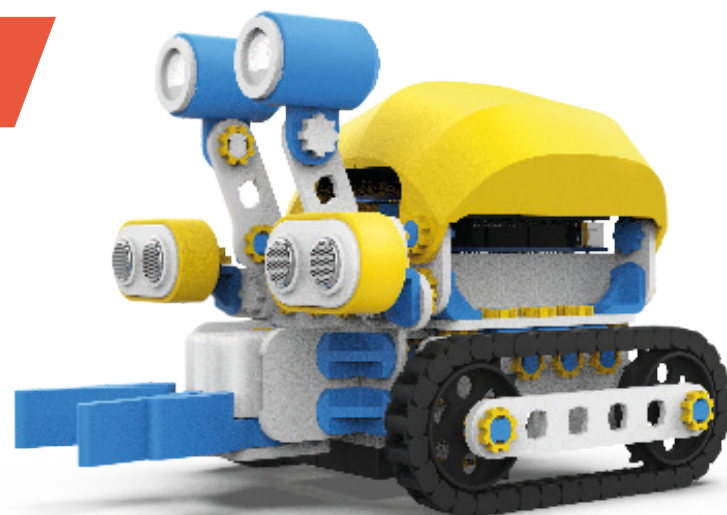
SKRIBOT

600,24
BRUTTO PLN

Skriboty to konfigurowalne roboty drukowane w 3D, które każdy może zaprojektować, wydrukować i zaprogramować.

Specyfikacja Techniczna

- ✓ Programowanie w aplikacji Skribots, albo Arduino IDE
- ✓ 2 czujniki ultradźwiękowe odległości, 3 czujniki kontrastowe odbiciowe
- ✓ 2 silniki, LEDy RGB, chwytak z serwomechanizmem
- ✓ Mikrokontroler Arduino Mega z nakładką edukacyjną
- ✓ Zasilany baterią Li-Ion (ładowarka w zestawie)
- ✓ Komunikacja bezprzewodowa przez Bluetooth (BLE 4.0)
- ✓ Wymiary: 17 x 19 x 11 cm po złożeniu
- ✓ Waga: 610 g po złożeniu



Omija przeszkody



Jeździ



Podąża za linią

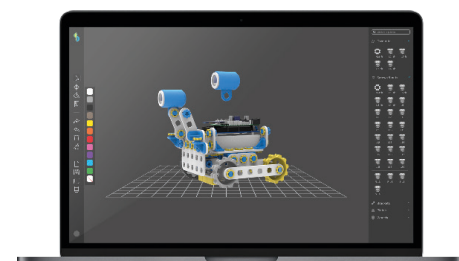


Łapie i przenosi



Dostęp do Misji na Marsa

Materiały dla uczniów i nauczycieli sprawiają, że jest to kompleksowe rozwiązanie do nauczania programowania na różnych poziomach w szkołach (wizualne programowanie blockowe lub język C++).



Dostęp do Kreatora Robotów

Kreator to narzędzie online, w którym można zaprojektować dowolnego robota lub konstrukcję, a następnie wydrukować jej elementy na dowolnej drukarce Skriware.

BIBLIOTEKA MODELI 3D SKRIMARKET

Wirtualna biblioteka modeli 3D, na którą, dzięki integracji z MyMiniFactory, składa się ponad 60 000 modeli 3D, które można wydrukować za pomocą jednego kliknięcia (1-click 3D printing). Skrimarket automatycznie dostosowuje parametry wydruku do posiadanej drukarki i materiału, sprawiając że korzystanie z urządzeń Skriware jest bardzo proste. Skrimarket umożliwia również wgranie własnego modelu 3D i podzielenia się nim z globalną społecznością użytkowników Skriware.

SKRIWARE 2

3295,00
BRUTTO PLN

Świetnie sprawdzi się w rękach początkujących oraz zadowoli nawet najbardziej zaawansowanych użytkowników. Podwójny ekstruder pozwala na równoczesne drukowanie dwoma tworzywami (filamentami), a zamknięta konstrukcja utrzyma odpowiednią temperaturę wewnętrzną. Drukarka posiada duży, łatwy w obsłudze wyświetlacz, który umożliwia bezpośrednie przeglądanie bazy modeli 3D. Dzięki automatycznemu przygotowaniu modeli do druku jest niewątpliwie jedną z najłatwiejszych w obsłudze drukarek 3D dostępnych na rynku.

Specyfikacja Techniczna

- ✓ Kolorowy ekran dotykowy o przekątnej 7"
- ✓ Druk z PLA, ABS, PVA, PET-G, NYLON, FLEX, HIPS i innych
- ✓ Połączenie do sieci przez Wi-Fi, albo Ethernet
- ✓ Wydruk przez Skrimarket, albo USB
- ✓ Pole robocze: 21 cm x 26 cm x 21 cm
- ✓ Średnica filamentu: 1,75 mm
- ✓ Średnica dyszy: 0,4 mm
- ✓ Rozdzielczość wydruku: 0,05-0,3 mm
- ✓ Maksymalna temperatura dyszy: 270°C
- ✓ Maksymalna temperatura blatu: 90°C
- ✓ Wymiary: 41 cm x 47 cm x 63 cm
- ✓ Optymalna temperatura otoczenia: 15-25°C
- ✓ Zasilanie: 100-230 V, 50/60 Hz



SKRIWARE ACADEMY

Skriware Academy to platforma internetowa komplementarna do ekosystemu Skriware. Na platformie udostępniane będą scenariusze zajęć z elementami druku 3D, robotyki oraz programowania, z wykorzystaniem drukarki Skriware 2, Skrimarketu oraz Skribotów. Nauczyciele będą mogli na niej znaleźć zarówno materiały przedmiotowe - dostosowane do podstawy programowej przedmiotów szkolnych, oraz interdyscyplinarne scenariusze z zakresu STEAM. Modułowa struktura scenariuszy zapewni nauczycielom możliwość modyfikacji istniejących materiałów do swoich potrzeb oraz tworzenia własnych scenariuszy zajęć w przystępny sposób.

roboTM wunderkind

6+

Robot którego stworzyć, zaprogramować i sterować potrafi każde dziecko.

Poznaj Robo Wunderkind, modułowy robot którego każde dziecko może bezproblemowo złożyć i ożywić!

Robo Wunderkind to ciekawy i intuicyjny sposób na wprowadzenie w świat programowania i kodowania każdą dziewczynkę i chłopca. Przy użyciu bloków oznaczonych kolorami, dziecko składa swojego pierwszego robota i programuje go by wykonywał prawdziwe zadania.

Te nagradzane zestawy robotyczne, są wychwalane za ich zdolność wykształcania różnorodnych umiejętności u dzieci, takich jak abstrakcyjne i algorytmiczne myślenie, kodowanie i obliczanie, rozwiązywanie problemów i innowacyjność.



Zaprojektowane dla dzieci w wieku 6-12



Rozumienie zaawansowanego tekstu nie jest wymagane



Uczy podstaw kodowania i robotyki



Dołączony program nauczania na temat kodowania i robotyki dla nauczycieli



Rozwijają poznawcze i metapoznawcze umiejętności



Rozwijają poznawcze i metapoznawcze umiejętności

Robo Wunderkind może być wykorzystywany w różnego rodzaju sytuacjach: w domu, w szkole, czy w klubie STEM.

Produkty multimedialne
dla edukacji wczesnoszkolnej

799,00
BRUTTO PLN

MATEMATYKA bez reszty

1999,00
BRUTTO PLN

CZĘŚĆ 1

799,00
BRUTTO PLN

CZĘŚĆ 3

CZĘŚĆ 2

799,00
BRUTTO PLN

PAKIE

PL / EN

„**Matematyka bez reszty**” to trzyczęściowy multimedialny pakiet edukacyjny dla szkół podstawowych, przeznaczony do nauki przedmiotów matematyczno-przyrodniczych w edukacji wczesnoszkolnej. Zawiera pakiet ćwiczeń, interakcji, zabaw, gier oraz filmów do szybkiego i efektywnego wykorzystania podczas zajęć szkolnych. Program obejmuje trzy części, odpowiadające zakresem tematycznym klasom 1-3. Całość jest dostosowana do podstawy programowej i umożliwia pracę z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Zakres tematyczny

Sytuacje dnia codziennego	Podróże Pasje Zakupy
Wiedza o świecie	Dawne dzieje Polska w świecie Zawody
Technika, nauka, przyroda	Wynalazki Zagadki anatomii Mały przyrodnik

Zakres merytoryczny

$+$ / $-$ DODAWANIE / ODEJMOWANIE	\lessgtr RYTM / WŁASNOŚCI LICZB
FIGURY / BRYŁY	\cdot / $:$ MNOŻENIE / DZIELENIE
CZAS / MIERZENIE	KODOWANIE / PROGRAMOWANIE
WAGI / TEMPERATURY	UŁAMKI
$10 \over 40$ $20 \over 30$ LICZENIE DZIESIĄTKAMI / SETKAMI / TYSIĄCAMI	CIĄGI
	FILMY EDUKACYJNE

Zawartość pudełka

- ▶ kod dostępu do programu – wersja online i offline (do pobrania na pendrive lub komputer),
- ▶ roczna licencja na dany produkt na całą szkołę,
- ▶ pendrive do wgrania wersji offline,
- ▶ przewodnik „Krok po kroku” po „**Matematyce bez reszty**”,
- ▶ naklejka do pokoju nauczycielskiego – z miejscem na wpisanie loginu i hasła do programu.

Zawartość każdej części

- Każda z części programu multimedialnego zawiera po:
- 3 przygody tematyczne,
 - 18 filmów edukacyjnych wprowadzających do tematyki,
 - 9 interakcji,
 - 18 ćwiczeń utrwalających wiedzę z zakresu matematyki i nauk przyrodniczych.
- Do programu została przygotowana obudowa dydaktyczna. Każda część zawiera:
- 36 kart pracy,
 - 15 scenariuszy zabaw,
 - 6 scenariuszy lekcji.

▶ wsparcie techniczne



LICENCJA
DLA CAŁEJ
SZKOŁY



POBIERZ
I KORZYSTAJ
OFFLINE



ZGODNOŚĆ
Z PODSTAWĄ
PROGRAMOWĄ MEN



KORZYSTAJ
W WERSJI
ONLINE

W ofercie
również produkty
do edukacji
przedszkolnej

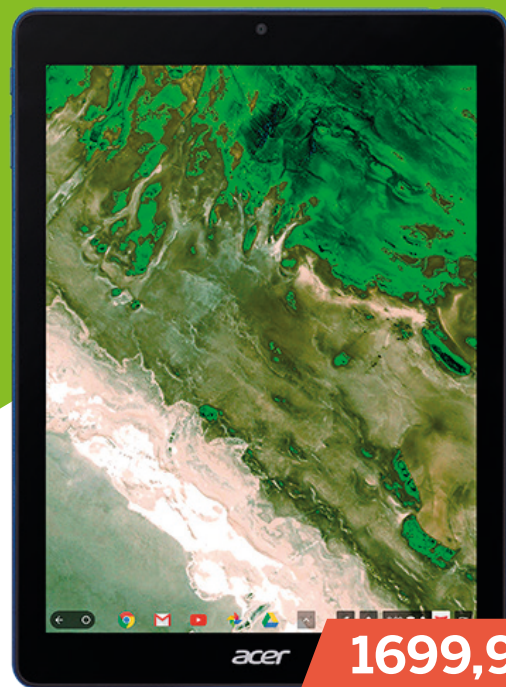


799,00
BRUTTO PLN

Sprawdź na

www.edtechnet.pl

Bezpieczne i wydajne notebooki TravelMate P2 zostały zaprojektowane w celu zapewnienia maksymalnej wydajności zarówno w domu, jak i w klasie. Ich niezawodność zapewnia uczniom możliwość przejścia przez najtrudniejsze zadania.



1699,90
BRUTTO PLN

Chromebook Tab 10 (D651N)

Budzimy klasy do życia

Acer Chromebook Tab 10, będący pierwszym tabletem z systemem Chrome, umożliwia nauczycielom i uczniom dostęp do innowacji związanych z rzeczywistością rozszerzoną Google Exhibitions ze sklepu Google Play, włączając te innowacyjne i wspierające współpracę metody nauczania do środowiska edukacyjnego za pomocą prostego w zarządzaniu, mobilnego i lekkiego urządzenia dotykowego.

- Procesor Quad-core ARM Cortex-A53 MPCore
- Wyświetlacz 9,7 cala, QXGA 264 PPI IPS
- Ekran dotykowy z obsługą 10 palców
- Czytnik kart MicroSD™
- Wbudowane pióro Wacom EMR
- 9 godzin pracy na baterii
- Obsługa całego sklepu Google Play
- Rzeczywistość rozszerzona Google Expeditions

Akcesoria do Chromebooka Tab10

- Wstrząsoodporna obudowa dla dzieci
- Wzmocniona obudowa
- Zestaw folii ochronnych
- Obudowa z podstawką i klawiaturą

Google Expeditions AR (rzeczywistość rozszerzona) wprowadza immersyjne techniki nauczania do sali lekcyjnej. Expeditions AR wykorzystuje technologię AR firmy Google w celu zmapowania fizycznej sali i umieszczenia w niej wirtualnych obiektów 3D. Uczniowie mogą chodzić dookoła obiektów, przybliżać je, aby im się dokładnie przejrzeć oraz cofnąć się, aby zobaczyć pełen obraz.

GeoGebra AR wykorzystuje potencjał rzeczywistości rozszerzonej w nauczaniu i uczeniu się matematyki, umożliwiając uczniom umieszczanie trójwymiarowych obiektów matematycznych na powierzchni, chodzenie wokół nich i zapisywanie ich widoku pod różnymi kątami. GeoGebra AR zawiera również ćwiczenia z przewodnikiem, które pomagają odkrywać matematykę w rzeczywistym świecie.

W ofercie pełne wyposażenie szkolnych pracowni w sprzęt IT oraz tablice i monitory interaktywne. Prosimy o kontakt!

TravelMate seria P2

Wytrzymała konstrukcja
Wydajna nauka
Normy wojskowe 810-G

Windows 10 Pro

Windows 10 Pro w wersji S mode

- Dostępne z różnymi rozmiarami ekranu
- Kąt otwarcia 180°
- Praca na baterii przez cały dzień
- Łatwa możliwość rozbudowy
- Opcjonalny napęd DVD (w wybranych modelach)

Niezawodny towarzysz w nauce

Notebooki TravelMate serii P2, wykorzystujące najnowsze procesory Intel® Core™ z możliwością łatwego rozbudowania zapewniają osiągi i elastyczność potrzebne, aby być prawdziwym i niezawodnym towarzyszem w nauce.



od 1899,90
BRUTTO PLN

TravelMate Spin seria B1

Acer dla edukacji | Ich przyszłość. Nasza teraźniejszość
Cyfrowa szkoła | Klasa z systemem Windows
Windows 10 Pro zaspokaja Twoje potrzeby biznesowe.

Windows 10 Pro

Windows 10 Pro w wersji S mode

- Najlepsza trwałość w swojej klasie
- Ekran dotykowy ze szkła Gorilla Glass firmy Corning
- Konstrukcja odprowadzająca rozlaną ciecz
- Intuicyjne pisanie za pomocą rysika Acer Active Pen*

Wspieranie doskonałości w edukacji.

TravelMate Spin B118 jest konwertowalnym laptopem stworzonym z myślą o zastosowaniach w edukacji. Dzięki swojemu 11,6-calowemu ekranowi i konwertowalnej konstrukcji, laptop służy jako wszechstronne urządzenie w klasie, które można ustawić do prezentacji lub w formie namiotu, ułatwiając dyskusję w grupach i prezentacje klasowe. Został również zaprojektowany, aby wytrzymać zgiełk panujący w szkole, co sprawia, że nadaje się idealnie dla nawet najaktywniejszych uczniów.



od 1999,00
BRUTTO PLN

Program Acer Classroom Manager może pomóc nauczycielom na 10 sposobów!

Ważne zmiany wynikające z postępu technicznego, zachodzące na całym świecie, nie omijają też systemów edukacyjnych. W miarę jak uczniowie poznają nowe sposoby współpracy oraz komunikowania się, środowisko szkolne musi dotrzymać im kroku wdrażając nowe rozwiązania.

Celem firmy Acer jest wspieranie nowego rodzaju interakcji między nauczycielami a uczniami poprzez wdrażanie i używanie rozwiązań technicznych, które pomagają w rozwijaniu i zdobywaniu umiejętności wymaganych przez współczesny rynek pracy. Jednym z rozwiązań przydatnych w sali lekcyjnej, jest oprogramowanie Acer Classroom Manager umożliwiające monitorowanie komputerów znajdujących się w klasie i zarządzanie nimi, a także wyposażony w funkcje ułatwiające korzystanie z multimediów podczas nauczania.

Interfejs programu Acer Classroom Manager został zaprojektowany tak, aby umożliwić łatwe obsługiwanie oprogramowania. Dzięki temu, nauczyciele mogą skupić się na dydaktyce, przygotowywać atrakcyjne materiały, a także łatwo zarządzać komputerami w klasie, tak aby uczniowie koncentrowali się na swoich zadaniach.

Każde urządzenie firmy Acer z systemem operacyjnym Windows 10 Pro EDU zawiera aplikację Classroom Manager.



1. Włączanie komputerów oraz logowanie użytkowników

Aby zaoszczędzić cenny czas, na początku lekcji nauczyciel może jednym kliknięciem włączyć wszystkie komputery w klasie oraz zalogować użytkowników. Po zakończeniu zajęć można szybko wylogować użytkowników i wyłączyć wszystkie klasowe komputery na raz.

2. Utrzymywanie uwagi uczniów oraz blokowanie niepożądanego rozrywki

Ograniczając dostęp do określonych stron internetowych oraz aplikacji można łatwo zapobiec rozpraszaniu uwagi uczniów w czasie zajęć dydaktycznych. W razie potrzeby można też włączyć blokadę myszy i klawiatury, całkowicie uniemożliwiając uczniom korzystanie z klasowych komputerów.

3. Uruchamianie aplikacji oraz wyświetlanie stron WWW potrzebnych uczniom

Jednoczesne włączanie aplikacji lub wyświetlanie stron internetowych na wszystkich komputerach uczniów pozwala zaoszczędzić wiele czasu. Przy użyciu paska informacji Student Information Bar można łatwo przekazywać uczniom skróty do dokumentów, folderów, aplikacji, czy stron WWW, które będą potrzebne podczas lekcji.

4. Kontrolowanie pracy uczniów na bieżąco - z rejestrowaniem obrazu i dźwięku

Wszystkie komputery w klasie są reprezentowane przez miniaturki z podglądem pulpitu, dzięki którym można zobaczyć i usłyszeć, co robią uczniowie. Nauczyciel może też wykonywać zrzuty ekranu z poszczególnych komputerów, aby dokumentować postępy uczniów lub rejestrować niepożądane zachowania.

5. Wyświetlanie pulpitu nauczyciela, filmów lub aplikacji

Aby przeprowadzić pokaz, nauczyciel może wyświetlić obraz ze swojego komputera jednocześnie na wszystkich monitorach w klasie. W ten sam sposób można też wyświetlać multimedia lub pokazać całej klasie pracę wybranego ucznia.

6. Łatwe udostępnianie treści uczniom

Metodą „przeciągnij i upuść” można przenosić pliki i foldery, zarówno na pulpit ucznia, jak i do bibliotek dokumentów. Ponadto, każdemu uczniowi można przydzielić oddzielny folder, służący do przekazywania zadań oraz odbierania gotowych prac.

7. Obniżenie wydatków dzięki zarządzaniu drukowaniem i kontrolowaniu dostępu do drukarki

Kontrolując oraz monitorując korzystanie z drukarki można zaoszczędzić pieniądze oraz odciążyć zasoby. Nasze oprogramowanie pozwala na ustawianie ograniczeń oraz zapobieganie wielokrotnemu drukowaniu identycznych dokumentów.

8. Skuteczne komunikowanie się z uczniami

Nauczyciel może wysyłać wiadomości do uczniów, prowadzić czat indywidualnie lub z całą grupą. Uczniowie mogą też poprosić nauczyciela o pomoc nie zwracając uwagi reszty klasy.

9. Planowanie lekcji oraz efektywne podsumowanie materiału na zakończenie zajęć.

Można łatwo zaplanować przebieg zajęć oraz udostępnić każdemu z uczniów indywidualne zestawienie najważniejszych zagadnień omówionych na lekcji.

10. Pytania oraz ocenianie uczniów

Zrozumienie tematu można sprawdzić korzystając z szerokiego wyboru pytań zawierających oprócz tekstu materiały audio-wizualne. Testy są oceniane automatycznie, a wyniki mogą być wyświetlane indywidualnie poszczególnym uczniom, albo całej klasie.

Oprogramowanie Acer Classroom Manager jest BEZPŁATNE dla wszystkich klientów Acer z sektora edukacyjnego.



Microsoft Office365 dla edukacji



W swoich działaniach edukacyjnych Microsoft współpracuje z wieloma partnerami takimi jak np. Acer, z którymi oferuje program Shape the Future dla administratorów, nauczycieli i uczniów uprawnionych szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Platforma Windows może ułatwiać zdobywanie wiedzy na każdym poziomie, a w ramach przygotowanego przez Microsoft programu Shape the Future uprawnione szkoły podstawowe i ponadpodstawowe mogą nabywać od partnerów Microsoft urządzenia z licencją na system Windows 10 Pro Academic w obniżonej cenie. Jedyne co szkoła musi zrobić, aby skorzystać z tego programu, jest poinformowanie dostawcę, że chce zakupić urządzenia w ramach projektu Shape the Future (StF).

Bezpłatny pakiet Office365 A1 dla Edukacji

Office 365 to przeznaczony dla szkół, bezpłatny zestaw nowoczesnych narzędzi do komunikacji i współpracy w chmurze, dostępnych w dowolnym miejscu i czasie, z dowolnego urządzenia. Office 365 usprawnia pracę szkoły w zakresie m.in. współpracy pomiędzy dyrekcją a pracownikami, w prowadzeniu zajęć z zastosowaniem innowacyjnych metod nauczania, czy podnosząc przez to kompetencje cyfrowe uczniów i nauczycieli.

Dzięki Office 365 dyrekcja szkoły, nauczyciele, pracownicy administracyjni oraz uczniowie będą mogli korzystać, między innymi z:

- Korzystania z profesjonalnej, bezpiecznej poczty służbowej w domenie wybranej i zarejestrowanej przez szkołę - imie.nazwisko@szkoła.edu.pl,
- Zarządzania swoim czasem przy użyciu kalendarzy, w tym zapraszania na spotkania innych osób (i śledzenia ich obecności) oraz współtworzenia z nimi kalendarzy wspólnych (np. w ramach realizowanych projektów edukacyjnych),
- Przechowywania dowolnych dokumentów (plików) na wirtualnym dysku OneDrive, dostępnym przez przeglądarkę lub dedykowane aplikacje na dowolnym urządzeniu, i uzyskiwanie do nich dostępu wszędzie, gdzie jest dostępny Internet,
- Edycji dokumentów Word, PowerPoint oraz Excel bezpośrednio w przeglądarce internetowej bez konieczności instalowania oprogramowania na wykorzystywanym w tym celu urządzeniu,
- Tworzenia i zarządzania własnymi notatkami lub tworzenia kompletnych notesów do współpracy w ramach zajęć dydaktycznych z uczniami dzięki aplikacjom OneNote oraz ClassNotebook.
- Tworzenia interaktywnych prezentacji w sieci dzięki aplikacji Sway, która oferując bogatą bibliotekę atrakcyjnych w formie szablonów pozwala skupić się na merytorycznej stronie tworzonych treści, a nie na sposobie ich prezentacji,
- Przygotowywania i zarządzania elektronicznymi ankietami i testami za pomocą aplikacji Microsoft Forms,
- Tworzenia i uczestniczenia w zdalnych wideo-konferencjach i konsultacjach wraz z dowolną liczbą innych uczestników dzięki aplikacji Skype dla firm

Łatwa instalacja wsparta specjalnie opracowanymi video kursami na stronie Microsoft w zakładce edukacja.

Rozszerzenie bezpłatnego planu Office 365 dla Edukacji o płatną umowę subskrypcyjną OVS-ES, EES lub CSP, pozwala szkołę uzyskać:

- Prawo do instalacji najnowszej wersji pakietu Office na wszystkich urządzeniach należących do instytucji,
- Prawo do dystrybucji pełnej wersji pakietu Office 365 ProPlus dla wszystkich nauczycieli i pracowników szkoły do użytku domowego,
- Prawo do udostępniania pełnej wersji pakietu Office 365 ProPlus dla wszystkich uczniów do instalacji na prywatnych urządzeniach.

Microsoft Intune dla Edukacji

Usługa Intune for Education umożliwia nauczycielom i uczniom efektywną pracę, a jednocześnie chroni dane szkoły. Podstawą usługi Intune for Education jest usługa Intune będąca usługą Enterprise Mobility Management opartą na chmurze.

Usługa Intune for Education pozwala zarządzać urządzeniami z systemami Windows 10 i iOS przy użyciu pełnego zestawu funkcji dostępnych w usłudze Intune oraz integrować się z pakietem Microsoft for Education. Pełne środowisko zarządzania urządzeniami umożliwia zarządzanie urządzeniami z systemami Windows, iOS i Android.



Zarówno za pomocą usługi Intune, jak i Intune for Education można:

- Zarządzać urządzeniami przenośnymi używanymi przez pracowników i studentów w celu uzyskiwania dostępu do danych.
- Zarządzać aplikacjami mobilnymi, do których użytkownicy uzyskują codziennie dostęp.
- Chronić dane organizacji przez kontrolowanie sposobu, w jaki użytkownicy uzyskują do nich dostęp i je udostępniają.
- Zapewnić zgodność urządzeń i aplikacji z wymaganiami bezpieczeństwa.

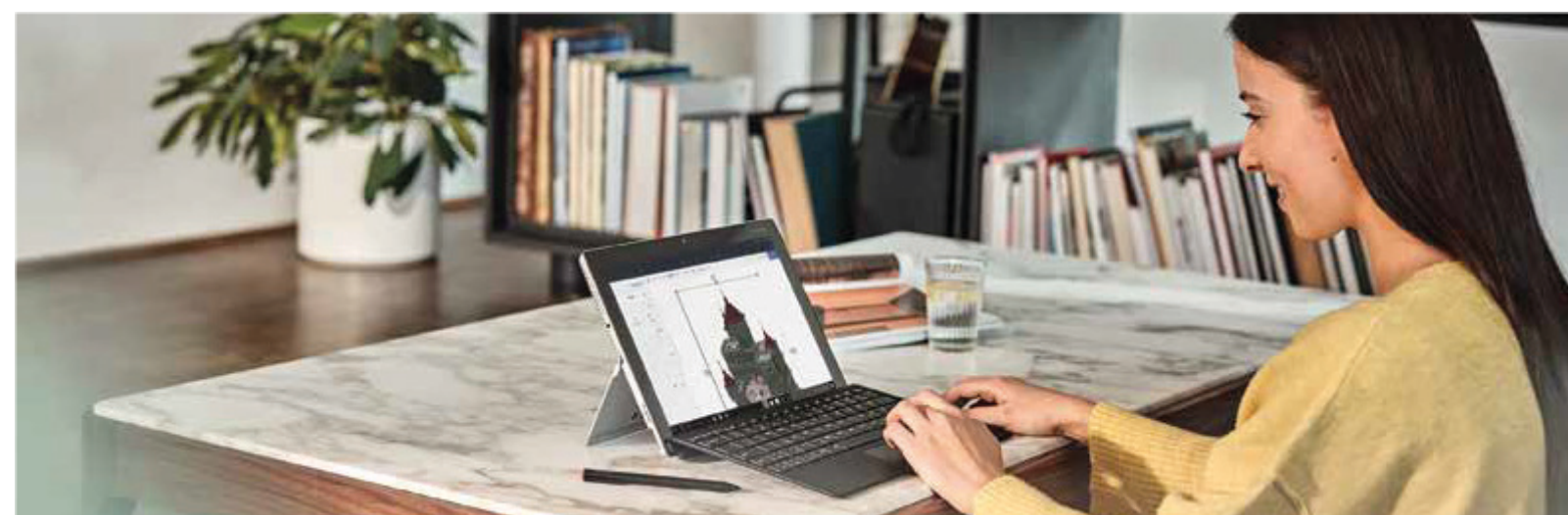
Twój pakiet Microsoft 365 A1

Atrakcyjny cenowo pakiet Microsoft 365 umożliwia dokonanie aktualizacji twojego systemu Windows 7/8 Pro na komputerach w szkole do wersji Windows 10 Pro Academic, licencję Office 365 A1 oraz narzędzie Intune do zarządzania parametrami oraz aplikacjami na komputerach z Windows 10 Pro.

Jest to najnowszy produkt w bardzo dobrej cenie. A1 jest najtańszym i umożliwia aktualizację istniejących komputerów z systemu min Windows 7 Pro do najnowszej wersji Windows 10 Pro Academic, a także dokonywanie zdalnego zarządzania urządzeniami oraz aplikacjami za pomocą oprogramowania Intune.

Wersja tego systemu to koszt do 30USD na 6 lat za urządzenie.

Kolejne bardziej zaawansowane pakiety A3 i A5 dają dodatkowe benefity nie tylko w zakresie dostępnych narzędzi ale także umożliwiają uzyskać oprogramowanie Office do zainstalowania przez uczniów także w domu w ramach jednej licencji.



Dla profesjonalistów

Office 365 ProPlus to pełna i najbardziej rozbudowana wersja pakietu Office w ofercie Microsoft, pozwalająca na instalację aplikacji pakietu biurowego na 5 komputerach PC lub Mac, 5 tabletach i 5 smartfonach użytkownika, zawierająca aplikacje: Word, Excel, PowerPoint, Outlook, OneNote, Publisher, Access w najnowszej wersji (2016) z prawem do aktualizacji

Szkolenia

Szkolenia są podzielone na moduły, które możemy dowolnie łączyć, a w ofercie:

- **Warsztaty**
- **Rady Pedagogiczne**
- **Spotkania online, webinary**
- **Organizacja Szkoleń wyjazdowych**

Szkolenia są prowadzone przez nauczycieli i ekspertów w swojej dziedzinie. Pozostajemy otwarci na Państwa sugestie.



Specjalista ICT w Edukacji

Specjalista ICT w edukacji szkolnej i przedszkolnej

- Jak zakładać konto e-maile w najlepszych dla edukacji narzędziach?
- Jak tworzyć i gromadzić informacje w chmurze – online?
- Wykorzystywanie wirtualnych dysków dla współpracy z uczniem/rodzicem,
- Tworzenie materiałów: dokumenty, formularze, ankiety, sondy, i inne materiały przy użyciu darmowych aplikacji,
- Uwaga! Wyniki swojej pracy otrzymasz błyskawicznie wraz z wykresami. Idealna narzędzia dla ewaluacji,
- Jak obsługiwać i wykorzystywać zalety edukacyjne, smartphonu, tabletu, notebooka, w pracy na lekcji i projektach edukacyjnych (warsztat z urządzeniami)
- Jak pracować z uczniem na lekcji oraz on-line, jednocześnie wykorzystując posiadane zasoby sprzętowe

Moduły: od 4 do 12 h szkoleniowych

Dydaktyka medialna

- Jak wygląda prawny aspekt nauczania zdalnego
- Jak tworzyć i uczyć szanując prawo autorskie, wykorzystywać licencje Creative Commons
- Jakie są zasady i szkolne realia pracy metodami e-learningu oraz blended learningu
- Jak edukacyjnie wykorzystać konto poczty gmail, outlook
- Gromadzenie i tworzenie materiałów google drive, onedrive
- Zdalna praca z uczniem w czasie rzeczywistym
- Dokumenty googla i office 365 online
- Pracy z wirtualną tablicą, na przykładzie darmowych aplikacji
- Jak szybko przygotować materiały na lekcje z wykorzystaniem internetu w aplikacjach on-line, w tym obróbka graficzna – kolaże, szybkie galerie
- Nowoczesne narzędzia prezentacji,
- Grywalizacja edukacji – Learnig Apps, Kahoot, Zonlde i wiele innych

Moduły: od 6 do 12 h szkoleniowych

Aktywna Tablica na St@rt

Wykorzystanie i obsługa uniwersalnego darmowego oprogramowania edukacyjnego do obsługi tablicy multimedialnej.

- Obsługa narzędziowa tablicy interaktywnej dotykowej, bez względu na rodzaj i firmę,
- Sprawdzone rozwiązania do wykorzystania tablicy na każdym przedmiocie, wykorzystując aplikacje on-line
- Obsługa i możliwości darmowego dedykowanego oprogramowania dla tablicy multimedialnej – Open Sankore
- Jak pracować z uczniem wykorzystując tablice i inne urządzenia cyfrowe

Moduły: od 3 do 4h

Budowanie mobilnej społeczności edukacyjnej

- Dlaczego? Jak? Gdzie? Zakładać bloga
- Jak wykorzystać portale społecznościowe w tym FB w edukacji, grupy szkolne, klasowe, Fan page
- Wykorzystania TIK w kontaktach z rodzicami
- Jak technologia poprawia wizerunek instytucji edukacyjnej, promocja placówki w środowisku lokalnym z wykorzystaniem TIK
- Grywalizacja na lekcji, jak wykorzystać zasady gier w edukacji i stworzyć prostą grę samodzielnie z wykorzystaniem aplikacji online. Dowiesz się jak powstają gry miejskie?
- Poznasz ciekawe aplikacje dla tworzenia gier edukacyjnych, w tym zaawansowane opcje Google maps – stworzysz własną mapę
- Stworzysz własną społeczność i przygotujesz e-zasoby

Moduły od 6 h do 12 h

Praca w systemie BYOD (praca z urządzeniami uczniów)

Obsługa i wykorzystanie tabletu, smartfonu w systemie BYOD, czyli praca z różnymi urządzeniami uczniów na lekcji, zajęciach pozalekcyjnych i projektach edukacyjnych.

Moduł: 4 h



Mobilna edukacja na przykładzie autorskiej metody Drama On-Line(humaniści)

- Jak zrobić ciekawy projekt edukacyjny wykorzystując internet
- Narzędziach do tworzenia różnych pomocy on-line, quizy, ankiety, gry, blogi, proste strony J
- Jak tworzyć wirtualne klasy
- Wykorzystać platformę edukacyjną Edmodo – quizy, testy, wydarzenia, programy wewnętrzne, klasy, społeczność
- Jak wykorzystać metodę WebQuest oraz narzędzia jej prezentacji
- Quizy, testy i inne interakcje online (darmowe)

Moduły: od 4 h do 6 h

Narzędzia i metodyka odwróconej klasy

- Wygląda praca w odwróconej klasie/lekcji (flipped classroom)
- Darmowe narzędzia do tworzenia – screencast – nagrań dla odwróconej klasy
- Aplikacje online w łatwy sposób pozwalają na prace ucznia w domu i na lekcji
- Sprawdzanie postępów ucznia z podglądem jego aktywności
- Darmowe edytory video, oraz możliwości Youtube/Vimeo
- Dowiesz się jak z prostej prezentacji stworzyć profesjonalny materiał edukacyjny

Moduły: 3 h do 6 h

Tworzenie i obróbka materiałów dźwiękowych z użyciem darmowego oprogramowania

- Aspekt prawny wykorzystania materiałów dźwiękowych
- Przegląd stron i darmowych materiałów dźwiękowych dozwolonych do niekomercyjnego użycia
- Zgrywanie dźwięku i jego obróbka
- Tworzenie i miksowanie nagrań

Jeżeli jesteś zainteresowany tworzeniem z poszanowaniem litery prawa autorskich materiałów dźwiękowych na użytek szkolny i prywatny, to szkolenie jest dla Ciebie. Wszyscy wiemy jak ważnym elementem życia szkoły jest organizacja akademii czy innych uroczystości. Niestety przy tworzeniu muzyki do tych uroczystości, często posługując się uczniami naruszamy warunki licencji i prawa autorskiego. Dlatego czas, abyśmy sami zostali wyposażeni w niezbędną wiedzę z zakresu tej tematyki.

Moduł : 4 h

Rozszerzona rzeczywistość - czyli jak ożywić materiał edukacyjny!

Rozszerzona rzeczywistość (augmented reality) to zdecydowanie przyszłość niekonwencjonalnych środków przekazu w nauce i biznesie - reklamie, medycynie, lotnictwie, szeroko pojętym piśmiennictwie i oczywiście w edukacji. Pozwala na interakcje świata rzeczywistego i wirtualnego, przez ich połączenie.

W edukacji rozszerzaną rzeczywistość często łączymy z grami edukacyjnymi, wycieczkami czy w realizacji projektów. Najeżdżając kamerą urządzeniem cyfrowego, które jest podłączone do sieci powodujemy uruchomienie umieszczonego w niej zasobu – nagrania audio, zdjęcia, filmu, grafiki 3D. Załóżmy jak w reklamie, patrząc kamerą telefonu na billboard, on ożywa i opowiada o skuteczności np. pasty do zębów. Spróbujmy takich wizualizacji w szkole, gdzie uczeń najeżdżając na obrazek w podręczniku czy plakacie powoduje uruchomienie np. prezentacji z danego tematu, czy opowieści z ust postaci historycznej. Najważniejsze, że to właśnie uczniowie wykorzystując darmowe aplikacje, mogą takie zasoby generować i zapisywać w sieci, a następnie wykorzystywać na lekcji. To nowa jakość edukacji, połączenie świata komputera z pracą manualną.

- Ostugi aplikacji Aurasama dla tworzenia rozszerzonej rzeczywistości, kanały i udostępnianie
- Jak na lekcji szybko stworzyć, łatwą interakcję dla wykorzystania na rozszerzonej rzeczywistości (AR).
- Jak wykorzystać AR na różnych przedmiotach
- Jak połączyć pracę metodą map myśli z rozszerzoną rzeczywistością

Moduł: 4 h



STEAM Programowanie:

Kodowanie na st@rt!

podstawy programowania dla najmłodszych

Dla wielu nauczycieli i edukatorów programowanie to nadal trudny temat. A tak nie musi być! Słuszność kształcenia algorytmicznego i programowania aktualnie nie podlega jakiegokolwiek dyskusji, to kolejne niezbędne kompetencje kluczowe. Jak zacząć i od czego zacząć? Jaką drogą pójść?

Zapraszamy Państwa na szkolenie adresowane dla osób pracujących w przedszkolu, jak i na etapie edukacji wczesnoszkolnej, które chcą rozpocząć swoją przygodę z programowaniem.

Na warsztacie:

- Proste, sprawdzone zasoby i narzędzia online służące do nauki kodowania,
- Zabawy ruchowe,
- Kodowanie offline
- Gry do nauki programowania

Moduł: 4 h

Moduł I – etap przedszkola,

Moduł II – etap edukacji wczesnoszkolnej

Nauczanie w modelu STEAM

- uczeń twórcą

ETAP IV-VIII, Szkoła średnia

- Podstawowe informacje o pracy w modelu STEAM
- Konstruowanie realnie działających modeli badawczych, nauka programowania i mechatronika z modułami elektronicznymi,
- Konstruowanie realnie działających układów elektronicznych z zestawem BECREO KIT.
- Narzędzia badawcze tworzone przez uczniów, a wykorzystywane przez nauczycieli w korelacji międzyprzedmiotowej.
- Programowanie płytki Arduino i MicroBit

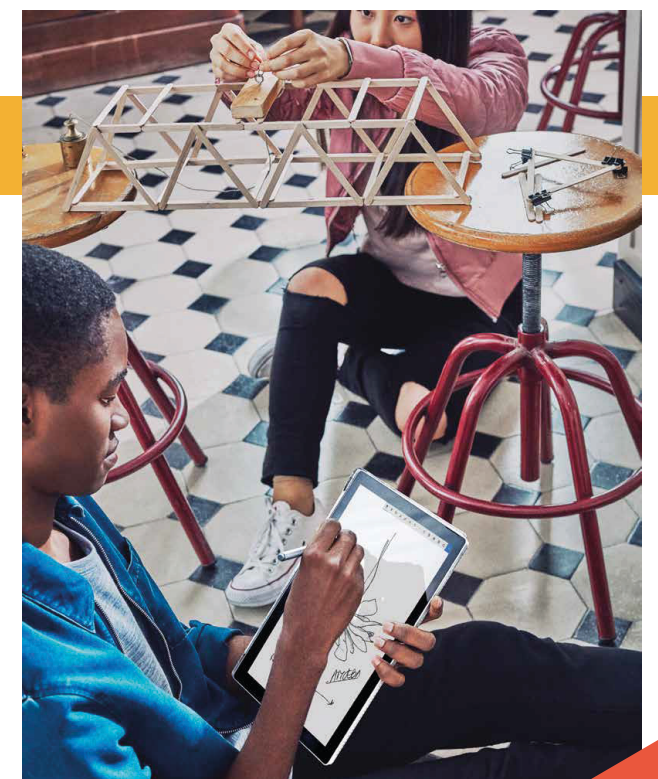
Jak wykształcić wynalazcę

Edukacja wczesnoszkolna, klasy IV-VIII

- Podstawowe informacje o pracy w modelu STEAM
- Konstruowanie realnie działających modeli badawczych, nauka programowania i mechatronika z modułami elektronicznymi - BOSON
- Tworzenie papierowych modeli i łączenie ich z elektroniką np. Inteligentny dom
- Narzędzia badawcze tworzone przez uczniów, a wykorzystywane przez nauczycieli w korelacji międzyprzedmiotowej.
- Programowanie płytki MicroBit

Moduł I – edukacja wczesnoszkolna

Moduł II – Klasy IV-VIII



Sztuczna inteligencja AI (Artificial Intelligence)

Edukacja:

- Rady Pedagogiczne, spotkania warsztatowe dla dyrektorów i liderów oświaty,
- Organy prowadzące kreatywne spotkania dla uczniów szkół średnich w ramach budowania profilu zawodowego

Biznes:

- Specjaliści IT, projektanci, osoby o zbliżonym profilu zawodowym,
- Instytucje realizujące projekty z zakresu nowoczesnych technologii

NGO:

- Profesjonalna kadra trenerów ICT/IT
- Osoby odpowiedzialne za realizację projektów z zakresu technologii jutra

Wiele z obecnie pojawiających się technologii (sztuczna inteligencja, blockchain, pojazdy autonomiczne) nie jest intuicyjnych. Jednocześnie są to technologie tak przełomowe, że musimy uwzględnić je w dyskusjach o strategii rozwoju businessu, edukacji, czy całych państw. Sztuczna Inteligencja (Artificial Intelligence) jest w chwili obecnej jedną z najszybciej rozwijających się technologii, która już decyduje, lub wkrótce będzie decydować o bardzo wielu aspektach naszego życia.

Proponujemy szkolenia i warsztaty, które nie tylko przybliżą, ale zapewnią zrozumienie technologii związanych ze Sztuczną Inteligencją. W czasie warsztatów praktycznie zgłębimy temat i zaprogramujemy wspólnie działający system Sztucznej Inteligencji (sieć neuronową).

Umiejętność programowania NIE jest wymagana, warsztaty są dostępne dla wszystkich.

Moduły:

Minimalna jednostka w ramach prelekcji: 2h
Minimalna jednostka w ramach warsztatu: 4 h (jedna przerwa)
Maksymalna jednostka szkoleniowa: 6 h (dwie przerwy)

Oferta skierowana do Rad Pedagogicznych:

Sztuczna Inteligencja dla Poetów
Moduł 2 h

Ramowy program warsztatów:

- Moduł 4 h
- Wstęp do języka programowania Python i środowiska Jupyter
 - Elementy sieci neuronowej w języku Python
 - Wstęp do TensorFlow (opracowana przez firmę Google biblioteka do budowy sieci neuronowych)
 - Programowanie kilku w pełni funkcjonalnych systemów Uczenia Maszynowego przy użyciu bibliotek TensorFlow i Keras.

Seria szkoleń – Technologia dla Poetów

W ramach szkoleń prezentowane są różne nowoczesne technologie: Sztuczna Inteligencja, Internet Rzeczy, Pojazdy Autonomiczne, Blockchain. Duży nacisk kładziemy na przekazanie kluczowych informacji o sposobie działania przedstawianych technologii w sposób zrozumiały dla każdego. Część teoretyczna może (i powinna) być uzupełniona częścią warsztatową, w której każdy pod okiem instruktora zaprogramuje działający system.

W ramach cyklu:

Internet rzeczy dla Poetów

Proponujemy szkolenia i warsztaty, które nie tylko przybliżą, ale zapewnią zrozumienie technologii związanych z Internetem Rzeczy.

W czasie warsztatów praktycznie zgłębimy temat i zaprogramujemy wspólnie działający system Internetu Rzeczy

Umiejętność programowania NIE jest wymagana, warsztaty są dostępne dla wszystkich.

Czas trwania:

Minimalna jednostka w ramach prelekcji: 2h
Minimalna jednostka w ramach warsztatu: 4 h (jedna przerwa)
Maksymalna jednostka szkoleniowa: 6 h (dwie przerwy)

Oferta skierowana do Rad Pedagogicznych:

Internet Rzeczy dla Poetów
Moduł 2h

Ramowy program warsztatów:

- Moduł 4 h
- Podstawowe elementy sprzętowe (czujniki, gateway, chmura)
 - Architektura rozwiązań Internetu Rzeczy
 - Budujemy system do zdalnego monitorowania mieszkania

Specjalna oferta promocyjna

Jak złożyć zamówienie?

1 Pakiet **4 x Scottie Go! Basic** plus **klocki magnetyczne**

4x

949,90
BRUTTO PLN



2 Pakiet **10 x Scottie Go! Edu**

10x

1799,00
BRUTTO PLN



3 Pakiet **5 x Scottie Go! Edu** plus **klocki magnetyczne**

5x

1189,90
BRUTTO PLN



4 Pakiet **5 x BECREO kit**

5x

3499,00
BRUTTO PLN



5 Pakiet **Scottie Go! Edu** plus **tablet Acer**

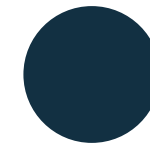
5x

Prosimy o kontakt



6 Zaprojektuj **własny pakiet** i skontaktuj się z nami, a przygotujemy indywidualną ofertę

kontakt@edtechnet.eu



Skontaktuj się z nami z wykorzystaniem adresu **kontakt@edtechnet.eu** lub telefonicznie pod numerem **609 399 887**



Przy zamówieniu powyżej **380 zł** wysyłka gratis, w innym przypadku zapytaj o cenę.

1

Złóż zamówienie na adres poczty lub telefonicznie.

2

Prześlij do nas niezbędne dane płatnika:

- **Nazwa, adres, NIP.**
- **Adres dostawy.**

3

Kiedy przystąpimy do realizacji zamówienia, poinformujemy o jego etapie.