EV3 MINDSTORMS

Desperte o interesse dos alunos e dê energia à aprendizagem por meio da resolução de problemas baseados em situações do cotidiano a partir de conteúdos da Robótica, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática. O LEGO® MINDSTORMS® Education traz uma abordagem investigativa por meio de uma solução de ensino abrangente e inspiradora, direcionada a alunos a partir dos 10 anos, e que ajuda todos os alunos a alcançarem seus objetivos curriculares. Baseado numa tecnologia robótica de fácil utilização e no Conjunto Principal EV3.



O LEGO MINDSTORMS Education EV3 motiva os alunos a desenvolverem, construírem e programarem robôs usando motores, sensores, engrenagens, rodas, eixos e outros componentes, para que tenham uma melhor compreensão de como a tecnologia funciona nas aplicações da vida real. A solução permite que os alunos entendam e interpretem desenhos bidimensionais para a criação de modelos tridimensionais; construam, testem, resolvam problemas e revejam projetos; apliquem conceitos de matemática e ciências em aplicações da vida real; e dominem funções de programação e registro de dados.

Este conjunto contém tudo o que você precisa para começar a ensinar Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática (STEM), além de Robótica, utilizando o incrível conceito LEGO MINDSTORMS. e registro de dados com ícones intuitivos que é fornecido com o conjunto. O conjunto é fornecido em uma caixa de armazenamento robusta, com uma bandeja de classificação, três servomotores, cinco sensores (giroscópio, ultrassônico, de cor e dois de toque), uma bateria recarregável, cabos de conexão e

MÁQUINAS SIMPLES

As Máquinas Simples e Motorizadas dão aos alunos um entendimento aprofundado de como máquinas e mecanismos simples funcionam, ao mesmo tempo em que ajudam que eles investiguem mais a fundo conceitos como forças, movimento, medidas e energia. Os alunos farão perguntas relevantes relacionadas a aspectos científicos e técnicos, refletirão sobre o que observaram, discutirão os resultados e formularão conclusões baseadas em evidências, comunicando-as como verdadeiros cientistas e engenheiros.



- ✓ Construir e explorar máquinas e mecanismos da vida real
- ✓ Investigar maquinas elétricas com o motor
- ✓ Investigar os princípios das maquinas, mecanismos e estruturas simples
- ✓ Entender o conceito de trabalho e vantagem mecânica
- ✓ Aprender e usar processos de engenharia de projeto

ITTY BITTY BUGGY

tty Bitty Buggy é o robô perfeito para aprender programação.O conjunto, dedicado a crianças a partir de 8 anos, permite que você construa varios projetos - desde um robô de direção controlado remotamente, passando por um robô ambulante, até uma estrutura que se move em uma linha suspensa acima do solo e assim seguindo a tendência STEM*(Ciência, Tecnologia, Engenharia, Matemática*).

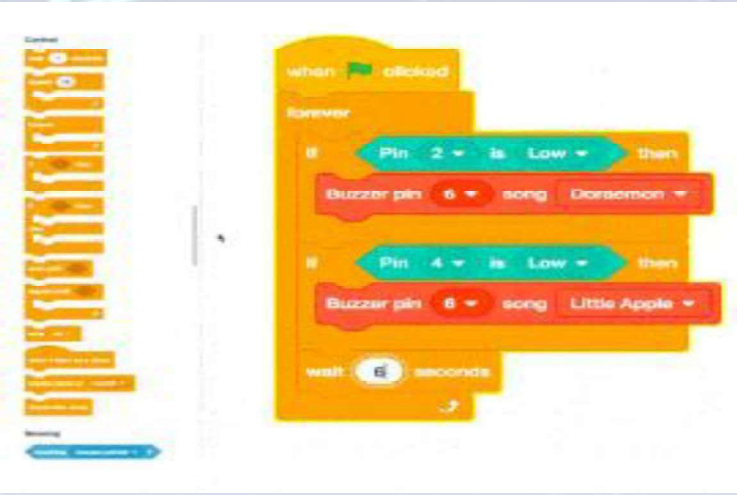
eu Buggy também reconhecerá cores! Cada cor representa uma nota musical, então você também pode criar um lindo mundo musical.





Arrastar e soltar codificação com mDesigner

Os módulos empilháveis da série mCookie podem ser programados usando codificação de arrastar e soltar com o mDesigner. O mDesigner é baseado no Scratch 3 do MIT. Os usuários se familiarizarão imediatamente com a interface padrão do Scratch, mas com suporte adicional para controlar e interagir com nossos módulos mCookie. Este método é ótimo para iniciantes que estão aprendendo a programar.



IMPRESSORA 3D

Uma grande ferramenta que é a impressora 3D, onde os alunos vão poder fazer um projeto de um protótipo robótico durante as aulas de robótica.



Uma impressora 3D possibilita criar qualquer tipo de objeto. Na área educacional, por exemplo, é possível fazer diversos modelos em 3D de itens que são estudados nas mais variadas disciplinas, como Robótica, Biologia, Geografia, Artes, entre outras.

O uso de impressoras 3D está cada vez mais difundido e já é comum ter essas máquinas não só em empresas, mas também em centros educacionais. Sem dúvida, o uso dessa tecnologia na educação oferece um grande potencial para os alunos.

Imagine crianças usando uma impressora 3D para fazer as partes que compõem um protótipo robótico que elas mesmas projetaram ao invés de somente desenhá-la, ou lendo arquivos 3D para imprimir os segmentos de um robô para fazê-lo funcionar. Trata-se de uma inovação que fortalece o aprendizado.

Desta forma, a assimilação do conhecimento surgirá naturalmente, incentivando e apoiando a criatividade que a impressão 3D proporciona, que emerge dos estudantes de forma intuitiva.



DRONE DJY MINI 3 PRO COM TELA

Com o avanço tecnológico dos drones, neste caso sendo o modelo DJY Mini 3 Pro com controle de tela, eles foram ganhando novas funções. Mas toda tecnologia chega em um ponto no qual ela passa por uma formulação simplificada, hoje em dia existem cursos de programação voltado para crianças e adolescentes, por exemplo. Isso é ótimo para prepará-las para o futuro, fomentando o setor ao mesmo tempo que estimula o interesse de crianças e adolescentes ao estudo.



Os drones entram na educação como uma ferramenta para melhorar a criatividade e a experimentação em sala de aula. Além da inserção das crianças na robótica e tecnologia de IA, ambas com mercado de trabalho em crescimento. Ou seja, não tem como finalidade única a recriação.

Na prática, uma das melhores maneiras de usar drone na sala de aula é incentivar os estudantes a criarem um, seja em aulas de robótica, educação tecnológica ou em algum projeto específico. Desta forma, o professor conseguirá trabalhar conceitos de robótica, matemática, eletrônica, programação, química, perseverança e hands-on experience, ou seja, estimula que os alunos coloquem a mão na massa.