

# WARSZTATY MULTIMEDIALNE DLA KLAS 1-6 SZKOŁY PODSTAWOWEJ!



**Umiejętności cyfrowe** to jedne z naczelných kompetencji XXI wieku, a dzięki warsztatom z nowoczesnym sprzętem i oprogramowaniem już najmłodszy uczniowie uczą się z przyjemnością i pasją! Kodowanie, tworzenie dzieł multimedialnych i kreatywne wykorzystanie nowych technologii – to **warsztaty Pana Tableta**, które angażują 100%



## GEOMETRYCZNE ŁAMIGŁÓWKI



90 min (2 lekcje)

KL: 1-2

Uczeń rozwija umiejętności matematyczne i cyfrowe, korzystając z modułowych bloków.



## KODOWANIE



90 min (2 lekcje)

KL: 1-2

1. Uczeń poznaje programowanie, korzystając z modułowych bloków.
2. Tworzy komendy programistyczne, pomagając bohaterowi w jego wędrowce.



## DODAWANIE I ODEJMOWANIE - MŁODY PRZEDSIĘBIORCA



90 min (2 lekcje)

KL: 1-2

Wdrażanie idei przedsiębiorczości wśród uczniów poprzez poznanie podstawowych zasad operatywności.



## ANIMACJA PLASTELINOWA



135 min (3 lekcje)

KL: 3-6

Uczeń poznaje technikę tworzenia animacji poklatkowej i samodzielnie tworzy film plastelinowy.



## ANIMACJA WYCINANKOWA



135 min (3 lekcje)

KL: 3-6

Uczeń samodzielnie tworzy animowany film wycinankowy.



“Za pomocą nowoczesnych technologii wykorzystywanych podczas zajęć multimedialnych, uczniowie realizują treści podstawy programowej. Zajęcia są bardzo atrakcyjne, rozwijają kreatywność, pozwalają każdemu dziecku na indywidualną pracę. Dla nauczyciela – doskonała pomoc a dla uczniów wspaniała nauka przez zabawę.”



Beata Rulewicz – Nauczyciel w SP nr 64 we Wrocławiu



NAUCZYCIELI  
SKORZYSTAŁO  
Z ZAJĘĆ



LAT  
DOŚWIADCZENIA



PRAC I FILMÓW  
ZROBIONYCH  
Z UCZNIAMI



## ANIMACJA LEGO



135 min (3 lekcje) KL: 3-6

Uczeń poznaje technikę poklatkowej animacji przedmiotowej i samodzielnie tworzy animowany film przedmiotowy z wykorzystaniem klocków LEGO.



## TANIEC OZOBOTÓW



135 min (3 lekcje) KL: 3-4

1. Uczeń rozwija zainteresowania w zakresie programowania.
2. Podnoszenie u uczniów kompetencji w zakresie kreatywności i innowacyjności.



## OZOBOTOWE MIASTECZKO



135 min (3 lekcje) KL: 3-4

1. Uczeń rozwija technikę programowania robota.
2. Podnoszenie u uczniów podstawowych umiejętności i kompetencji kluczowych niezbędnych na rynku pracy.



## OZOBOTOWA HISTORIA



135 min (3 lekcje) KL: 3-4

1. Uczeń poznaje technikę programowania robota.
2. Podniesienie kompetencji związanych z umiejętnością wykorzystania narzędzi TIK.



## PROJEKTOWANIE GIER BLOXELS



135 min (3 lekcje) KL: 3-6

1. Uczeń rozwija myślenie algorytmiczne, tworząc grę komputerową.
2. Rozwija umiejętności cyfrowe i informatyczne (programistyczne).
3. Wzmacnia kompetencje matematyczne: planowanie, przewidywanie, budowanie strategii, myślenie logiczne.

CENNIK

### WARSZTAT JEDNORAZOWY 24,9 PLN / OSOBA

- ✓ 14 ZESTAWÓW WARSZTATOWYCH NA CAŁĄ GRUPĘ
- ✓ PRZYJAZD DO SZKOŁY
- ✓ WYSOKIEJ JAKOŚCI WSPARCIE W REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ Z ZAKRESU NOWYCH TECHNOLOGII

### PAKIET MAŁY 23,5 PLN / OSOBA

- ✓ 2 WARSZTATY W PAKIECIE
- ✓ OSZCZĘDZASZ 5%
- ✓ 14 ZESTAWÓW WARSZTATOWYCH NA CAŁĄ GRUPĘ
- ✓ PRZYJAZD DO SZKOŁY
- ✓ WYSOKIEJ JAKOŚCI WSPARCIE W REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ Z ZAKRESU NOWYCH TECHNOLOGII

NAJTANIEJ

### PAKIET DUŻY 22,5 PLN / OSOBA

- ✓ 3 WARSZTATY W PAKIECIE
- ✓ OSZCZĘDZASZ 10%
- ✓ 14 ZESTAWÓW WARSZTATOWYCH NA CAŁĄ GRUPĘ
- ✓ PRZYJAZD DO SZKOŁY
- ✓ WYSOKIEJ JAKOŚCI WSPARCIE W REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ Z ZAKRESU NOWYCH TECHNOLOGII



533 100 780



PAN-TABLET SP. Z O.O.  
NIP: 896-157 77 04  
Ul. Polna 78/4  
55-093 Kiełczów



biuro@pan-tablet.pl

ZOBACZ PEŁNĄ OFERTĘ NA STRONIE [WWW.PAN-TABLET.PL](http://WWW.PAN-TABLET.PL)