

Широкими шагами по стране идет для
кого-то пока еще диковинный, а для
кого-то уже вполне понятный тренд.

S-Интеграция
T- Технологии
E-Инженерия
A-Арт творчество
M-Математика

Stream- робототехника

- Так, компания Makeblock, основанная в 2011 году, уже тогда прозорливо сконцентрировала свое внимание на производстве комплектов для самостоятельного создания и программирования роботов, которые идеально вписываются в рамки, очерченные STEAM-образованием. Важно, что преемственность и системность для них не пустые слова, т.к. специалисты компании изначально планировали разработку продукта, затрагивающего все уровни образования. На начальном этапе ученики знакомятся с основами программирования на базе визуальной среды SCRATCH и изучают азы мехатроники на примере модели mBot. Именно так они получают первоначальные навыки алгоритмизации и учатся управлять ими же собранными роботами.



Makeblock – идеальная платформа для реализации самых смелых идей творческого проектирования: 500 ресурсных наборов сенсоров, датчиков, пневматических и механических узлов, установленных на любую из трех базовых «тележек», дают практически бесконечное количество комбинаций.

Творческое проектирование

Если добавить к этому возможность установки более продвинутых контролеров (например, RaspberryPi), жесткий, но легкий алюминий в качестве материала, из которого изготовлены несущие детали Makeblock, а также совместимость с другими наборами (например, Lego) – возможности для кастомизации и творческого проектирования становятся в прямом смысле безграничными. Содружество и масштабные совместные проекты Makeblock с такими гигантами, как Microsoft, Intel, Google, Apple, NASA и др. лишний раз подтверждают, что позиции компании на рынке образовательных решений будут расти и дальше.

Использование IT- технологий

- Но робототехника – далеко не единственное направление, которое позволяет STREAM-обучению раскрыть потенциал школы и школьников на все 100 процентов. Одним из обязательных условий проектного обучения нам видится, во-первых, его непрерывность, а во-вторых, возможность взаимодействия рабочих групп в некоем цифровом пространстве, где они могут аккумулировать идеи и обмениваться размышлениями. Для этого необходимо максимально эффективно задействовать IT-инфраструктуру школы, улучшив тем самым и общее качество образования в ней.

