



STVARAMO BUDUĆE STVARAOCE

Mi verujemo da svako dete poseduje izuzetan kreativni potencijal i postojimo da bismo im pomogli da ga izraze i razviju, u celokupnoj raskoši i najranijem dobu.

Prilagođavanjem tehnologije dečijem uzrastu, uz zabavan i edukativan pristup pružamo deci novi način da stvaraju i maštu pretvore u stvarnost.

Učimo decu programiranju i robotici i ohrabrujemo ih da ostvaruju svoje ideje.



STVARANJE BUDUĆNOSTI

U dinamičnom svetu današnjice, postaje bitnije nego ikad pre da stvorimo okruženje u kojem svako može da uči i da se razvija.

Studije pokazuju da će 80 odsto budućih poslova zahtevati poznavanje nauke, matematike i tehnologije. Stvoriti ambijent u kome se razvijaju ovakve veštine predstavlja uzbudljiv izazov.

Digi Klinci su posvećeni obezbeđivanju najboljih alata, predavača, kurseva i okruženja uz pomoć kojih oblikujemo buduće mislioce i stvaraoce.



LEGIĆI (3.5 -5.5 GOD)	JUNIORI(5.5 -7.5 GOD)
• Lego Coding Express • Lego Steam Park • Cubelets • Tale Bot • Matatalab • BlueBot • Sphero Indi	• Scratch JR • Lego WeDo • Lego Essential • Wonder Dash & Dot • Lego Boost • Sphero Bolt • mBot
6 35- 45'	6 35- 45'

RANI PODSTICAJ

U najranijem
detinjstvu, um lakše
prihvata nove
informacije, posebno
ako su predstavljene
u okviru
svakodnevnih
aktivnosti na
zabavan način.

RADOZNALOST

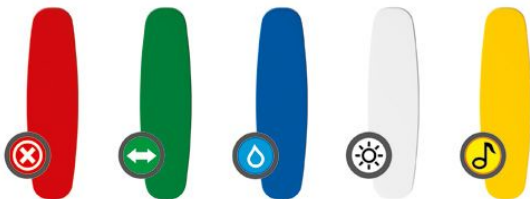
Deca su prirodno
radoznala i željna
znanja. Legići kurs
stimuliše dečiju
radoznalost i
охраbruje učenje
kroz igru.

Coding Express

Legići je kurs specijalno dizajniran za najmlađe. Na ovom kursu naši najmlađi kroz igru, uče programerske koncepte kao što su sekvence, petlje, uslovne komande i na taj način razvijaju veštine za rešavanje problema, logičko razmišljanje, sarađuju sa drugarima i razvijaju emotivne osobine.



Deca grade i puštaju u rad železničku stanicu. Utiču na to da li će voz zastati, zaustaviti se, promeniti pravac, da li će sirena zasvirati i još mnogo toga. Koristeći jednostavne "akcione kocke", kroz igru, upoznavaće programerske koncepte. Svaka "akciona kocka" prouzrokuje neku akciju, što omogućava deci da rade zajedno i dizajniraju različite načine na koje mogu da omoguće da voz stigne u stanicu.



Aplikacija za Decu

Veći deo kursa podrazumeva učenje programiranja bez ekrana. Na sredini kursa, u rad se uključuje i tablet, pa deca nakon građenja pruge i njenih elemenata, upravljaju vozom koji prolazi kroz različite predele i godišnja doba, mere razdaljinu i uče osnove matematike, a kada umesto voza sastave gusenicu, vežbaju empatiju i uče emocije.



Časovi podrazumevaju pokrete tela, glumu, sastavljanje kockica, pričanje priče, pokretanje voza (ili gusenice, robota, itd.), uzročno-poslednične akcije i slobodna igra. Kroz svaki ovaj element se prožima tema tog časa odnosno radionice i kroz igru deca usvajaju pojmove iz života (saobraćaj, emocije, prirodne pojave) i programiranja (petlje, uslovi, sekvence).



PUTOVANJA

Istražujemo destinacije i saobraćajne znakove. Učimo sekvence događaja, predviđanja, planiranja i rešavanje problema.



LIKOVI

Podržavamo dečji socijalni i emocionalni razvoj. Deca prepoznaju i ispituju osećanja likova i razmišljaju o posledicama svojih dela po druge.



MATEMATIKA

Istražuju i uče kako da mere, procenjuju udaljenost i prepoznaju brojeve.



MUZIKA

Uče sekvence i ponavljanja. Prave proste melodije i istražuju zvukove raznih životinja.

POKRET I UČENJE RUKAMA

Rad rukama unapređuje razumevanje putem dodira i čula, te razvija motoričke veštine.

Ovakav pristup podstiče rešavanje problema, kritičko razmišljanje i kreativnost.

Podstiče društvene veštine, emocionalnu inteligenciju i kulturnu svest.

Kroz praktične aktivnosti, najmlađi učenici shvataju koncepte, ostaju angažovani i razvijaju celoviti skup veština neophodnih za njihov rast i razvoj.

STEAM Park

Steam Park je još jedan iz palete Lego edukativnih proizvoda. Građen je da zadovolji prirodnu dečiju želju za znanjem, radoznalosti želju da stvaraju i istražuju svet rane nauke, tehnologije, inženjerskih disciplina, umetnosti i matematike kroz kreativno osmišljene igre.



Dok grade STEAM zabavni park, mogućnosti su beskonačne. Uče o brzinama, silama, pokretima, merenjima i rešavaju probleme.



Cubelets

Kubelets su magične kocke uz pomoć kojih deca uče robotiku i programiranje kroz dodir i rad rukama. Jedinstvene su po svom dizajnu i predstavljaju i fizičke i programerske komponente. Dok prave robota ujedno ga i programiraju, to je zabavan i impresivan način da uče velike ideje kroz igru

Gradeći na bazi dečije prirodne radoznalosti, kubeletsu su pomogli hiljadama dece da steknu bitne veštine. I to ne samo programiranje - kubeletsu pomažu da se savladaju fundamentalna znanja kao što su tehnike rešavanja problema, upornost i komuniciranje - sve dok prave robote.



ZA SVAKOG

Zbog svoje jednostavnosti, inspiracije i različitih mogućnosti - kubeletse u edukativne svrhe koriste svi, od dece u vrtiću do studenata na fakultetu

VIŠESLOJNE

Znanje koje se stiče kroz kubelets-e je višeslojno. Isti robot u različitim perspektivama podstiče različita učenja..

PRENOSIVE

Kubeletsu mogu da se koriste svuda. U učionicama, vrtiću ili parku.

ZABAVNE

Pravljenje velikog broja robota je lako, intuitivno i najvažnije, zabavno.

VEŠTINE 21. VEKA BEZ GLEDANJA U EKLAN

Koristimo najbolja
uzrasno prikladna
didaktička sredstva:
Lego Education,
Blue Bot i Cubelets.
Deca uče veštine
programiranja, uz
minimalno vreme
provedeno gledajući
u ekran.

FIZIČKO ANGAŽOVANJE

Deca su fizički i
umno anagažovana,
sklapaju i
programiraju robote
i vozove, razvijaju
finu motoriku,
komunikaciju i
tehnike rešavanja
problema

Blue Bot

Blue bot je podni robot koji može da se programira na najrazličitije načine. Može se upravljati preko aplikacije koja se povezuje preko bluetooth tehnologije i omogućava zabavan uvod u rešavanje problema.



Na početku, deca programiraju blue bot korišćenjem strelica na leđima, omogućavajući mu da krene, stane i okrene se za 90 stepeni. Na ovaj način, jednostavno korak po korak, deca prave svoje prve programe.



Tale Bot

Sa šarenim nizom komandnih dugmadi na vrhu, učenici programiraju taleta da hoda, crta, peva, igra, govori, pa čak i snima!

Tale takođe dolazi sa perivim markerima za crtanje oblika i sa tri kompleta dodataka koji su kompatibilni sa Lego kockama. Savršen je za podučavanje komandi, sekvenci i petlji, čime učenje postaje zanimljivo iskustvo.



ZA GRAĐENJE

Tale ima dodatke za Lego što omogućava učenicima da ožive svoje Lego konstrukcije



SA KRILIMA

I sam Tale može da bude deo učeničkih kreacija. Mogu mu dodati krila, masku, garderobu i isprogramirati svog robot manekena..



SA RUKAMA

Tale može da pomera stvari po mapi sa jedne lokacije na drugu. Uz dodatak za ruke i malo programiranja, pruža sjajnu osnovu za jednostavne prostorne izazove.



CR TANJE

Tale ima dodatak i za crtanje. Na taj način, učenici mogu da isprogramiraju svoje crteže

KREATIVNO RAČUNARSTVO

Kreativno računarstvo obuhvata interdisciplinarno područje na raskrsnici kreativnosti i računarstva.

Ovaj pristup podstiče decu da programiraju i stvaraju opipljive stvari (robote, digitalne priče, simulacije, igre, umetničke projekte itd.), ne toliko kao način za učenje programiranja, računarstva ili elektronike samih po sebi, već više kao priliku da stvaraju i dele svoje ideje i digitalne artefakte sa drugim.

Matatalab

Matatalab je edukativni set za programiranje namenjen deci predškolskog i osnovnoškolskog uzrasta. Ovaj set omogućava deci da nauče osnove programiranja i računarske logike na interaktivan i zabavan način.



Matatalab se sastoji od fizičkih elemenata kao što su programibilni roboti, ploče za kodiranje i blokovi sa komandama. Deca koriste ove elemente da stvaraju niz instrukcija kako bi upravljala robotima i rešavala različite izazove.



Sphero Indi

Zaronite u svet nauke, tehnologije, inženjeringa, umetnosti i matematike (STEAM) uz indi - najpristupačnijeg robota za učenje namenjenog deci uzrasta od 4 godine i više. Indi inspiriše maštovito učenje kroz igru omogućavajući deci da dizajniraju i grade svoje sopstvene lavirinte, istovremeno stvarajući prilike za učenje osnova programiranja, rešavanje problema i razvijanje veština računarskog razmišljanja.



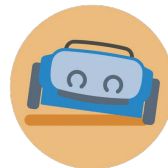
DIZAJNIRAJ I NAPRAVI

Smisli i napravi bilo koji lavirint koji ti padne na pament. Baš kao pravi inženjer.



LOGIČKE ZAGONETKE

Uz pomoć obojenih podloga, reši ili napravi sopstvenu prostorno logičku zagonetku.



UČENJE BEZ EKRA NA

Izoštri svoje veštine računarskog razmišljanja kroz praktične interaktivne aktivnosti.



PROGRAMERSKI KONCEPTI

Nauči programiranje kroz vizuelne Sphero Edu JR Jezik, napravljen posebno za programiranje Sphero Indi.

SVA DECA SU DOBRODOŠLA

Juniori kurs je prvi korak u razbijanju mita o programiranju kao nečemu što je teško i samo za matematički nadarenu decu.

Činimo programiranje jednostavnim i zabavnim za svakog. Radimo ono što je osnovni cilj svih naših kurseva, a to je da stvaramo, izražavamo se i maštu pretvaramo u stvarnost.



Scratch JR (JUNIORI 5 - 7 godina)

Junior je kurs predviđen za decu od pet do sedam godina. Baziran je na Scratch Junior programu i velikom broju različitih robotičkih setova.

Uz Scratch Junior deca kreiraju interaktivne priče i igrice. U isto vreme uče da rešavaju probleme, osmišljavaju projekte i izražavaju se koristeći tehnologiju.



Deca postaju aktivni stvaraoci, umesto da samo koriste tablet ili kompjuter i koriste programe i sadržaj kreiran od strane nekog drugog. Uče da razmišljaju u koracima, istražuju uzroke i posledice, smišljaju planove i rešavaju probleme. U isto vreme, uče matematičke i jezičke koncepte, ali u zabavnom i smislenom kontekstu.



Aplikacija za Decu

Scratch Jr je potpuno besplatna aplikacija koja se lako instalira na telefon ili tablet. Koristi lak grafički interfejs, koji mogu da koriste deca koja ne znaju, ili tek uče da čitaju i pišu. Programira se tako što se spajaju blokovi i čine da se likovi pomeraju, skaču, igraju i pevaju. Lako menjaju likove u delu za crtanje, lako dodaju svoje glasove i čak svoje slike.



STVARANJE

Dok programiraju, uče ne samo kako da koriste, već kako da stvore i izraze svoje ideje koristeći tehnologiju.

REŠAVANJE PROBLEMA

Uče kako da rešavaju probleme i smišljaju projekte. Razvijaju razmišljanje u koracima, neophodno za bilo koji vid daljeg učenja.

RAZVOJ

Koriste jezičke i matematičke koncepte, ali u zabavnom kontekstu koji podržava razvoj govornih sposobnosti i razumevanje brojeva.

UČENJE

Dok uče da programiraju, programiraju da bi učili.

**DECA KOJA
PROGRAMIRAJU
RAČUNARE;
UMESTO
RAČUNARA KOJI
PROGRAMIRAJU
DECU**

Iako je poznavanje digitalnih tehnologija od velikog značaja za buduću karijeru, razvoj kritičkog razmišljanja i emotivnih kompetenci će biti od presudnog značaja za dugoročni uspeh.

Razvoj kompjuterskog načina razmišljanja, razvija ne samo veštine potrebne za inženjerske karijere, već čitav niz veština koristan ii za društvene nauke.

Lego Essentials (JUNIORI 5 - 7 godina)

Lego Essential je interdiscipinarni set. Omogućava i najmlađim učenicima da povežu znanja programiranja, matematike, pismenosti. Kroz osmišljene projekte koji uključuju pričanje priče, doprinosi i socijalno emotivnom razvoju.



Ovaj set uključuje veliki broj različitih kocki i inteligentnih delova za robotiku. Garantuje zabavni proces osvajanja veština 21 veka i STEAM znanja i praksi.



Dash & Dot

Dash i dot je još jedna familija robota, koja je deo juniori kursa. Uz pomoć ovih robota i uzrasno prikladnih tablet aplikacija, ohrabrujemo učenike da rade rukama, i učenje tehnika rešavanja problema učine konkretnim i opipljivim.



DOT ROBOT	DASH ROBOT	MUZIKA	APLIKACIJE
Dash i Dot robot su podjednako zanimljivi i dečacima i devojčicama. Zahvaljujući svom simpatičnom dizajnu i dodacima koji omogućavaju igru i zabavne muzičke projekte.	Uz pomoć Dash robota, učenici mogu da vide kako njihovo programiranje ostvari u opipljiv efekat u stvarnom svetu. Dash robot, zahvaljujući senzorima, interaguje i reaguje na spoljni svet..	Ksilofon je izuzetan dodatak za Dash robota. Android i iOS aplikacija omogućava učenicima da na jednostavan način puste, promene ili snime i isprogramiraju sopstvene pesme.	Dash i Dot roboti dolaze sa čak pet različitih aplikacija. Go, Path, Xylo, Blockly i Wonder. Svaka od ovih aplikacija prikladna je za određeni uzrast i omogućava sate zabave i učenja-

Lego WeDo 2.0 (JUNIORI 5 - 7 godina)

Deo Juniori programa je i Lego WeDo rešenje koje kombinuje lego kockice, dečiju aplikaciju i zabavne futurističke projekte u kojem robot mlo zauzima centralno mesto.

Sa WeDo, deca istražuju, stvaraju i dele svoja otkrića, pišu programe i rade na projektima koji im dalje potpiruju maštu i ljubav prema nauci i eksperimentisanju.



Lego WeDo set je kreiran da motiviše i zainteresuje decu za nauku. U tu svrhu koristi motorizovane modele i jednostavno programiranje.



Lego WeDo Aplikacija

Projekti su osmišljeni na način da angažuju decu i fizički i mentalno. Podstrekujemo ih da postavljaju pitanja, gradimo samopouzdanje da koriste alate i pronalaze odgovore i rešavaju probleme iz svakodnevnog života. Projekti i materijal ne govore deci sve što treba da znaju, već ih motivišu da ponovno preispituju ono što misle da znaju i kroz eksperimente dođu do odgovora i novih saznanja.



PITANJA

Deca postavljaju pitanja i definišu probleme. Ova praksa se bazira na jednostavnim projektima i pitanja se tiču stvari koje deca zapažaju za vreme projekta.



RAZVOJ I KORIŠĆENJE MODELA

Pričamo o problemima i rešenjima koja su primenjena u toku projekta. Podstičemo alternative i usavršavanje.



PLANIRANJE

Podstičemo planiranje, podučavamo merenje i pratimo kako deca uče i sprovode instrukcije.

TUMAČENJE PODATAKA

Skupljamo iskustva, zaključujemo na bazi njih i o delimo ideje.



VIŠE O NAMA

www.digiklinici.com

<https://www.instagram.com/digiklinici/>

<https://www.facebook.com/digiklinici/>

tel:0638273922

