



imagina, cria e constrói



ROAMER 2

Ao transformar noções abstractas em concretas, as crianças assumem um papel de relevo na sua própria experiência de aprendizagem. Através da Roamer 2 as crianças podem ser introduzidas, como participantes activos, no mundo da geometria, da matemática, do desenho e da tecnologia... num sem número de actividades curriculares.

NÍVEL DE ENSINO	pré-escolar	1º ciclo	2º ciclo	3º ciclo	secundário
FAIXA ETÁRIA	3 aos 6	6 aos 10	10 aos 12	12 aos 15	15 aos 18

ROAMER 2

NÍVEL DE ENSINO: pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos

FAIXA ETÁRIA: 3 aos 15 anos

PACOTES: Pacote Básico 1, Pacote Básico 2 e Pacote Escola

ÁREA CURRICULAR: Educação Artística, Língua Portuguesa, Matemática, TIC, Necessidades Educativas Especiais

Uma nova Roamer mais rápida, mais poderosa, com interface melhorada e integrada com o computador, síntese de voz, gravação e reprodução de som, possibilidade de ter diferentes comportamentos e teclado de conceitos integrado e totalmente configurável.

MATEMÁTICA

Lateralidade e orientação espacial; Álgebra; Aritmética; Numeração e geometria; Noções de programação.

ARTE E EXPRESSÕES

Caracterização dos robots; Aprendizagem divertida aliando a arte e a tecnologia; Música e som.

TRANSDISCIPLINARIDADE

Solucionamento de problemas, verbalização e reflexão; Trabalho em grupo; Competências sociais e de comunicação.

PACOTES DISPONÍVEIS

PACOTE BÁSICO 1

Inclui um Robot Roamer Too, 6 baterias recarregáveis AA de alta capacidade, 1 carregador de baterias e 1 conjunto de canetas

PACOTE BÁSICO 2

Inclui o pacote básico 1, um CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e um Software Roamer World Suite (1 licença)

PACOTE ESCOLA

Inclui 5 robots Roamer Too, 5x6 baterias recarregáveis, 2 carregadores de baterias, 2 conjuntos de canetas, 1 CD com comportamentos e actividades, 1 interface para o computador, 1 tapete linha de números, 1 tapete grelha 5x5 e Software Roamer World Suite (5 licenças)

