



Przygoda w Kuźni Wynalazczości: Kreatywna Nauka i Inżynieria

Indeks: **737023** Producent: **Constructing Modern Knowledge Press** Kod producenta: **Illustrations, black and white**

Cena: **153.60 zł**

Opis

Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom

Producent: Constructing Modern Knowledge Press

Przygotuj się na fascynującą podróż po świecie wynalazczości i eksperymentowania w klasie! 'Przygoda w Kuźni Wynalazczości: Kreatywna Nauka i Inżynieria w Klasie' to niezwykła książka, która inspirowa uczniów do twórczego myślenia, eksploracji i odkrywania. Autorzy, Sylvia Libow Martinez i Gary S. Stager, przenoszą czytelników w świat makerspace, STEM, STEAM, druku 3D, programowania, robotyki i wiele innych fascynujących tematów. Ta książka to niezbędne kompendium dla nauczycieli i edukatorów pragnących wesprzeć rozwój umiejętności technicznych i kreatywności u swoich uczniów.

Odkryj nowe możliwości edukacyjne i rozwijaj umiejętności techniczne dzięki 'Przygodzie w Kuźni Wynalazczości'! Ta książka nie tylko dostarcza wiedzy na temat nowoczesnych metod nauczania, ale także zachęca do eksperymentowania, badań i projektowania. Dzięki praktycznym poradom i inspirującym przykładom, nauczyciele mogą stworzyć otoczenie edukacyjne sprzyjające rozwojowi kreatywności i innowacyjności.

Rozpocznij swój własny projekt makerspace w szkole i zainspiruj uczniów do odkrywania potencjału technologicznego! 'Przygoda w Kuźni Wynalazczości: Kreatywna Nauka i Inżynieria w Klasie' to klucz do rozwijania umiejętności STEM, STEAM i programowania w interesujący i interaktywny sposób. Zainicjuj zmianę w procesie edukacji i pozwól uczniom poczuć radość z twórczego odkrywania nowych dziedzin nauki.

Parametry

Autorzy	Sylvia Libow Martinez, Gary S. Stager
Wydawca	Constructing Modern Knowledge Press
Kategorie	Edukacja, Książki dla dzieci, Materiały edukacyjne