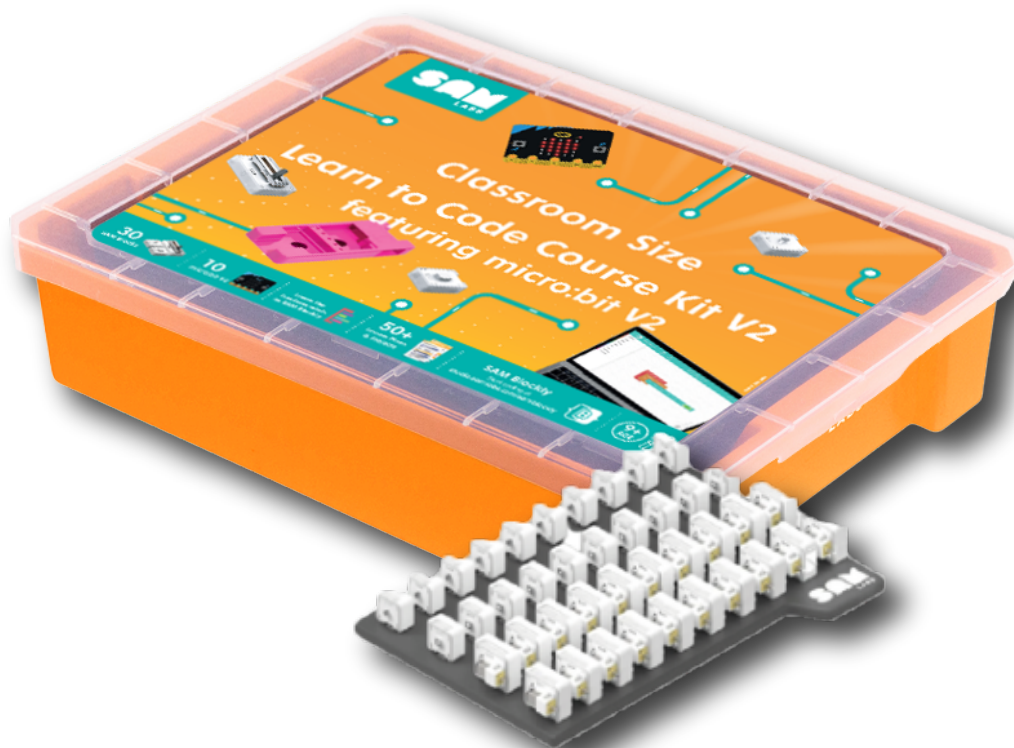


LEARN TO CODE CLASSROOM KIT

Etapa Educativa: Tercera etapa de Educación Primaria y Educación Secundaria



La etapa de **educación secundaria** es un momento emocionante para los estudiantes. En esta etapa, es crucial mantener y fomentar aún más su interés en la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas, de una manera que sea estimulante y relevante para su crecimiento y desarrollo, y por ello la educación STEAM cumple una labor importante en esto.

Sam Labs STEAM Learn To Code Classroom Kit está diseñado específicamente para estudiantes de educación secundaria, ofreciendo una experiencia de aprendizaje que les permite explorar el mundo de la programación de manera divertida y significativa. Este kit es la receta perfecta para **futuros innovadores y pensadores** seguros de sí mismos, preparándose para afrontar cualquier desafío que se les presente en su etapa de desarrollo intelectual a través de proyectos prácticos basados en las ciencias de la computación.

Características

- ✓ Steam Learn to Code Classroom Kit está compuesto por dos elementos de la familia de Sam Labs – **STEAM Learn To Code y base de carga**. Ofrece una gama de recursos diseñados para inspirar y educar a los estudiantes en el mundo de la programación.
- ✓ Contiene **más de 50 lecciones** y recursos educativos adaptados a los currículos de las CCAA y al plan de estudios STEAM de Sam Labs
- ✓ STEAM Learn To Code está cuidadosamente diseñado para cumplir con los estándares de la **CSTA** (Computer Science Teachers Association), garantizando una experiencia óptima de programación para los estudiantes permitiéndoles seguir en su viaje en el mundo de la programación.
- ✓ Dispone de un software de uso sencillo y compatible con **Chrome, iOS, Windows 11 y Android**.



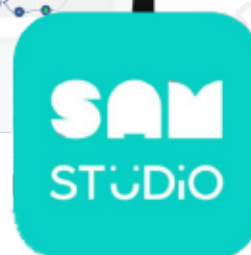
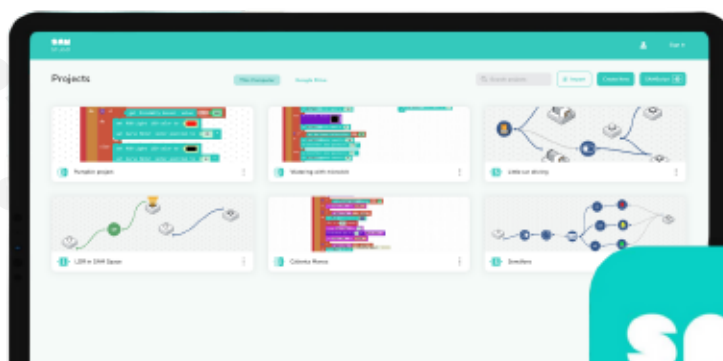
iOS



Más detalles - El enfoque pedagógico

- ✓ El contenido de STEAM Learn to Code ofrece un **aprendizaje colaborativo y tangible**, los alumnos trabajan juntos en proyectos, fomentando el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación.
- ✓ La integración STEAM combina la programación de manera **transversal** en las asignaturas del propio acrónimo (ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y matemáticas), por lo que se ofrece un enfoque completo.
- ✓ El **contenido didáctico** está alineado con los currículos de las diferentes comunidades autónomas, por lo que permite a los alumnos aprender conceptos clave de manera intuitiva.
- ✓ Los recursos y la formación preparan a los profesores para guiar a los alumnos con confianza de manera sencilla ya que los alumnos no requieren de experiencia previa.
- ✓ El kit STEAM Learn to Code Classroom Kit está desarrollado por profesionales, garantizando una experiencia efectiva. Dispone de una **emocionante narrativa** basada en personajes por lo que permite aprender de una manera única y cautivadora.
- ✓ Los bloques inalámbricos y el concepto de como interactúan entre ellos son **fáciles de comprender** para los alumnos y están diseñados para ofrecer una amplia durabilidad, por lo que es un beneficio importante a destacar.

Software y plataformas



- ✓ Sam Studio es una plataforma de programación basada **en la nube** que ofrece herramientas prácticas para el aprendizaje interactivo.
- ✓ Los estudiantes pueden programar y realizar el curso en **Sam Blockly**, una interfaz de programación basada en bloques muy usada en entornos educativos, también pueden utilizar la plataforma de **Sam Space**.
- ✓ Para estudiantes con **STEAM Learn to Code ClassRom Kit** tiene su correspondiente curso didáctico de más de 50 lecciones. Este curso se realiza en la propia plataforma de Sam Labs o en la plataforma Lumio de SMART. En esta ultima plataforma el contenido ya se ha enriquecido con elementos de **gamificación** disponibles a través de **Lumio**.



Integración con software Lumio



Disponible en línea o fuera de línea



Se integra con Aula Google



Plataforma a través de Internet

Especificaciones - Contenido del kit

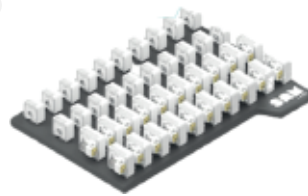
- ✓ Los bloques físicos han sido diseñados pensando en la seguridad y comodidad de los estudiantes. Con una cubierta de goma que los protege, facilitan su manipulación durante las sesiones de aprendizaje.
- ✓ La conexión entre los bloques y los dispositivos de programación, ya sea un ordenador o una tablet, se realiza de manera inalámbrica a través de Bluetooth 4.1, garantizando una conexión estable y sin complicaciones.
- ✓ Cada bloque está equipado con una batería recargable de alta capacidad, que varía entre 55mAh y 80mAh, asegurando una larga duración de uso durante las actividades educativas.

LEARN TO CODE



- 10x micro:bit
- 10x portapilas micro:bit
- 10 x cable de datos micro:bit
- 10x Sensor de luz
- 10x timbres
- 10x Deslizadores
- 1x Estación de carga integrada
- 1x Juego de 4 adaptadores de enchufe internacionales

BASE DE CARGA



- Hasta 40 bloques simultáneamente

Garantías y certificaciones

- ✓ Los bloques de Sam Labs tienen una **garantía de 3 años** y las baterías de las mismas una garantía de 2 años.
- ✓ **Certificaciones:**
 - Certificado CE / ROHS / IEC / REACH / SVHC / EMC / EN / IEC / LVD




SAM LABS



Distribución para España:

 Crambo, S.A. C/ de los Torneros, 7
28830 San Fernando de Henares, Madrid (España)

 (+34) 911 851 033

 educacion@crambo.es

SAM Labs Ltd - All Rights Reserved