



RECURSOS STEAM

Educação STEAM é um modelo de ensino focado em cinco disciplinas fundamentais: Ciências (Science), Tecnologia (Technology), Engenharia (Engineering), Artes (Arts) e Matemática (Maths).



RECURSOS STEAM

Os fundamentos da Educação STEAM estão na investigação, pensamento crítico e aprendizagem baseada em processos. Todo o conceito de aprendizagem STEAM e a sua abordagem baseiam-se em levantamento e aprofundamento de questões. O objetivo é fazer perguntas que não possam, ou dificilmente poderiam ser colocadas ao Google. A curiosidade dá início à pesquisa por soluções para um determinado problema e ser criativo nessa busca é crucial. Tudo isto significa que as Humanidades, na Educação STEAM, são parte integrante da aprendizagem e é essa a tendência que dota os jovens de competências que os tornarão melhores profissionais no futuro.



Desenvolver Competências NA PRÁTICA

A metodologia STEAM promove a motivação dos alunos, tornando a aprendizagem mais interativa. Os alunos são desafiados a usar mais a sua criatividade em atividades práticas que cruzam vários conhecimentos.



















Aprendizagem INTERDISCIPLINAR

STEAM tem a função, não só de destacar as cinco áreas essenciais, mas também de as interligar, incentivando a aprendizagem interdisciplinar com foco na aplicação prática do conhecimento adquirido.

Alunos Preparados PARA O FUTURO

O século XXI trouxe uma vaga de novas profissões ligadas essencialmente às novas tecnologias e um dos grandes objetivos desta abordagem é preparar os estudantes do presente para o mercado de trabalho de amanhã.

DIFERENTES RECURSOS PARA ALUNOS DE TODAS AS IDADES

MARCA	NÍVEL DE ESCOLARIDADE						
	Pré-Escolar	1º Ciclo	2º Ciclo	3º Ciclo	Secundário	Universitário	Ensino Técnico
	CLASS VR						
	KUBO						
	STEAM KIT						
	LEARN TO CODE						
	MAKER/CREATORS						
	WEEMAKE						
	MAGICIAN LITE						
	AI STARTER						
	MAGICIAN						
	MG400						
	CR SERIES						
	MOOZ 2 PLUS e MOOZ 3						
	FLASHFORGE						



SAM LABS

Os cursos da SAM Labs são uma solução que interliga software e hardware e que permite criar experiências STEAM motivantes em sala de aula. Aprender a programar torna-se mais fácil, acessível, experimental, interativo e divertido.

Os planos de aula incluídos com os kits são escritos para professores, por professores, e fornecem tudo o que é necessário para apresentar aulas alinhadas com o currículo educativo.

1º Ciclo até Secundário



Formação e Suporte a Professores



Compatível com Windows, MacOS, iOS, Android e Chromebook



Projetos e Planos de Aula alinhados com o Currículo



Fácil de instalar e utilizar

Ensine a Programar **FACILMENTE**



Dê azo à **IMAGINAÇÃO**




Planos de Aula feitos por **PROFESSORES**



Soluções educativas FÁCEIS DE IMPLEMENTAR



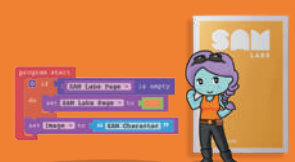

A SAM Labs é uma solução integrada que cresce e expande com os alunos. Com aulas adequadas do 1º ao 12º ano, a SAM Labs possibilita que os alunos possam usar uma única plataforma até praticamente ao secundário para aprender conceitos de STEAM e programação, o que se traduz em alunos mais preparados para o futuro.



CURSO STEAM

1º ao 6º ano


Os Kits STEAM Course da SAM Labs permitem introduzir conceitos STEAM na sala de aula. Recorra a novos métodos de ensino e inspire os seus alunos.



CURSO LEARN TO CODE

4º ao 12º ano

Os Kits Learn to Code da SAM Labs permitem tornar tangíveis conceitos abstratos de programação. Ajude os alunos a dar os primeiros passos em ciências da computação.



KIT MAKER

1º ao 12º ano

O kit Maker da SAM Labs permite apoiar alunos em atividades com base em aprendizagem e prototipagem. Conheça as soluções para pequenos grupos ou sala de aula.



KIT CREATORS

2º ao 9º ano

O curso Creators Speciality da SAM Labs é uma alternativa aos cursos tradicionais e pretendem aumentar a instrução com cursos de especialidade.

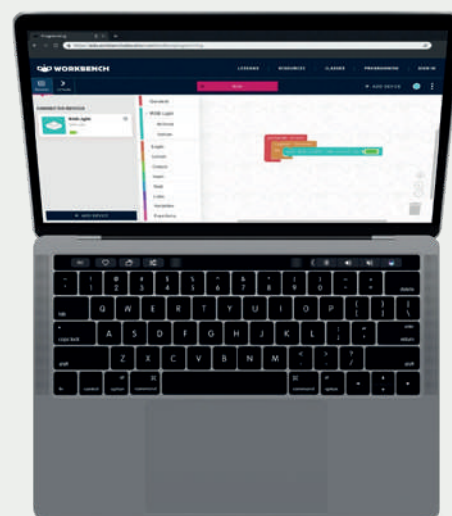


COMO FUNCIONA?

Os kits SAM Labs são compostos por blocos eletrónicos sem fios que se ligam por Bluetooth através de uma aplicação. Estes blocos podem ser luzes, motores, sensores, buzinas, entre outros, e desempenham diferentes funções que podem ser aplicadas a diversos projetos criativos.

Usando a aplicação SAM Studio, os alunos podem programar o comportamento dos blocos, sem limites, definindo simples reações ou construindo criações mais complexas. É possível escrever algoritmos, assim como incorporar variáveis, entradas e saídas.

Os alunos vão aprender a controlar e a simular sistemas físicos, bem como resolver problemas com criatividade.



Programação simples E INTERATIVA

Da biologia à história, e da matemática à música, os kits SAM Labs focam na criatividade e na resolução de problemas. Com a combinação de kits poderá expandir as possibilidades de utilização através de múltiplos acessórios. Estão ainda disponíveis atividades totalmente em português, cobrindo temáticas diversas.

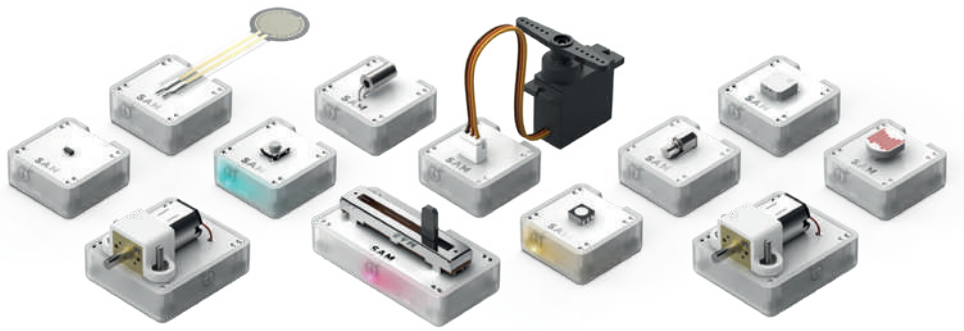


SAM Studio

O SAM Studio é a plataforma de programação da SAM Labs que corre em qualquer browser, que já contribuiu para que toda uma geração de solucionadores de problemas desenvolvesse capacidades STEAM e pensamento crítico em mais de 117 países.

Com opções de programação por blocos ou visual, o SAM Studio é a ferramenta perfeita para os alunos durante a sua jornada de STEAM e programação.





O QUE INCLUI CADA KIT?

	Bloco (B) Acessório (A)	STEAM				MAKER KIT V2	LEARN TO CODE		CREATORS
		Alpha Kit	Team Kit	Classroom Kit	Expansion Kit		Alpha Kit	Classroom Kit	
Idades		5 aos 11	5 aos 11	5 aos 11	5 aos 11	5 aos 14	9 aos 14	9 aos 14	9 aos 14
Alunos Grupos		3 1	9 3	30 10	30 10	6 2	3 1	30 10	2 1
Motor DC	B	2	6	20	-	4	-	-	2
Sensor de Luz	B	1	3	10	-	1	1	10	-
LED RGB	B	1	3	10	-	2	-	-	-
Roda	A	2	6	20	-	4	-	-	2
Controladora SAM	A	1	3	10	-	2	-	-	-
Chassis de Carro SAM	A	1	3	10	-	2	-	-	1
Esfera Multidirecional para Carro SAM	A	1	3	10	-	2	-	-	1
Engrenagem com Encaixe LEGO	A	2	3	10	-	6	-	-	-
Base de Encaixe LEGO Pequena	A	2	6	20	20	10	2	20	-
Base de Encaixe LEGO Grande	A	2	6	20	-	4	-	10	2
Cabo Múltiplo de Carregamento micro USB	A	1	3	10	-	2	1	-	-
Cabo de Carregamento micro USB	A	-	-	-	-	-	-	-	1
Botão	B	-	-	-	10	2	-	-	-
Sensor de Proximidade	B	-	-	-	-	1	-	-	-
Sensor de Temperatura	B	-	-	-	-	1	-	-	-
Buzina	B	-	-	-	-	1	1	10	-
Sensor de Inclinação	B	-	-	-	-	1	-	-	-
Sensor de Pressão	B	-	-	-	-	1	-	-	-
Potenciômetro Slider	B	-	-	-	10	2	1	10	-
Encaixe de Slider LEGO	B	-	-	-	-	-	1	-	-
Servo Motor	B	-	-	-	10	1	-	-	-
Cyberscanner SAM	A	-	-	-	-	1	1	-	-
micro:bit	A	-	-	-	-	1	1	10	-
micro:bit - Suporte de Pilhas	A	-	-	-	-	1	1	10	-
micro:bit - Cabo de Dados	A	-	-	-	-	1	1	10	-
Estação de Carregamento	A	-	-	-	1	-	-	1	-
Blocos de Construção e Acessórios	A	-	-	-	-	-	-	-	+100



Bundle STEAM Classroom e Maker Kit

Inclui tudo o que os kits STEAM Classroom e Maker tem, numa solução global para sala de aula com até 30 alunos.

Expanda possibilidades com os acessórios incluídos em todos os kits SAM Labs.



Steelcase

Gratnells

Promethean

Microsoft

Lenovo

logitech

EPSON
EXCEED YOUR VISION

KUBO

SAM
LABS

DOBOT

CLASSVR

BEEVERYCREATIVE

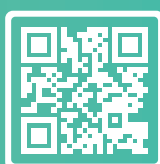
FG
FEDERICO GINER

WEEEMAKE

AVer

xerox

PrintAnyWay



BCN, SA

ENCONTRE-NOS EM:

Parque Empresarial da Madalena
Rua Maurício Lourenço de Oliveira, 158
4405-034 Vila Nova de Gaia

SAIBA MAIS EM:

www.bcnsistemas.pt

COMPRE EM:

www.bcnonline.pt

CONTACTE-NOS:

geral@bcnsistemas.pt
222 073 510