

Fotografie vznikla na podporu projektu PRIM, fotograf David Oldřict

Metodikou podpořené řešení jako stvořené pro realizaci nových RVP.

Objevte kouzlo STEAM a NOVÉ informatiky!

Metodikou podpořené úlohy propojující STEAM a programování, které dávají učitelům možnost, připravovat do života informaticky myslící žáky. Ucelený systém obsahuje průvodce učitele, hotové úlohy, potřebné vybavení a software. Vše je připraveno tak, aby projekty mohli vymýšlet, ladit i realizovat sami žáci.



Naše řešení je jiné

Naše bezdrátové moduly a intuitivní, jednoduše použitelný software tvoří jeden harmonický celek. Žáci mohou programem ovlivňovat chování fyzických modulů, a tak vytvářet funkční projekty simulující reálné aplikace. To vše během několika málo minut.



Proč používat SAM Labs?

- Zvyšuje didaktické možnosti učitele
- Zjednodušuje přípravu na výuku
- Pokrývá průřezová témata
- Umožňuje reálné využití
- Podporuje sebedůvěru a spolupráci
- Zvyšuje zájem a motivaci
- Posiluje mezipředmětové vazby
- Pomáhá kreativně a kriticky myslet



OCENĚNÝ | UČITELI NAVRŽENÝ | METODIKOU PODPOŘENÝ KREATIVNÍ | ZÁBAVNÝ



STEAM úlohy





STEAM úlohy nabízí ...

Ucelené materiály pro učitele i žáky. Aplikace SAM Space žákům umožňuje programovat bezdrátové moduly, experimentovat, tvořit modelové situace a kontinuálně vylepšovat svá řešení. Dochází tak automaticky k upevňování jejich schopnosti informaticky myslet.

Vlastnosti STEAM úloh:

- Důraz na mezipředmětové vazby.
- Úkoly podporující sebereflexi a zpětnou vazbu.
- Vizuální, interaktivní a jasně strukturovaný obsah kažké úlohy:



Naše STEAM úlohy přináší do výuky reálný zážitek.

Kreativní: povzbuzují k inovaci

Mezipředmětové: zapojují kritické myšlení napříč tématy



Týmové: podporují nacházení a řešení problémů

Zaměřené na budoucnost: směřují k reálným aplikacím

Programovací úlohy





Programovací úlohy nabízí ...

Studenti základních i středních škol se s námi mohou vydat na svou cestu kyberprostorem. Aplikace SAM Blockly jim umožní využít zkušeností získaných při realizaci jednodušších STEAM úloh, rozvíjjet své informatické myšlení, programovat složitější modely, překonávat problémy a nalézat jejich řešení.

Vlastnosti programovacích úloh:

- Navazují na znalosti získané realizací STEAM úloh.
- Otevírají programování i méně zkušeným učitelům, kterým poskytují vše, co pro realizaci úlohy potřebují.
- Každá úloha obsahuje teoretický základ, ukázky praktického využití i konečné zhodnocení práce. Vše uspořádané do jasně strukturovanému postupu:



Naše programovací úlohy posilují rozvoj informatického myšlení.

Poutavé, založené na konkrétním obsahu



Dostupné a motivující k neustálému rozvoji

> Směřující k budoucí kariéře

Jednoduše pochopitelné



	Alpha Kit	Curious Cars	Team Kit	Maker Kit	Classroom Kit
Počet žáků	2-3	2-3	9-10	4-6	30
Metodické materiálly	~	~	~	~	~
Příručka "Jak začít"	~	~	~	~	~
Aplikace SAM Space	~	~	~	~	~
Technická podpora s školení	~	~	~	~	~
Velmi lehce přenosné	~			~	
Vhodné pro malé třídy a kluby			~		
Aplikace Curious Cars pro výuku formou hry		~		~	~
Velké množství variabilních modulů				~	~
Výborné pro kreativní dílny				~	
Opakující se moduly pro větší množství žáků			~		~
Řešení pro celou třídu (30 žáků)					×



www.samlabs.cz