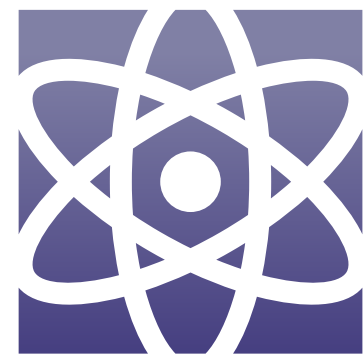
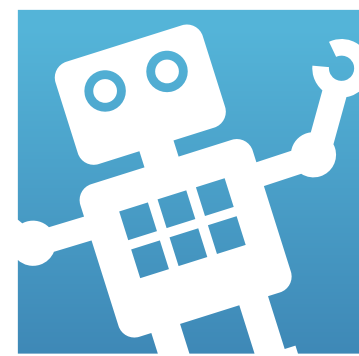


C2 GROUP

SPECIALE BANDO



Science



Technology



Engineering



Arts



Mathematics

STEAM



“Da qualche parte, qualcosa di incredibile è in attesa di essere scoperto.”

(Carl Sagan)



Ciao,
sono Marco Viacava, responsabile per le STEAM di C2 Group, con un'esperienza di 8 anni in progetti coding con docenti di numerose scuole italiane.

Credo che le STEM siano un ottimo approccio per sviluppare negli studenti e studentesse una serie di competenze, le cosiddette soft skill, spendibili non solo nella realtà scolastica ma anche e soprattutto nella successiva fase adulta.

Ho personalmente scelto i prodotti che trovi in questa brochure, utile strumento per sfruttare l'occasione del bando STEM indetto dal MIUR ma non solo.

Per qualsiasi consiglio, supporto e preventivo, puoi contattarmi alla mail:
scuole@c2group.it

Buon anno scolastico!

OBIETTIVO

Questa brochure STEM è stata realizzata per venire incontro alle richieste dei Dirigenti Scolastici, Animatori Digitali e Docenti delle scuole italiane che hanno partecipato all'avviso pubblico 13 maggio 2021, prot. n. 10812 "Spazi e strumenti digitali per lo STEM", per la realizzazione di spazi laboratoriali e la dotazione di strumenti digitali per l'apprendimento delle STEM, nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale.

Lo scopo di questa brochure STEM è quella di proporre **soluzioni** finalizzate alla realizzazione di **spazi laboratoriali per l'apprendimento delle STEM.**



Come consultare le schede

A thumbnail of a product sheet for the Bee-Bot robot. The sheet is divided into sections: 1. Bee-Bot Nuova Versione (robot educativo programmabile a forma di ape), 2. Foto del robot, 3. Descrizione (robot simpatico a forma di ape), 4. CODICI MEPA (C2EDU.BEEBOT.1X, C2EDU.BEEBOT.4X, C2EDU.BEEBOT.12X, C2EDU.BEEBOT.18X), 5. GUARDA QUI IL VIDEO, 6. Consigliato per: Scuola Primaria, 7. A. Robot didattici, 8. Tipologia di attrezzatura (Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa). The sheet also features the C2 GROUP STEAM EDUCATION logo and contact information: scuole@c2group.it - www.c2group.it.

Scheda Prodotto singolo

Ogni Scheda Prodotto è suddivisa in un comodo e intuitivo formato, dove trovare con facilità tutte le informazioni quali:

- 1) Nome prodotto
- 2) Foto prodotto
- 3) Descrizione prodotto
- 4) Codici MEPA prodotto
- 5) Eventuale video tutorial informativo sul prodotto (QR Code)
- 6) A quale tipologia di scuola è consigliato il prodotto
- 7) A quale Famiglia Attrezzatura del Bando appartiene il prodotto
- 8) Descrizione Famiglia Attrezzatura del Bando



Prodotti Singoli

Selezione di prodotti pensati per il Coding e le STEAM

Consigliato per: **Scuola Primaria**

□ Bee-Bot Nuova Versione

Robot educativo programmabile a forma di ape.



■ Tipologia di attrezzatura

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



■ Descrizione

"Questo simpatico robot a forma di ape è uno strumento didattico ideato per gli alunni dalla scuola materna alla primaria.

E' il punto di partenza perfetto per insegnare il controllo, il linguaggio direzionale e la programmazione.

Insieme a una memoria di 200 passi, Bee-Bot® ora può rilevare un altro Bee-Bot® o Blue-Bot® e salutarlo.

Gli studenti possono anche registrare l'audio da riprodurre quando viene premuto ciascun pulsante, rendendolo più accessibile a tutti gli studenti, compresi quelli con esigenze di elaborazione uditiva o visiva.

Programmabile on board."

DISPONIBILITÀ LIMITATA

CODICI MEPA:

C2EDU.BEEBOT.1X - Bee-Bot Nuova Versione - Single Pack

C2EDU.BEEBOT.6X - Bee-Bot - Class Pack (6 Bee-Bot + stazione ricarica)

C2EDU.BEEBOT.12X - Bee-Bot - Class Pack (12 Bee-Bot + 2 stazione ricarica)

C2EDU.BEEBOT.18X - Bee-Bot - Class Pack (18 Bee-Bot + 3 stazione ricarica)

Consigliato per: **Scuola Primaria**

□ **Blue-Bot** Nuova Versione

Robot educativo programmabile a forma di ape.



■ **Tipologia di attrezzatura**

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

"Questo simpatico robot a forma di ape è uno strumento didattico ideato per gli alunni dalla scuola materna alla primaria.

E' il punto di partenza perfetto per insegnare il controllo, il linguaggio direzionale e la programmazione.

Insieme a una memoria di 200 passi, Bee-Bot® ora può rilevare un altro Bee-Bot® o Blue-Bot® e salutarlo.

Gli studenti possono anche registrare l'audio da riprodurre quando viene premuto ciascun pulsante, rendendolo più accessibile a tutti gli studenti, compresi quelli con esigenze di elaborazione uditiva o visiva.

Programmabile on board oppure in modalità wireless tramite tablet o PC."

DISPONIBILITÀ LIMITATA

CODICI MEPA:

C2EDU.BLUEBOT.1X - Blue-Bot Nuova Versione - Single Pack

C2EDU.BLUEBOT.6X - Blue-Bot - Class Pack (6 Blue-Bot + stazione ricarica)

C2EDU.BLUEBOT.12X - Bee-Bot - Class Pack (12 Blue-Bot + 2 stazione ricarica)

C2EDU.BLUEBOT.18X - Bee-Bot - Class Pack (18 Blue-Bot + 3 stazione ricarica)

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **Scottie Go!** Kit coding di base

Kit per la programmazione a tessere.



■ **Tipologia di attrezzatura**

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.
**Set integrati e modulari
programmabili con app**

■ **Descrizione**

Scottie Go! è un innovativo gioco educativo che insegna la programmazione ai bambini dai 6 ai 10 anni. Può aiutare a sviluppare l'intuizione algoritmica e le competenze degli alunni, secondo gli ultimi sviluppi della metodologia STEM.

Gli alunni, combinando le tessere, creano il programma.

L'app legge il programma e mette in movimento il personaggio.

Il sistema usa tutti i concetti di base della programmazione, che vanno da istruzioni di base, loop, condizioni, variabili e funzioni.

L'uso del gamification aiuta i bambini ad acquisire conoscenze in modo amichevole e interessante. Il gioco presenta un alieno chiamato Scottie, la cui astronave si rompe e si schianta sulla Terra.

Gli studenti dovranno aiutare Scottie a raccogliere i pezzi di ricambio per la sua astronave programmando le azioni dei personaggi del gioco.

CODICI MEPA:

C2EDU.SCOTTIEGO

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **Scottie Go!** Kit coding di base Magnetic Tiles

Kit per la programmazione a tessere.



■ **Tipologia di attrezzatura**

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.

**Set integrati e modulari
programmabili con app**

■ **Descrizione**

Scottie Go! è un innovativo gioco educativo che insegna la programmazione ai bambini dai 6 ai 10 anni.

Può aiutare a sviluppare l'intuizione algoritmica e le competenze degli alunni, secondo gli ultimi sviluppi della metodologia STEM.

Gli alunni, combinando le tessere, creano il programma.

L'app legge il programma e mette in movimento il personaggio.

Il sistema usa tutti i concetti di base della programmazione, che vanno da istruzioni di base, loop, condizioni, variabili e funzioni.

L'uso del gamification aiuta i bambini ad acquisire conoscenze in modo amichevole e interessante. Il gioco presenta un alieno chiamato Scottie, la cui astronave si rompe e si schianta sulla Terra.

Gli studenti dovranno aiutare Scottie a raccogliere i pezzi di ricambio per la sua astronave programmando le azioni dei personaggi del gioco.

Versione a tessere magnetiche utilizzabile su lavagne in acciaio.

CODICI MEPA:

C2EDU.SCOTTIEGO.MT

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo Grado**

LEGO® Education SPIKE™ Prime

LEGO® Education SPIKE Prime



■ Tipologia di attrezzatura

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.

Set integrati e modulari
programmabili con app

■ Descrizione

Il set LEGO® Education SPIKE™ Prime è lo strumento di apprendimento STEAM ideale per gli studenti delle scuole secondarie di primo grado.

LEGO® Education SPIKE™ Prime è una soluzione pratica intuitiva progettata per sviluppare il pensiero critico attraverso un approccio inclusivo e laboratoriale.

Aiuta a scomporre problemi complessi, creare flussi, sequenze con variabili (pensiero algoritmico).

CODICI MEPA:

C2EDU.SPIKE - Core set base

C2EDU.SPIKE.SE - Set espansione per core set base

C2EDU.SPIKE.8S - Set 8 studenti

C2EDU.SPIKE.8S.SE - Set 8 studenti + 2 set espansione

C2EDU.SPIKE.12S - Set 12 studenti

C2EDU.SPIKE.12S.SE - Set 12 studenti + 3 set espansione

C2EDU.SPIKE.24S - Set 24 studenti

C2EDU.SPIKE.24S.SE - Set 24 studenti + 6 set espansione

Consigliato per: **Scuola Primaria**

LEGO® Education SPIKE™ Essential

LEGO® Education SPIKE Essential



■ Tipologia di attrezzatura

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.
Set integrati e modulari
programmabili con app

■ Descrizione

Con LEGO® Education SPIKE™ Essential gli studenti delle scuole primarie saranno entusiasti di apprendere le materie STEAM in modo pratico. Questa esperienza di apprendimento incoraggia gli studenti a esaminare i concetti STEAM contribuendo allo sviluppo delle competenze linguistiche, matematiche, dell'intelligenza emotiva e del problem solving.

CODICI MEPA:

C2EDU.SPIKE.E

C2EDU.SPIKE.E.8S - 8 studenti

C2EDU.SPIKE.E.12S - Mezza classe - 12 studenti

C2EDU.SPIKE.E.24S - Set classe - 24 studenti

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo Grado**

LEGO® Education BricQ Motion Prime

LEGO® Education BricQ Motion Prime



Tipologia di attrezzatura

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.
Set integrati e modulari
programmabili con app

Descrizione

LEGO® Education BricQ Motion Prime coinvolge gli alunni della scuola secondaria nell'apprendimento delle materie STEAM mentre eseguono esperimenti con forze, movimento e interazioni nel contesto dello sport.

- Studia le forze e basati sulle prove per risolvere i problemi
- Utilizza le capacità di indagine scientifica per dimostrare come il movimento di un oggetto possa variare a seconda della forza e della massa
- Esercitati ad applicare la terza legge di Newton per progettare, sviluppare e ottimizzare una soluzione che preveda la collisione di due oggetti
- Rafforza le capacità di comunicazione orale mentre gli alunni presentano e analizzano soluzioni nell'ambito di discussioni collaborative.

CODICI MEPA:

C2EDU.BRICQ.P

C2EDU.BRICQ.P.12S - 12 studenti

C2EDU.BRICQ.P.24S - 24 studenti

Consigliato per: **Scuola Primaria**

LEGO® Education **BricQ Motion Essential**

LEGO® Education BricQ Motion Essential



■ **Tipologia di attrezzatura**

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.
**Set integrati e modulari
programmabili con app**

■ **Descrizione**

LEGO® Education BricQ Motion Essential coinvolge gli alunni della scuola primaria nell'apprendimento delle materie STEAM mentre eseguono esperimenti con forze, movimento e interazioni nel contesto dello sport. Studia le forze di spinta e trazione e basati sulle prove per risolvere i problemi.

- Utilizza le capacità di indagine scientifica per dimostrare come le forze che agiscono su un oggetto possano variarne il movimento
- Esercitati ad applicare causa ed effetto e forze bilanciate e sbilanciate per progettare, sviluppare e ottimizzare una soluzione
- Rafforza le capacità di comunicazione orale mentre gli alunni partecipano a conversazioni collaborative per presentare le proprie idee.

CODICI MEPA:

C2EDU.BRICQ.E

C2EDU.BRICQ.E.12S - 12 studenti

C2EDU.BRICQ.E.24S - 24 studenti

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ Drone DJI Tello Edu

Drone educativo programmabile



■ **Tipologia di attrezzatura**

A. Attrezzature per l'insegnamento del coding e della robotica educativa (robot didattici, set integrati e modulari programmabili con app, anche con motori e sensori, droni educativi programmabili)

GUARDA IL VIDEO



A.
**Droni educativi
programmabili**

■ **Descrizione**

DJI Tello EDU è un drone programmabile perfetto per l'istruzione. Può essere programmato in Scratch, Swift e Python.

A differenza della versione Home, la versione Edu include quattro tappetini Mission Pad, grazie ai quali gli studenti possono programmare il drone a riconoscere i punti per definire la propria posizione ed eseguire un'azione specifica.

DISPONIBILITÀ LIMITATA

CODICI MEPA: C2EDU.DJITELLO

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio STEAM Basic

Kit introduttivo per lezioni STEM



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Kit per insegnamento del coding e dello STEM. Ideale per la scuola primaria e secondaria di Primo Grado.

Consenti ai giovani studenti di migliorare nell'approccio all'apprendimento STEAM con questo kit di blocchetti programmabili. Insegna agli studenti le abilità fondamentali dell'apprendimento e della creatività, risoluzione dei problemi e collaborazione attraverso l'app SAM Space che offre un modo semplice e visivo di codificare per ogni insegnante e alunno.

Contenuto: 1 kit STEAM (Classroom Size 20/30 studenti) + Alpha kit STEAM per Docente + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.001

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio STEAM Plus

Kit introduttivo per lezioni STEM + Set espansione e charging station



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Kit per insegnamento del coding e dello STEM. Ideale per la scuola primaria e secondaria di Primo Grado.

Consenti ai giovani studenti di migliorare nell'approccio all'apprendimento STEAM con questo kit di blocchetti programmabili. Insegna agli studenti le abilità fondamentali dell'apprendimento e della creatività, risoluzione dei problemi e collaborazione attraverso l'app SAM Space che offre un modo semplice e visivo di codificare per ogni insegnante e alunno.

Contenuto: 1 Classroom kit (Versione STEAM per 20/30 studenti) + 1 STEAM Expansion kit + 1 Alpha kit (Versione STEAM per docente) + 1 Charging Station x 40 Blocchetti + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.002

scuole@c2group.it - www.c2group.it

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio STEAM DDI

Kit introduttivo per lezioni STEM per 20 studenti



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Kit per insegnamento del coding e dello STEM. Ideale per la scuola primaria e secondaria di Primo Grado.

Consenti ai giovani studenti di migliorare nell'approccio all'apprendimento STEAM con questo kit di blocchetti programmabili.

Insegna agli studenti le abilità fondamentali dell'apprendimento e della creatività, risoluzione dei problemi e collaborazione attraverso l'app SAM Space che offre un modo semplice e visivo di codificare per ogni insegnante e alunno.

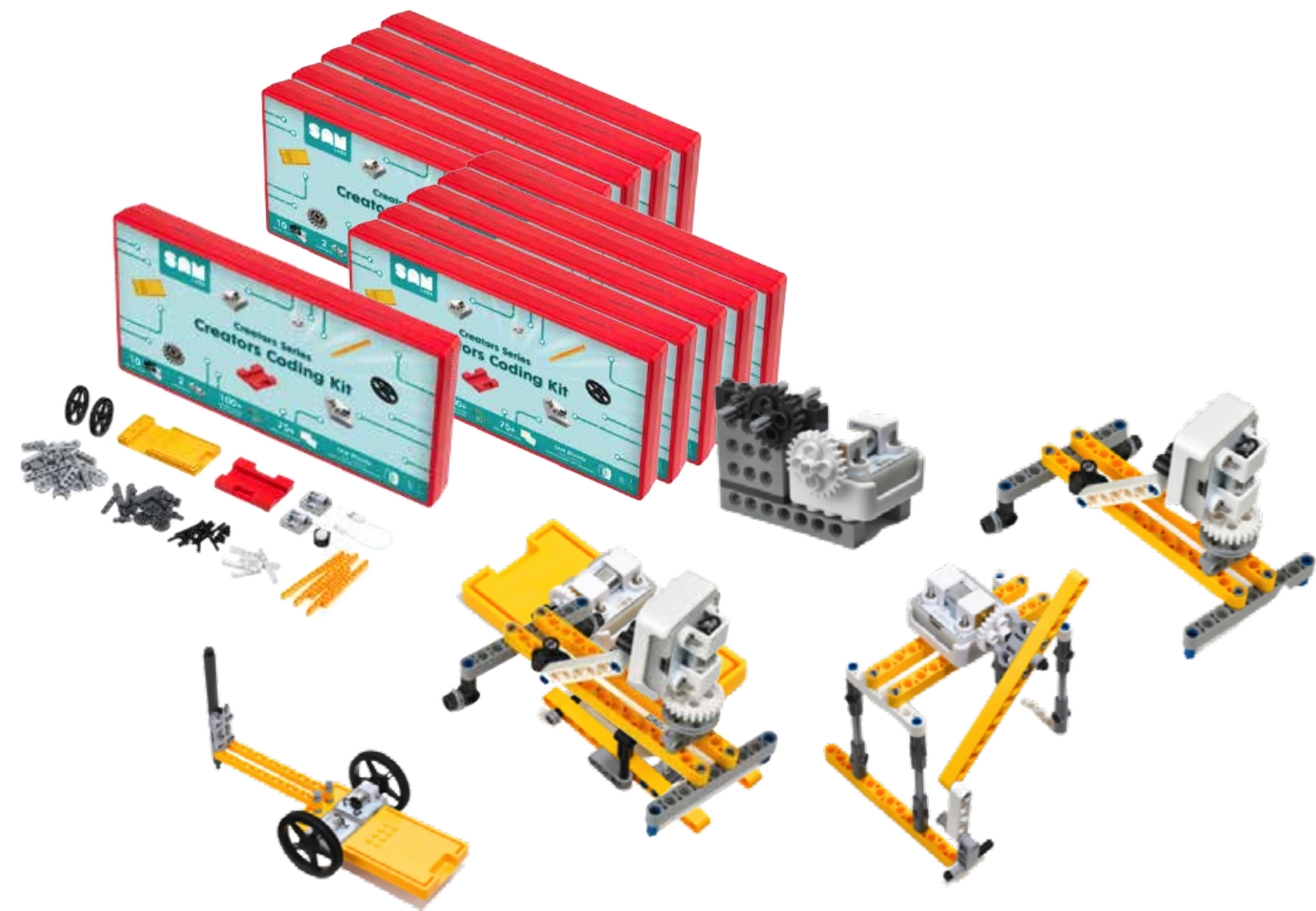
Contenuto: 20 Alpha kit (Versione STEAM x 20 studenti) + 1 Alpha kit (Versione STEAM per docente) + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.003

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio Coding e Robotica Basic

Kit introduttivo coding e robotica basic



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Kit per insegnamento del coding e dello STEM. Ideale per la scuola primaria e secondaria di Primo Grado.

Il Creators Coding Kit viene fornito con piani di lezione che consentono agli studenti di codificare, creare e sperimentare a casa o a scuola.

L'aggiunta di motori e blocchi di costruzione e accessori rende questo kit particolarmente coinvolgente per gli studenti interessati al lato pratico della codifica e dell'ingegneria attraverso l'uso di ingranaggi, assi, aste, ruote, telaio dell'auto e accessori più tecnici.

Contenuto: 10 Creators Coding kit x 20 studenti (1 ogni 2 studenti) + 1 Creators Coding kit x 1 Insegnante + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.004

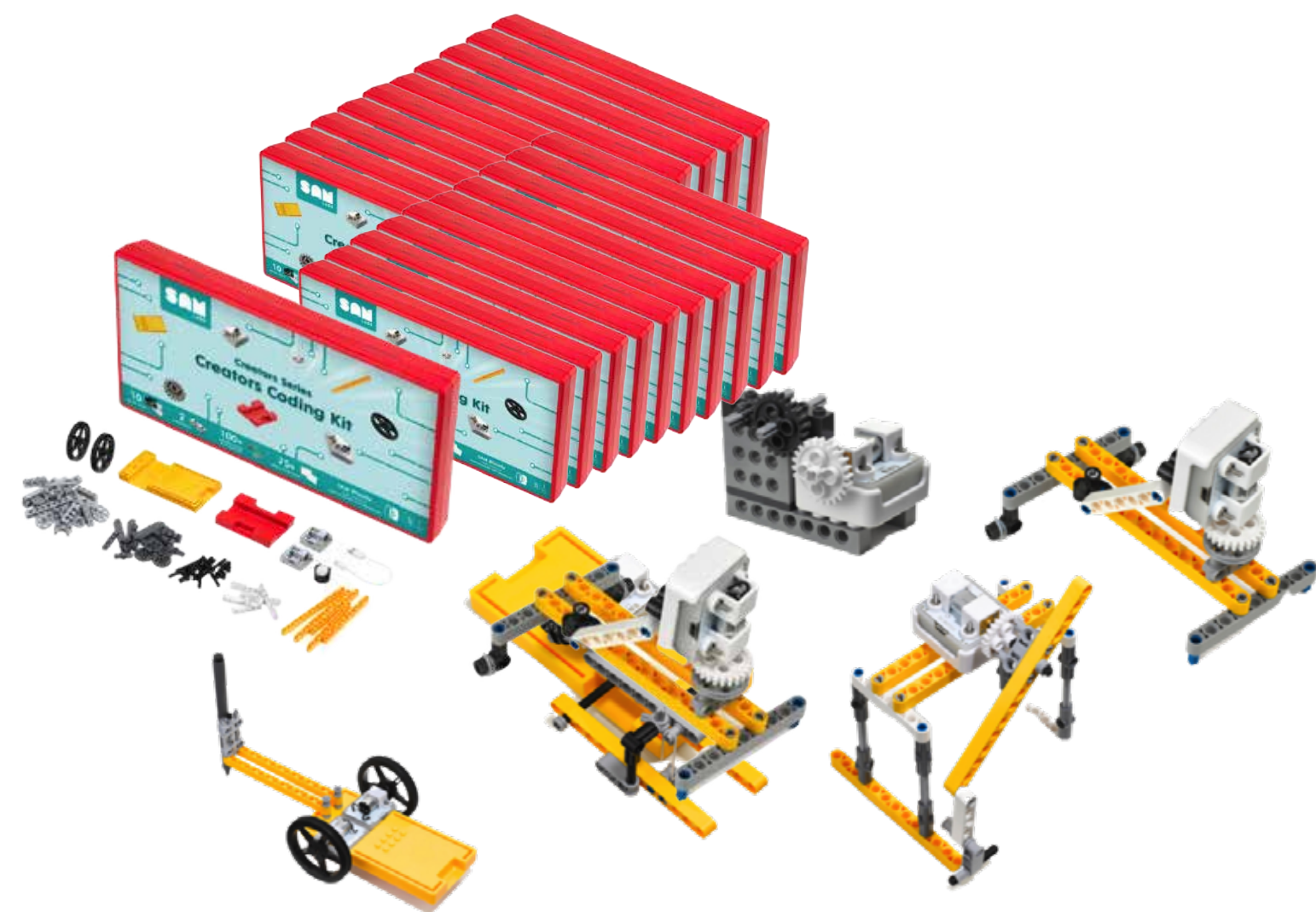
Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio Coding e Robotica Basic

Kit introduttivo coding e robotica basic

B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

Kit per insegnamento del coding e dello STEM. Ideale per la scuola primaria e secondaria di Primo Grado.

Il Creators Coding Kit viene fornito con piani di lezione che consentono agli studenti di codificare, creare e sperimentare a casa o a scuola.

L'aggiunta di motori e blocchi di costruzione e accessori rende questo kit particolarmente coinvolgente per gli studenti interessati al lato pratico della codifica e dell'ingegneria attraverso l'uso di ingranaggi, assi, aste, ruote, telaio dell'auto e accessori più tecnici.

Contenuto: 20 Creators Coding kit x 20/40 studenti + 1 Creators Coding kit x 1 Insegnante + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.005

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio Coding

Kit hardware per il coding con basi di informatica



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Il Classroom Kit "Learn to code" di SAM Labs è un kit hardware creato unitamente ad un corso di informatica e coding per la scuola secondaria di primo e secondo grado mappato sugli standard fissati nei curriculum americani e britannici per l'insegnamento dell'informatica e del coding.

Ogni lezione del corso Learn to code fa parte di una storia in cui gli studenti dovranno programmare per aiutare un' ispettrice del cyberspazio a combattere virus e malware.

Questa storia didattica oltre ad entusiasmare e coinvolgere gli studenti offrirà soprattutto l'opportunità di apprendere l'informatica e programmare passo passo in modo divertente. Le lezioni sono progettate per guidare gli studenti attraverso una crescente complessità della programmazione.

Contenuto: 1 Learn to Code kit x 20/30 studenti + 1 Alpha kit (versione Learn to Code) + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.006

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio Coding DDI

Kit hardware per il coding con basi di informatica



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Descrizione**

Il Classroom Alpha Kit "Learn to code" di SAM Labs è un kit hardware creato unitamente ad un corso di informatica e coding per la scuola secondaria di primo e secondo grado mappato sugli standard fissati nei curriculum americani e britannici per l'insegnamento dell'informatica e del coding.

Ogni lezione del corso Learn to code fa parte di una storia in cui gli studenti dovranno programmare per aiutare un' ispettrice del cyberspazio a combattere virus e malware. Questa storia didattica oltre ad entusiasmare e coinvolgere gli studenti offrirà soprattutto l'opportunità di apprendere l'informatica e programmare passo passo in modo divertente. Le lezioni sono progettate per guidare gli studenti attraverso una crescente complessità della programmazione.

Contenuto: 20 Alpha kit (Learn to Code) x 20/30 studenti + 1 Alpha kit (versione Learn to Code) + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.007

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ **SAM Labs** - laboratorio Coding DDI

Kit hardware per il coding con basi di informatica



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

Il Classroom Alpha Kit "Learn to code" di SAM Labs è un kit hardware creato unitamente ad un corso di informatica e coding per la scuola secondaria di primo e secondo grado mappato sugli standard fissati nei curriculum americani e britannici per l'insegnamento dell'informatica e del coding.

Ogni lezione del corso Learn to code fa parte di una storia in cui gli studenti dovranno programmare per aiutare un' ispettrice del cyberspazio a combattere virus e malware.

Questa storia didattica oltre ad entusiasmare e coinvolgere gli studenti offrirà soprattutto l'opportunità di apprendere l'informatica e programmare passo passo in modo divertente.

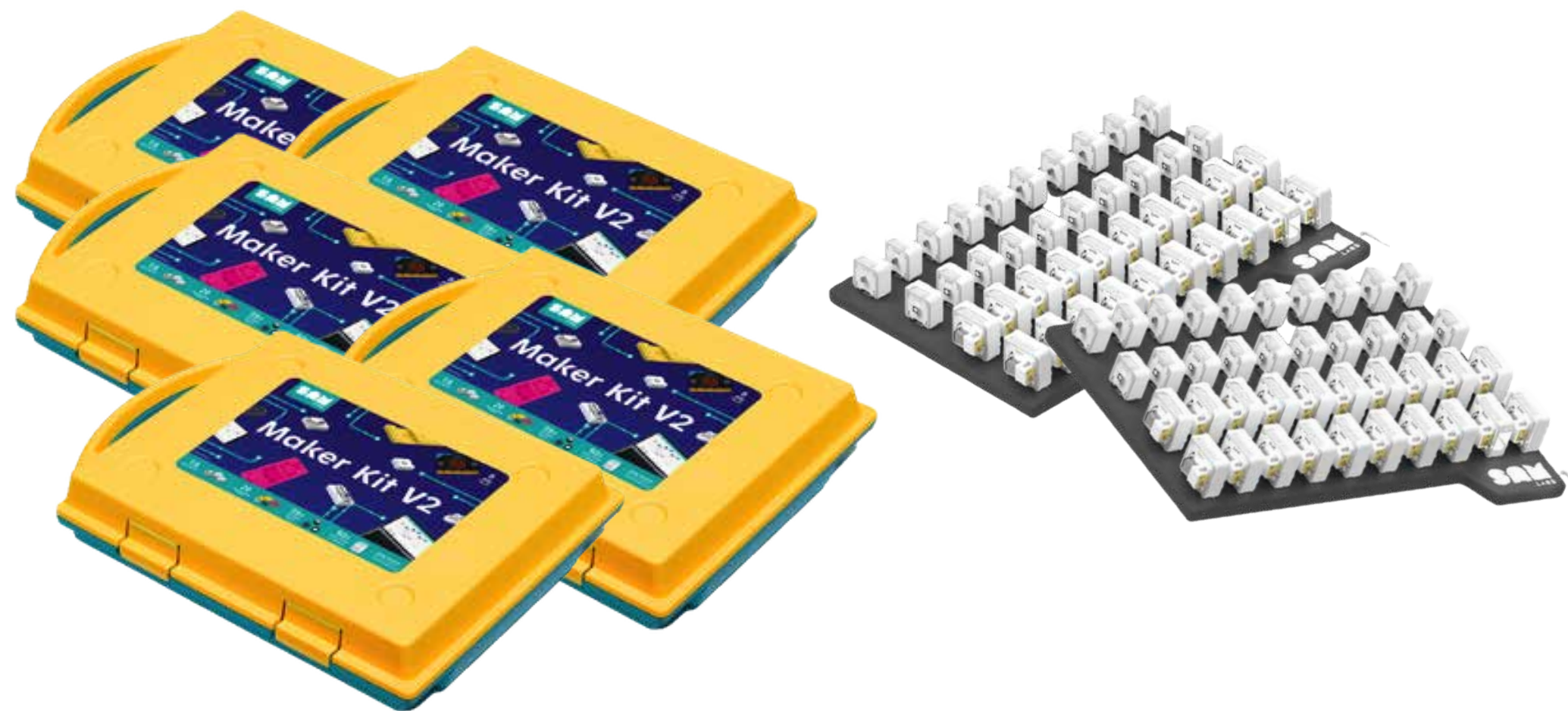
Le lezioni sono progettate per guidare gli studenti attraverso una crescente complessità della programmazione.

Contenuto: 28 Alpha kit (Learn to Code) x 20/30 studenti + 1 Alpha kit (versione Learn to Code) + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.008

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

SAM Labs - laboratorio Making
kit hardware per coniugare coding e making



■ Tipologia di attrezzatura

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

Kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori

■ Descrizione

Il Maker kit di SAM Labs è un kit hardware making e coding per la scuola secondaria di primo e secondo grado.

Porta un mondo di programmazione e creazione nella tua classe. Ricco di una varietà di hardware e software, Maker Kit è fatto per l'aula e fornisce tutto il necessario per liberare la creatività dei tuoi studenti.

Contenuto: 5 Maker kit V2 x 20/30 studenti (1 ogni 4/6 studenti) + 2 Charging Stations + Contenuti Formativi.

CODICI MEPA: C2EDU.SAMLABS.009

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ **Arduino Starter Kit** - con manuale in italiano

Arduino Starter kit con manuale in italiano



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

**Schede programmabili
e set di espansione**

■ **Descrizione**

*Suggerito per la scuola secondaria di primo e secondo grado.
Lo Starter Kit ti guida attraverso le basi dell'utilizzo di Arduino in modo pratico.
Imparerai attraverso la costruzione di diversi progetti creativi.*

*Il kit comprende una selezione dei componenti elettronici più comuni e utili
con un book di 15 progetti.*

*Partendo dalle basi dell'elettronica, fino a progetti più complessi, il kit ti
aiuterà a controllare il mondo fisico con sensori e attuatori.*

CODICI MEPA: C2EDU.ARDUINO.SK

scuole@c2group.it - www.c2group.it

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Secondo Grado**

□ **Arduino CTC GO!**

Arduino CTC GO!



■ **Tipologia di attrezzatura**

B. Schede programmabili e kit di elettronica educativa (schede programmabili e set di espansione, kit e moduli elettronici intelligenti e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



B.

**Schede programmabili
e set di espansione**

■ **Descrizione**

Tutto ciò di cui hai bisogno per creare lezioni STEAM divertenti, coinvolgenti e pertinenti per gli studenti delle scuole superiori.

Coinvolgi gli studenti delle scuole superiori nelle materie STEAM, insegna loro come utilizzare la tecnologia come strumento in un ambiente di apprendimento pratico e giocoso e come applicare tale conoscenza nel mondo reale.

Un programma interdisciplinare modulare, CTC GO! fornisce agli educatori un approccio pratico e facile da usare ai concetti STEAM attraverso l'apprendimento basato su progetti e consente agli studenti di progettare, creare e testare una serie di progetti e ben documentati ed esperimenti facili da assemblare.

CODICI MEPA: C2EDU.ARDUINO.CTCGO

scuole@c2group.it - www.c2group.it

Consigliato per: **Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado**

□ Document Camera - Visualizer

Document Camera - HUE HD PRO



■ Tipologia di attrezzatura

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ Descrizione

Document fotocamera che consente di visualizzare pagine in formato A4 per proiettarne il contenuto sulla lavagna elettronica tramite PC o proiettore. Ideale per: Eseguire dimostrazioni di progetti scientifici - Scattare istantanee dei lavori degli studenti - RegISTRAZIONI video e audio da riprodurre direttamente sul computer - Registrare esercizi o esperimenti per la successiva riproduzione in classe

Acquisizione di immagini di fogli in formato A4 e lettera USA LED integrati. Rotazione completa a 360°.

Messa a fuoco manuale. Microfono integrato. Compatibile con UVC. Compatibile con Windows e Mac OS X.

CODICI MEPA: C2EDU.HUE.HDPRO

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ Document Camera - Visualizer

Document Camera - Epson ELPDC07



■ Tipologia di attrezzatura

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ Descrizione

Visual Presenter facile da configurare per proiettare oggetti e materiali didattici di vario tipo, generando immagini ingrandite altamente nitide e favorendo così l'apprendimento in classe.

Condividi immagini di alta qualità, tra cui grafici ricchi di dettagli e pagine di libri, grazie alla risoluzione Full HD 1080p e allo zoom digitale 8x. Puoi anche regolare l'altezza e ruotare la testina di 90° in modo da posizionare e proiettare oggetti 3D.

Compatta e conveniente, questa soluzione portatile basata su tecnologie all'avanguardia può essere configurata rapidamente ed essere subito utilizzata per proiettare con facilità immagini ingrandite.

CODICI MEPA: C2EDU.EPS.ELPDC07

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ Document Camera - Visualizer

Document Camera - Epson ELPDC13



■ Tipologia di attrezzatura

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ Descrizione

Grazie a una serie di funzionalità per l'utilizzo in classe, questa intuitiva document camera è il partner ideale per la formazione.

Rendi più interessanti le lezioni con questa intuitiva document camera e condividi immagini e oggetti in Full HD su grande schermo, semplificando il coinvolgimento dell'intera classe.

Beneficiando di queste caratteristiche e funzionalità intelligenti, gli insegnanti possono creare un ambiente dinamico migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti. Inoltre, il suo design leggero e portatile consente di spostarla facilmente tra le aule.

CODICI MEPA: C2EDU.EPS.ELPDC13

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ Document Camera - Visualizer

Document Camera - Epson ELPDC21



■ Tipologia di attrezzatura

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ Descrizione

"Document camera avanzata per per la formazione, è dotata di zoom ottico e digitale per ingrandire gli oggetti in modo nitido e migliorare l'apprendimento in classe.

Rendi più interessanti le lezioni con questa intuitiva document camera e condividi immagini e oggetti in Full HD su grande schermo, semplificando il coinvolgimento dell'intera classe.

Beneficiando di queste caratteristiche e funzionalità intelligenti, gli insegnanti possono creare un ambiente dinamico migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti. Inoltre, il suo design leggero e portatile consente di spostarla facilmente tra le aule. Contenuti estremamente ricchi di dettagli.

CODICI MEPA: C2EDU.EPS.ELPDC21

scuole@c2group.it - www.c2group.it

C.

Visori per la realtà virtuale

Consigliato per: **Scuole di ogni ordine e grado**

□ **Visore VR Pico** - G2 4K (3 dof)

Visore VR Pico G2 4K (3 dof)



■ **Tipologia di attrezzatura**

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

Ideale per gli Istituti di ogni ordine e grado.

L'uso dei visori crea un contesto divertente e performativo che stimola la voglia e le capacità di apprendimento dello studente.

Permette in particolare di:

realizzare scenari di vita reale in classe, oltrepassando la descrizione teorica; abbinare informazioni teoriche ad attività pratico-sperimentali anche tramite un metodo più ludico; "apprendere facendo", senza conseguenze reali in caso di errori; utilizzare Tag e etichette (marker) per realizzare link anche visivi, più facilmente condivisibili e comprensibili; modellizzare oggetti in svariati scenari; realizzare e/o impiegare progetti e percorsi di fruizione museale/archeologica anche con esperienza immersiva; realizzare e/o utilizzare materiali librari integrati con la realtà aumentata.

Usare le applicazioni di VR risulta molto efficace, ad esempio, nella figurazione di qualcosa di molto piccolo come una molecola, o di molto grande come un ambiente, un edificio, un animale o un territorio.

CODICI MEPA: C2EDU.PICOG2.4K

scuole@c2group.it - www.c2group.it



Visori per la realtà virtuale

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ **Visore VR Pico** - Neo 3 4K (6 dof)

Visore VR Pico Neo 3 (6 dof)



■ **Tipologia di attrezzatura**

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

L'uso dei visori crea un contesto divertente e performativo che stimola la voglia e le capacità di apprendimento dello studente.

Permette in particolare di:

realizzare scenari di vita reale in classe, oltrepassando la descrizione teorica; abbinare informazioni teoriche ad attività pratico-sperimentali anche tramite un metodo più ludico; "apprendere facendo", senza conseguenze reali in caso di errori; utilizzare Tag e etichette (marker) per realizzare link anche visivi, più facilmente condivisibili e comprensibili; modellizzare oggetti in svariati scenari; realizzare e/o impiegare progetti e percorsi di fruizione museale/archeologica anche con esperienza immersiva; realizzare e/o utilizzare materiali librari integrati con la realtà aumentata.

Usare le applicazioni di VR risulta molto efficace, ad esempio, nella figurazione di qualcosa di molto piccolo come una molecola, o di molto grande come un ambiente, un edificio, un animale o un territorio.

CODICI MEPA: C2EDU.PICONEO3.4K

Consigliato per: **Scuole di ogni ordine e grado**

□ **Telecamera 360° Ricoh**

Telecamera 360 Ricoh Theta SC2 for Business



■ **Tipologia di attrezzatura**

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.
Fotocamera 360°

■ **Descrizione**

Ideale per gli Istituti di ogni ordine e grado.

Permette di riprendere lo spazio circostante in tutte le direzioni con 2 obiettivi ultragrandangolari.

Successivamente le immagini possono essere trasmesse, anche via wireless, ad un Pc o ad un Notebook per essere elaborate e trasformate in contenuti fruibili con i visori VR.

CODICI MEPA: C2EDU.THETASC2

scuole@c2group.it - www.c2group.it

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

Scanner 3D

Scanner 3D Matter and Form + Quickscan



Tipologia di attrezzatura

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.
Scanner 3D

Descrizione

Ideale per scuola primaria e secondaria di primo grado. Gli scanner e i progetti Matter e Form 3D fondono senza sforzo gli elementi di STEAM per potenziare gli studenti nei loro percorsi di apprendimento creativo.

Unisci le arti, le scienze e la tecnologia all'apprendimento basato su progetti utilizzando la scansione 3D. Le diverse applicazioni della scansione 3D consentono un metodo di indagine unico e pratico su argomenti disciplinari fondamentali.

Lo scanner Matter and Form 3D misura oggetti fisici e li trasforma in modelli 3D stampabili.

CODICI MEPA: C2EDU.SCANNER.MF

Consigliato per: **Scuola Primaria**

□ **Microscopio Digitale** - Full HD HandHeld

Celestron DELUXE HandHeld Digital Microscope



■ **Tipologia di attrezzatura**

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ **Descrizione**

Ideale per scuola primaria.

Il nuovo microscopio digitale Celestron DELUXE Handheld è l'ideale per l'osservazione di stampe, monete, insetti, tessuti, circuiti e tanto altro.

Studiato appositamente per consentire facili e fugaci osservazioni il microscopio DELUXE Handheld è dotato di camera integrata da 2 MP, ideale per l'utilizzo 1:1 su schermi e monitor FullHD.

Il microscopio è dotato inoltre di illuminatori LED integrati alimentati direttamente dalla porta USB che consentono di massimizzare il contrasto dell'immagine.

CODICI MEPA: C2EDU.CEL.001

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado**

□ LCD Digital Microscope II

Celestron LCD Digital Microscope II



■ **Tipologia di attrezzatura**

C. Strumenti per l'osservazione, l'elaborazione scientifica e l'esplorazione tridimensionale in realtà aumentata (kit didattici per le discipline STEM, kit di sensori modulari, calcolatrici grafico-simboliche, visori per la realtà virtuale, fotocamere 360°, scanner 3D)

GUARDA IL VIDEO



C.

**Kit didattici per le
discipline STEM**

■ **Descrizione**

Ideale per scuola secondaria primo e secondo grado.

Il microscopio digitale LCD Digital Microscope II è uno strumento versatile che può essere usato sia sul campo che in classe.

Il microscopio è dotato di un schermo da LCD da 3,5" e di scheda SD da 1 Gb per registrare immagini e filmati.

Sarete in grado di catturare foto con la sua fotocamera digitale incorporata da 5 megapixel e anche registrare brevi filmati dei vostri campioni.

Il microscopio include il software Celestron Capture Pro per l'utilizzo con il PC, e una uscita TV, per visualizzare le immagini riprese dal microscopio su qualsiasi schermo.

CODICI MEPA: C2EDU.CEL.002

D. Stampanti 3D

Consigliato per: **Scuole di ogni ordine e grado**

Stampante 3D

Stampante 3D Sharebot One



Tipologia di attrezzatura

D. Dispositivi per il making e per la creazione e stampa in 3D (stampanti 3D, plotter, laser cutter, invention kit, tavoli e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



Descrizione

Ideale per scuole di ogni ordine e grado.

La stampante 3D è uno strumento veramente potente, perché da la possibilità di costruire oggetti ad alta risoluzione su un banco di scuola.

L'oggetto realizzato verrà archiviato in formato digitale e potrà essere così replicato, modificato e condiviso con altre classi e persino con altre scuole, generando un patrimonio di sapere che non andrà perduto.

La stampante 3D abiliterà, così, ogni docente ad allestire un "campionario" di sussidi didattici personalizzati per la sua classe a supporto dell'insegnamento di materie STEAM.

CODICI MEPA: C2EDU.SB.ONE

D. Stampanti 3D

Consigliato per: **Scuola Secondaria di Secondo Grado**

Stampante 3D

Stampante 3D Sharebot Viper



Tipologia di attrezzatura

D. Dispositivi per il making e per la creazione e stampa in 3D (stampanti 3D, plotter, laser cutter, invention kit, tavoli e relativi accessori)

GUARDA IL VIDEO



Descrizione

Ideale per Istituti Superiori ad indirizzo tecnico.

Stampante 3D professionale che dà la possibilità di ottenere stampe di qualità eccezionale e dall'ottima correttezza dimensionale.

L'oggetto realizzato verrà archiviato in formato digitale e potrà essere così replicato, modificato e condiviso con altre classi e persino con altre scuole, generando un patrimonio di sapere che non andrà perduto.

La stampante 3D abiliterà, così, ogni docente ad allestire un "campionario" di sussidi didattici personalizzati per la sua classe a supporto dell'insegnamento di materie STEAM.

Inoltre, grazie alla camera HD integrata e grazie alla piattaforma PolarCloud, Sharebot VIPER è controllabile da remoto e dà la possibilità all'utente di: monitorare i processi di stampa, avviare o interrompere una lavorazione e creare delle vere e proprie code di stampa rendendo così la stampante una vera e propria mini-fabbrica.

CODICI MEPA: C2EDU.SB.VIPER

Consigliato per: **Scuole di ogni ordine e grado**

□ Software per la didattica digitale delle STEM*

Software per la didattica digitale delle STEM

**Licenza perpetua (prezzo singola licenza - minimo acquistabile 5 licenze)*

E.

**Software e app innovativi
per la didattica digitale delle STEM**



■ **Tipologia di attrezzatura**

E. Software e app innovativi per la didattica digitale delle STEM

GUARDA IL VIDEO



■ **Descrizione**

Suite di applicazioni desktop per la didattica trasversale a qualsiasi grado di scuola.

La suite contiene:

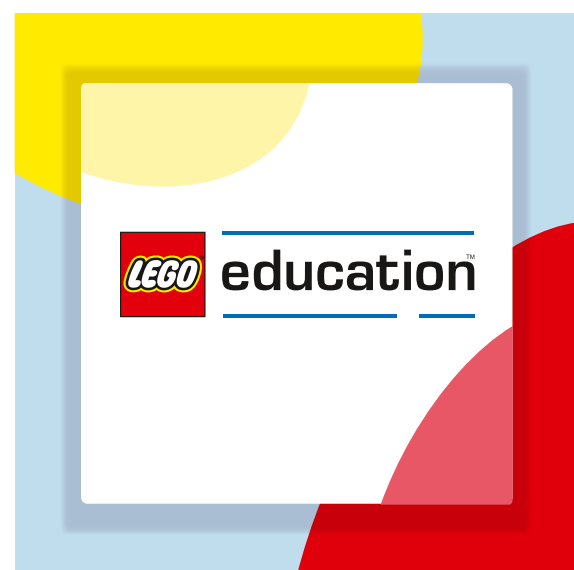
- foglio di calcolo per raccolta e analisi dati completo di formule e strumenti che permettono di creare vari tipi di report (tabelle, grafici, ecc.)*
- programma di videoscrittura completo di modelli, traduttore, ausili per la lettura immersiva*
- blocco appunti digitale che consente di acquisire e organizzare i contenuti, prendere note in tempo reale durante le lezioni e le attività*
- tool per creare presentazioni dinamiche e accattivanti delle attività svolte*
- applicazione di desktop publishing per creare pubblicazioni di forte impatto visivo"*

CODICI MEPA: C2EDU.SOFT.002

scuole@c2group.it - www.c2group.it

<https://formazione.c2group.it>

Corsi di Formazione STEAM



Corsi LEGO® Education

Corsi ufficiali di LEGO® Education tenuti dai nostri formatori certificati LEGO® Education Academy!

Tutti i corsi sono incentrati su attività pratiche e possono essere svolti, oltre che online, anche in presenza presso la tua scuola.



Corsi SAM Labs

SAM Labs è la soluzione innovativa per insegnare le STEM e STEAM dalla scuola primaria! Nei nostri corsi illustreremo come introdurre il coding e il pensiero computazionale nelle proprie classi, allenando competenze di cittadinanza digitale, creatività digitale e problem solving.



Corsi Scottie Go!

Scottie Go! è il gioco ideale per insegnare il coding nella scuola primaria e secondaria di 1° grado.

Nei nostri corsi mostreremo come introdurre questo semplice e accattivante strumento all'interno delle proprie classi e creare attività coinvolgenti.



Corsi CoSpaces Edu

Cospaces Edu è lo strumento ideale per creare con i propri ragazzi attività coinvolgenti e interattive in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale.

I nostri corsi base e avanzato illustrano come sfruttare le potenzialità di questo applicativo per le proprie creazioni digitali.



Corsi Coding, robotica, tinkering e stampa 3d

Raccolta dei nostri corsi STEM pensati per introdurre i partecipanti al mondo del coding e della robotica educativa, del tinkering e della modellazione e stampa 3d.

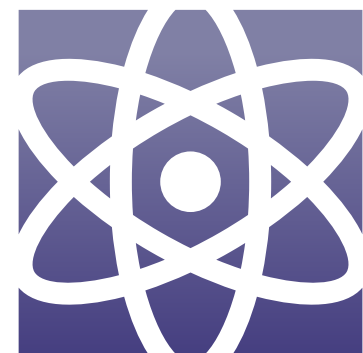


Corsi Realtà aumentata e virtuale

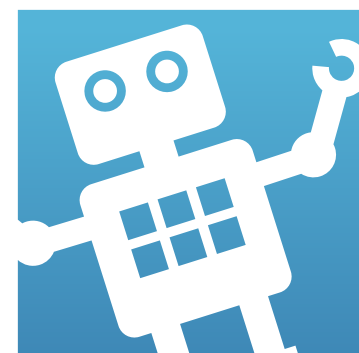
Raccolta dei nostri corsi STEM pensati per introdurre i corsisti al mondo della Realtà Aumentata e Virtuale, con una proposta specifica anche sull'utilizzo di visori per la realtà virtuale.

C2 GROUP

SPECIALE BANDO



Science



Technology



Engineering



Arts



Mathematics

STEAM

