



LO STEAMLAB NELLA DIDATTICA: APPLICAZIONE

INFORMAZIONI

L'obiettivo del corso è mettere i partecipanti nella condizione di utilizzare le numerose attrezzature presenti nel laboratorio STEAM per fini didattici, fornendo gli strumenti per praticare attività di robotica educativa (lego Education Spike Prime) e programmazione, per utilizzare lo scanner 3D e la document camera, per usare il drone educativo Tello e la camera 360°, le stampanti 3D sharebot viper e sharebot one, e la scheda MakeyMakey. Tutte le attività di formazione previste sono finalizzate anche alla didattica per alunni BES in ossequio al principio di inclusione che caratterizza l'istituto, anche per evitare eventuali fenomeni di drop out. Il percorso verrà realizzato in 6 interventi da 2 ore ciascuno, in presenza.

Gli incontri in presenza si svolgeranno da maggio 2023 a luglio 2023. Descrizione dei contenuti: dall'analogico al digitale: come creare forme e figure geometriche con le attrezzature STEAM; costruzione e realizzazione di figure geometriche digitali e di forme nello spazio; realizzare la programmazione di forme geometriche usando TelloEdu, Spike EDU, MakeyMakey; produzione musicale con Makey Makey e remapping della scheda; organizzazione digitale del processo ideativo, restituzione visiva e progettazione multimediale. Struttura del modulo: 10 ore di attività laboratoriali e competenze strumentali con sperimentazione diretta dell'output didattico. Tutte le attrezzature verranno introdotte, descritte nelle loro caratteristiche di base e specifiche, per poi spiegare nello specifico come poterle programmare e quali applicazioni usare, con alcuni esempi pratici.

Iscrizione:
 24/04/2023 ↔ 07/05/2023

Percorso attivo:
 08/05/2023 ↔ 31/07/2023

Numero di ore:
 12

Posti disponibili:
 20

Categoria:
 Transizione digitale

Area:
 2, 3

Livello:
 A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Tipo percorso:
 In presenza


Questo percorso è chiuso

[← RIAPRI GLI ESITI](#)
[👁️ VISUALIZZA PERCORSO](#)
[VAI AL PERCORSO](#)