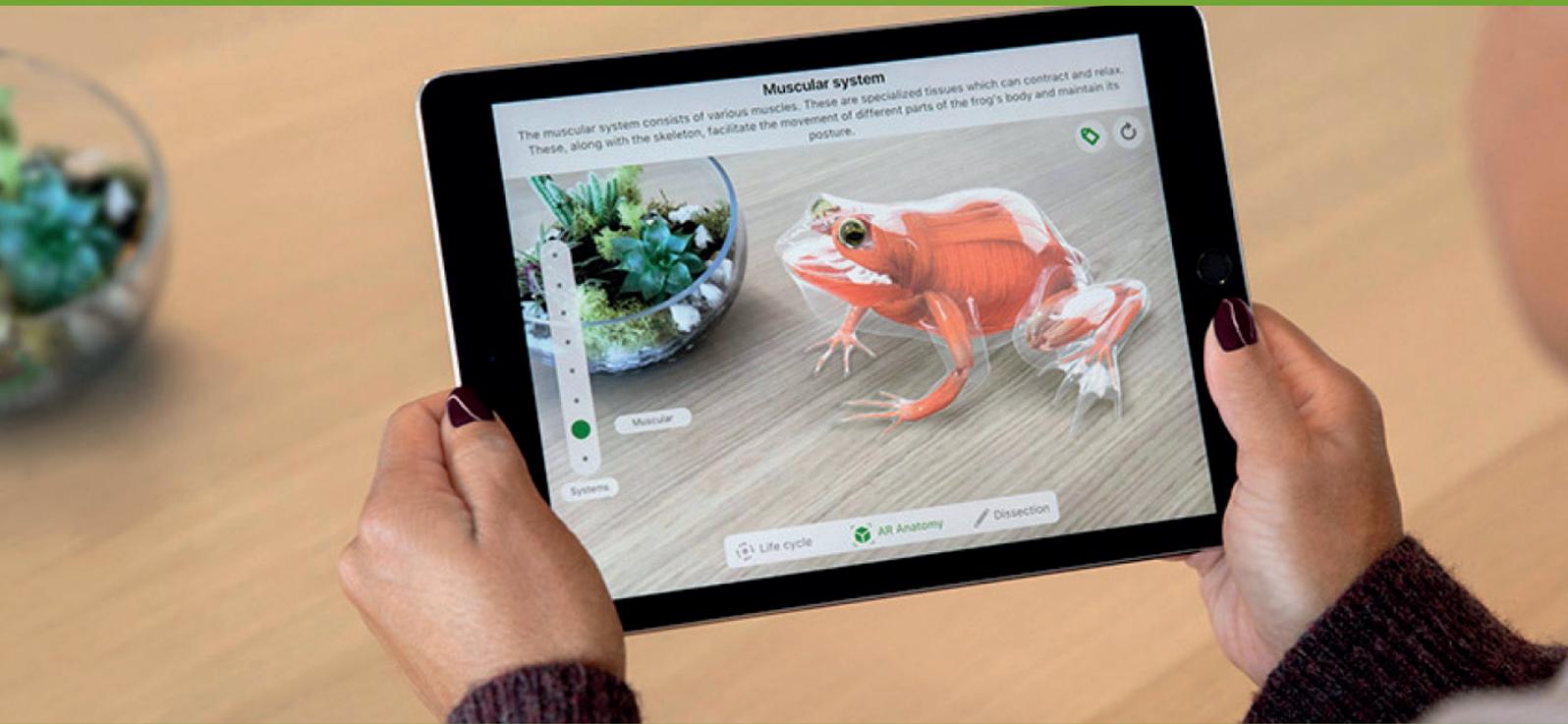


STEM - AR & Coding Lab

primaria | secondaria I grado | secondaria II grado



Titolo attività

AR & Coding Lab

Descrizione sintetica del progetto

Il progetto porta in classe il Coding, la Robotica e la Realtà Aumentata attraverso attività laboratoriali finalizzate alla realizzazione di contenuti disciplinari rivisitati e rielaborati in chiave STEM

1. Il progetto didattico "AR & Coding Lab" è un percorso modulare e interdisciplinare per coinvolgere studentesse e studenti nello studio delle discipline STEM.
2. Le discipline direttamente coinvolte fanno riferimento sia all'ambito scientifico (Scienze, Tecnologia, Coding e Matematica) sia a quello umanistico (Italiano, Storia, Geografia, Filosofia, Arte).
3. Il corso è strutturato in moduli di 10 ore ed è modulabile per max n. 20 studenti della scuola primaria o della secondaria di primo grado o della secondaria di secondo grado; si propone di diffondere una didattica creativa e attiva che renda tutti gli studenti protagonisti dell'apprendimento e coinvolga maggiormente le studentesse nell'apprendimento del Coding e della Realtà Aumentata.

4. Il progetto didattico si basa sull'acquisizione di competenze base di programmazione, di manipolazione e animazione di oggetti 3D e le trasferisce direttamente nello studio e nell'apprendimento delle discipline tradizionali.

Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti gradualmente nell'acquisizione dei principali costrutti di programmazione (IF, FOR..IN, WHILE, etc.) mediante l'app Swift Playgrounds. Impareranno a comandare piccoli droidi con Spero EDU e sapranno creare oggetti 3D, animandoli in realtà aumentata con Reality Composer.

Successivamente, attraverso le competenze acquisite e lavorando in gruppo, realizzeranno un'app, un percorso didattico col droide o un'animazione 3D su un argomento disciplinare, in base alla tipologia di scuola a cui appartengono.

Gli studenti e le studentesse saranno coinvolti gradualmente nell'acquisizione dei principali costrutti di programmazione (IF, FOR..IN, WHILE, etc.) mediante l'app Swift Playgrounds. Impareranno a comandare piccoli droidi con Spero EDU e sapranno creare oggetti 3D, animandoli in realtà aumentata con Reality Composer.

Successivamente, attraverso le competenze acquisite e lavorando in gruppo, realizzeranno un'app, un percorso didattico col droide o un'animazione 3D su un argomento disciplinare, in base alla tipologia di scuola a cui appartengono.

- Sviluppo di competenze strategiche relative alla disponibilità e all'impegno a lavorare con gli altri per migliorare il proprio apprendimento e la capacità di lavorare in gruppo;
- Sviluppo di competenze strategiche nel comunicare e nel relazionarsi con gli altri;
- Sviluppo di competenze linguistiche;
- Sviluppo di competenze di problem solving e pensiero computazionale.
- Sviluppo di competenze grafiche, geometriche e artistiche.
- Sviluppo della creatività anche attraverso il Coding.
- Acquisizione di contenuti disciplinari.

Prezzo 'totale' incluso di formazione 10 ore e materiale didattico (es. noleggio iPad) € 1.582,00

Descrizione dettagliata dell'intervento

Competenze e Conoscenze attivate con l'attività

Prezzo