

**EDTECH,**  
UN PROGETTO PER LA SCUOLA.

**Campus**

[www.rstore.it](http://www.rstore.it)

**R-Store** |   
Premium Reseller





PROGETTO 2022/2023

# Trasforma la tua scuola in un laboratorio digitale.

Il nostro progetto rende sempre più forte il legame tra campus e la scuola con progetti di apprendimento pensati per trasferire esperienze digitali formative a studenti e docenti, sia direttamente nelle sedi degli istituti scolastici attraverso corsi di formazione che in sede con giornate dedicate.



**Save the world**  
Corso annuale  
Dai 6 ai 14 anni



**Coding & X-Nerd**  
Modulari  
Dai 6 ai 14 anni



**One day**  
Laboratori  
Dai 8 ai 13 e dai 6 ai 8 anni



**Certificazioni**  
Attestati riconosciuti  
Ragazzi e bambini



**Docenti**  
Corso di certificazione  
Specializzazione



**Workshop**  
Live & on line  
Per i docenti





# Save the world

## Corso annuale

Per bambini e ragazzi da 6 a 14 anni



### Agriculture 4.0

8 lezioni da 60 minuti da ottobre a dicembre.

Con l'applicazione di tecnologie innovative nel campo dell'agrifood, vengono intraprese soluzioni digitali per la cura del suolo e delle piante in modo da migliorare al massimo la resa produttiva delle piantagioni per contenere i costi e l'impatto ambientale.

### Programma del corso

Legami tra agricoltura, prodotto biologico e sostenibilità, studio sensori, intelligenza artificiale e IOT.

Misurare temperatura e umidità del terreno, utilizzo dei risultati

Misurare il PH del terreno e significato nell'agricoltura.

Serra e serra idroponica in kit, automatizzazione irrigazione.

Panoramica sulle macchine agricole: costruzione del trattore

Macchine per la semina: Dissodatore e Seminatrice

Macchina per la raccolta dei pomodori



### Smart Health

4 lezioni da 60 minuti da gennaio a febbraio.

Educazione alimentare, riconoscere gli alimenti, abbinamenti, pasto equilibrato, prodotti biologici, individuare ed attuare sani stili di vita: progettazione di dispositivi per il calcolo calorie, contapassi e applicazioni con vari sensori. Allenare il ragionamento logico attraverso il coding.

### Programma del corso

Educazione alimentare, esercizi di coding su tappeto.

Prevenzione covid: progettazione dispositivo controllo distanziamento

Sport ed alimentazione: progettazione dispositivo contapassi e calcolo calorie

Dispositivi smart: progettazione distributore automatico gel igienizzante

Kit Didattici: Inventor microbit e JIMU robot

### Schema calendario • Lezioni 1 volta a settimana in orario curriculare

Inizio percorso metà ottobre - maggio

● <b>Ottobre</b> Agriculture 4.0 3 lezioni	● <b>Novembre</b> Agriculture 4.0 4 lezioni	● <b>Dicembre</b> Agriculture 4.0 - 1 lezione Smart Health - 1 lezione	● <b>Gennaio</b> Smart Health 2 lezioni
● <b>Febbraio</b> Smart Health 1 lezione 1 esame intermedio	● <b>Marzo</b> Smart City 4 lezioni	● <b>Aprile</b> Smart City 2 lezioni	● <b>Maggio</b> Smart city 2 lezioni - 1 esame finale 1 competizione



## Smart City

8 lezioni da 60 minuti da marzo a maggio.

Progettare una città intelligente, studiare tecnologie che si possono utilizzare per raggiungere finalità legate a: maggior efficienza energetica utilizzando energia pulita, sistemi di sicurezza, smaltimento rifiuti, mobilità. Apprendere le tecniche di programmazione di sensori.

### Programma del corso

Energia pulita: Pannello solare automatizzato per migliorare rendimento energetico.

Energia pulita: Pale eoliche

Mobilità: Veicolo elettrico, stazione di ricarica.

Mobilità: Smart parking

Smaltimento rifiuti: bidone con apertura automatica

Smaltimento rifiuti: dispositivo per separare rifiuti in automatico.

Sicurezza: Sistema allarme

Sicurezza: Auto polizia autonoma

## Come si lavora

Ogni scheda didattica del percorso, prevede l'apprendimento di un mattoncino teorico ed un'attività STEM.

Ogni team è formato da 2 studenti che lavorano in coppia.

Ogni coppia di studenti avrà per ogni lezione un KIT DIDATTICO in dotazione e tablet

## Il costo comprende:

Materiale da lavoro in coppia: utilizzo kit per elettronica, coding e robotica

Tablet: ogni coppia di studenti avrà a disposizione un tablet

Partecipazione competizione di robotica nella scuola SAVE THE WORLD 2023

Attestato competenza Campus

20 lezioni + 1 esame e competizione

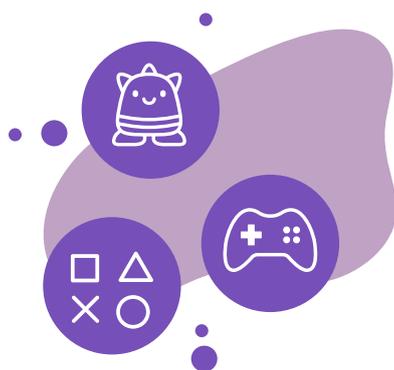
*Il percorso didattico può essere svolto in orario curriculare con un costo a singolo studente che varia in base al numero complessivo di classi che aderiscono al progetto, oppure in modalità extracurriculare pomeridiano.*



# Coding

## Corso bimestrale

Per bambini e ragazzi da 6 a 14 anni



### Videogame makers

12 lezioni da 60 minuti

I ragazzi apprenderanno i concetti base della programmazione attraverso la realizzazione di un progetto completo di videogame, stimolati a sviluppare un ragionamento logico e le loro capacità di problem solving. Il tema della sostenibilità, sarà il concetto su cui creare il videogame.

### Programma del corso

#### Modulo1 (6 lezioni)

Concetti base del coding: Sprite, Stage e messaggi, Cicli e ripetizioni, Condizioni, Utilizzo delle variabili, sensori ed estensioni.

#### Modulo 2 (2 lezioni)

Creatività: realizzazione e animazione di un personaggio iniziando dalla progettazione grafica.

#### Modulo3 (4 lezioni)

Progettazione di un videogame utilizzando sensori e tecniche Physical World per rendere il gioco interattivo.



### Come si lavora

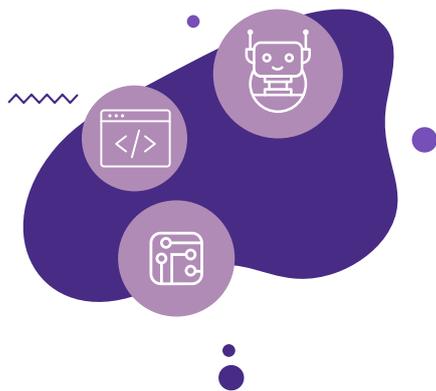
Si utilizza computer o tablet con il software PictoBlox basato su Scratch 3.0 e la scheda elettronica Quarky. I partecipanti lavorano in coppia durante la fase di progettazione e creazione.

# X-Nerd

## Quattro lezioni



Per bambini e ragazzi da 6 a 12 anni



Il corso X-NERD nasce con l'intento di individuare menti brillanti, liberare il potenziale di ogni singolo partecipante, premiare chi si esalta per creatività, inventiva e genialità. Logica, capacità di collaborare e trovare soluzioni, sono le caratteristiche base di un X-Nerd

Il corso si compone di tre moduli:

**Coding gamification**  
**Elettronica**  
**Robotica**

### **Certificazioni**

A termine di ogni modulo didattico sarà rilasciato un BADGE competenza, a fine anno si potrà accedere alla sfida finale in cui si proclameranno i primi X-NERD dell'anno per ogni categoria con intervista RADIO e premiazione.



### **Obiettivi**

Sviluppare ragionamento logico e trovare soluzioni geniali. Apprendere le basi dell' elettronica sul funzionamento dei dispositivi, programmazione e della robotica, con un approccio pratico, collaborativo e competitivo. Questo corso si differenzia dagli altri in quanto non è sufficiente dimostrare di saper apprendere le nozioni nelle lezioni, per essere un X-NERD bisogna saper accettare la sfida, saper gestire le situazioni difficili in cui il fattore tempo è fondamentale, applicare il ragionamento logico per trovare soluzioni geniali ed istintive che salvano te ed il tuo team! Un nuovo metodo di apprendimento, stimolante, coinvolgente e divertente.

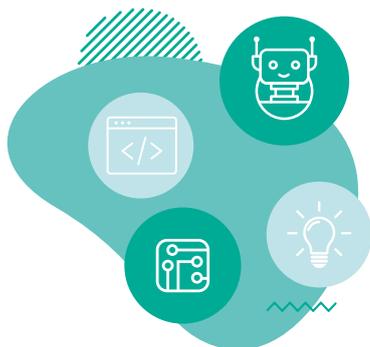
### **Descrizione moduli**

Ogni modulo si compone di 4 lezioni da 60 minuti, nella prima lezione si apprendono gli aspetti teorici attraverso la sperimentazione diretta. Nella seconda e terza lezione si sviluppano progetti in coppia favorendo l'apprendimento in modalità transfer learning. Nell'ultima lezione si produce un progetto individuale applicando tutte le competenze acquisite nelle precedenti lezioni. Ogni progetto sarà valutato obiettivamente da tutti gli altri team, cercando i punti deboli ed innovativi della soluzione adottata. Attenzione al fattore X, la lezione cambia rapidamente.



# One day Laboratori e gite scolastiche

Per bambini e ragazzi da 8 a 13 anni e da 6 a 8 anni



## Bambini e ragazzi da 8 a 13 anni

### Laboratori da 90 minuti

#### ROBOTICA

##### Leonardo da Vinci

Breve descrizione della vita di Leonardo, costruzione e simulazione di un'invenzione del primo maker della storia.

#### CODING

##### Smart Home/Smart City

Automazione e IOT, programmiamo una casa intelligente.

#### CREATIVITÀ

##### Creatività tridimensionale

Penna3D/laserCut: Un laboratorio creativo in cui si esplora il mondo della grafica tridimensionale e bidimensionale con creazione di oggetti mediante stampa 3D e laserCut.

#### ELETTRONICA

##### Creazione di circuiti elettronici:

Una lezione per comprendere come funzionano i dispositivi elettronici dall'atomo al segnale.



## Bambini e ragazzi da 6 a 8 anni

### Laboratori da 90 minuti

#### ROBOTICA

##### Dinosauri

Andare migliaia di anni indietro e con la tecnologia costruire un dinosauro robotizzato per capire il momento storico in cui sono vissuti.

#### CODING

##### Master Chef

Attento alle calorie! Un laboratorio di educazione alimentare. Colosseum un laboratorio sull'antica Roma.

#### CREATIVITÀ

##### Creatività tridimensionale

Penna3D/laserCut: Un laboratorio creativo in cui si esplora il mondo della grafica tridimensionale e bidimensionale con creazione di oggetti mediante stampa 3D e laserCut.

#### ELETTRONICA

##### Creazione di circuiti elettronici:

Una lezione per comprendere come funzionano i dispositivi elettronici dall'atomo al segnale.



## Il libretto delle competenze

I laboratori one day sono attività STEM che si svolgono in un corso di 90 minuti. Sono brevi percorsi studiati per trasferire in poco tempo una panoramica sui vari aspetti dell'utilizzo della tecnologia.

Ad ogni laboratorio viene rilasciato un BADGE adesivo competenza da attaccare sul libretto competenze rilasciato ad ogni studente partecipante.

# Certificazioni Attestati di competenza



Per bambini e ragazzi da 6 a 14 anni



## Attestato di partecipazione.

E' un attestato che certifica le competenze acquisite da ogni studente.

Insieme all'attestato la famiglia riceve la scheda di certificazione, ovvero le unità didattiche svolte, gli obiettivi e relativi livelli raggiunti dallo studente.

Questo attestato viene rilasciato per i corsi "Save the World" e "Videogames".



## Certificazione internazionale STEM

Per il Corso Annuale "Save the World" e "Videogames", oltre a ricevere l'attestato competenza è possibile richiedere per ogni studente di sostenere l'esame per il conseguimento dell'attestato STEM internazionale riconosciuto in USA e rilasciato da stem.org



## Certificazione europea Eipass Junior 7-12 anni

Un percorso didattico strutturato insieme al docente di riferimento della scuola primaria/secondaria per il conseguimento della certificazione EUROPEA.

Il pacchetto comprende tutte le sezioni di esame, utilizzo della scuola come sede ufficiale per sostenere gli esami e 4 incontri annuali di tutoraggio con il docente di riferimento.



# Workshop Live & on line

Corsi singoli o di gruppo fino ad 8 docenti

## A fianco del docente.

Il Campus di R-Store, con un team dedicato al settore education, offre supporto alle scuole nella progettazione per i finanziamenti PON in particolare, in questo momento, il nostro impegno è focalizzato su quelli dedicati a: STEM, Edugreen e Scuola Infanzia.



### Workshop gratuiti anno accademico 2022/23

Abbiamo selezionato 10 temi importanti per informare i docenti su quali sono le nuove tecnologie disponibili per la didattica, quali kit utilizzare ed i migliori dispositivi.

<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Coding</b> nella scuola materna</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>EduGreen</b> progettazione di un giardino didattico in classe e fuori</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Interactive</b> coding e Physical World</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Robotica</b> educativa nella scuola primaria</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Robotica</b> educativa nella scuola secondaria I grado</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Droni</b> nella didattica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Realtà</b> virtuale ed aumentata</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Ambienti</b> di apprendimento e tavoli coding/ stem/competizione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Laboratorio</b> creativo: LaserCut, stampante 3D, penna 3D e taglio polistirolo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>iPad</b> in classe</li></ul>

# Formazione Docenti

## Tutti gli approfondimenti utili



Corsi singoli o di gruppo fino ad 8 docenti

### CORSO INTENSIVO

#### Coding Scratch 3.0 VideoGames

**Durata del corso:** 10 ore

**Programma didattico:** Struttura di un videogame: Stage, sprite e sensori, utilizzo dei cicli e condizioni, tecnica dei messaggi. Interazione con schede esterne per movimento sprite.

*Compreso programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Coding Base materna e primaria (I e II)

**Durata del corso:** 6 ore

**Programma didattico:** Programma didattico: Problemi di orientamento spaziale, coding unplugged e utilizzo di vari robot per la didattica con programmazione iconica.

*Compreso programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Robotica UBTECH

**Durata del corso:** 6 ore

**Programma didattico:** Scatola di controllo e sensori, programmazione tramite app UKIT con logica simile a scratch, soluzioni a casi comuni di programmazione.

*Compreso programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Robotica Makerzoid

**Durata del corso:** 6 ore

**Programma didattico:** Studio del kit: scheda elettronica e vari sensori, utilizzo dell'app Makerzoid per strutturare programmi con linguaggio simile a Scratch 3.0

*Compreso programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Coding/Robotica Pictoblox

**Durata del corso:** 10 ore

**Programma didattico:** Programma didattico: Studio dell'interfaccia dell'app Pictoblox, utilizzo della scheda elettronica Quarky e sensori, interazione con sprite.

*Compreso programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE INTERNAZIONALE

#### STEM

**Durata del corso:** 4 ore

**Programma didattico:** Pianificazione di una lezione STEM con l'utilizzo dello strumento coding e robotica nella progettazione.

*Compreso esame di certificazione internazionale STEM.  
ORG e PDF per strutturare lezioni STEM.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Microbit

**Durata del corso:** 10 ore

**Programma didattico:** Concetti base della programmazione, studio della scheda Microbit e relativi sensori, programmazione attraverso Makecode e utilizzo delle librerie.

*Compreso kit e programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*

### CORSO CERTIFICAZIONE

#### Cospaces

**Durata del corso:** 6 ore

**Programma didattico:** Concetti base di realtà aumentata e virtuale, creazione di blocchi AR tramite merge cube e realizzazione di mondi virtuali mediante codifica a blocchi.

*Compreso 30 licenze e programma didattico:  
PDF docente e 12 schede alunno.*



# Campus

EDTECH,  
UN PROGETTO PER LA SCUOLA.

[www.restore.it](http://www.restore.it)



R-Store



Premium  
Reseller

ROMA EUR  
VIALE DELL'OCEANO ATLANTICO 27



# Campus

**R-Store** |   
Premium Reseller



Viale dell'Oceano Atlantico 271 Roma, Eur - [campus@rstore.it](mailto:campus@rstore.it) - tel. 06 840 10 011  
[www.rstore.it](http://www.rstore.it)