



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



Spett.le Dirigente Scolastico
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "G. VERGA"
Via Bosco di Capodimonte, 75/B - 80131 Napoli

Napoli, 05/02/2018

Oggetto: Offerta per i corsi di Formazione “TRA LE PAROLE” - “CONTO SU DI TE” - “MELACANTOEMELASUONO” – “VENERDI” – “IL MIO AMICO ROBOT”.

In riferimento alla vostra Richiesta di Preventivo prot. 1031/06-10 del 02/02/2018 per i corsi “TRA LE PAROLE”, “CONTO SU DI TE”, “MELACANTOEMELASUONO”, “VENERDI - IL MIO AMICO ROBOT” nell’ambito del progetto cod. 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-396, titolo “PONIAMOCI IN GIOCO”, siamo lieti di sottoporre alla Vostra attenzione la presente Offerta di seguito dettagliatamente descritta.



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



DETTAGLIO OFFERTA PER IL CORSO “TRA LE PAROLE”

OBIETTIVO: FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. Piano Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento”- Annualità 2017/2018, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico e di counseling, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc.).

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-396

CUP: J61H17000310006

CIG: Z3021FC820

Titolo: “PONIAMOCI IN GIOCO”

Sintesi del Progetto Formativo:

Tematica affrontata: Con questa attività si intende affrontare il tema del racconto breve del genere “fantastico” e la sua trasformazione in fumetto. Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi in apprendimento cooperativo con l’ausilio delle nuove tecnologie e principalmente con la LIM: ricercheranno su Internet alcuni racconti, li leggeranno, ne sceglieranno uno e realizzeranno uno storyboard.

Nella seconda parte elaboreranno essi stessi un racconto breve, lo trasformeranno in fumetto che potrà essere stampato e/o messo in rete sul sito della scuola e nel Blog che sarà aperto apposta per queste attività dei gruppi di lavoro. Il tutto verrà documentato attraverso fotografie, riprese (fatte dal docente alle attività svolte e non agli studenti) e un diario delle attività che sarà tenuto dai ragazzi stessi.

Finalità: Affinare le competenze linguistiche e comunicative attraverso l’uso delle ICT e della LIM

Programma del corso (suddiviso in 15 lezioni da 2 ore ciascuna):

- 1. Accoglienza - Presentazione del percorso - Test di ingresso (ore 2)**
- 2. Studi sulla concentrazione. (ore 2)**
Verrà analizzata con particolare cura la concentrazione, da intendersi come strumento vero e proprio della scrittura. A questo scopo saranno di particolare efficacia lo studio del silenzio, degli ambienti, del proprio sentire organico.
- 3. Fantasia e Ispirazione: (ore 6)**
 - **Fantasia**→ Verranno attivate sezioni specifiche sulla fantasia intesa come prodotto dell’attività ricreativa della mente e come strumento fondamentale della scrittura, da curare, studiare e perfezionare attraverso esercizi specifici in grado di stimolarla per preparare il fondamentale magazzino delle idee.
 - **Ispirazione.** Ci si addenterà poi nel mondo dell’ispirazione, un qualcosa di immateriale che sarà però importante razionalizzare e circoscrivere. A questo scopo saranno prese in esame ed analizzate le varie fonti di ispirazione, come la musica, il ricordo, il paesaggio, la meteorologia ed eseguiti degli esperimenti sul campo per verificare cosa effettivamente abbia il suo peso in termini emotivi.



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI

Web: www.associazionefarnese.it

E-mail: info@associazionefarnese.it

Tel.0810093881

C.F. 95251410635

P.IVA 08799751212



4. La memoria emotiva. (ore 2)

Attraverso il racconto orale si troverà modo di far riemergere i contenuti di un tratto importante della memoria. Una simbologia interiore che sarà opportuno fissare quale connotato fondamentale per l'identità dello scrittore. Un percorso necessario grazie al quale sarà resa possibile un'opera di scandaglio delle proprie emozioni.

5. Lo stile. (ore 4)

Lo stile è ciò che può permettere allo scrittore di distinguersi. È una materia, almeno in principio, in continua trasformazione, in cui vanno a sommarsi gli elementi più disparati, dalla tecnica alla concentrazione, alla scelta degli argomenti, all'uso delle formule sintattiche e grammaticali, ai tempi di lavoro che ci si impone, al modo di relazionarsi con la fantasia e con la memoria delle emozioni di cui già s'è detto. Lo stile nella scrittura è dunque un distillato ottenuto da queste e moltissime altre componenti. Spesso però è determinato da fattori estranei alla stessa scrittura ed è questo in un certo modo a decretarne il fascino. Ma nel contempo è un qualcosa sul quale si può intervenire in maniera molto pratica, con le regole di grammatica, con la punteggiatura, con le dilatazioni dei periodi o con la sintassi ed è quanto verrà chiesto di fare ai partecipanti.

6. La realtà come visione. (ore 4)

È necessario esercitarsi a racchiudere la realtà all'interno di una visione non comune. Ogni cosa, anche la più banale, viene ad essere straordinaria. Al gruppo verrà spiegato concretamente come ciò può avvenire. Così la realtà diviene la sede delle metafore e della poesia e quindi un prezioso bacino di idee e di visioni da cui attingere

7. Scrittura di getto. (ore 4)

Il corso sarà naturalmente un continuo intrecciarsi di scritture, letture, esperimenti. Una delle più curiose forme di sperimentazione è quella della scrittura di getto, una formula che portata alle sue estreme conseguenze può condurre a una sorta di scrittura fuori della razionalità. Inoltre gli alunni avranno modo di esplorare la lingua scomponendola, deviandola, proponendo esercizi logici, interagendo l'uno con l'altro in un costante movimento di digressioni che la renderanno viva e necessaria.

8. Pianificazione - realizzazione - produzione (ore 4)

Una finalità del laboratorio è quella rivolta alla lettura, pratica che attraverserà di continuo lo spazio della scrittura, con citazioni, esempi, brani e suggerimenti tratti da testi che andranno via via ad essere proposti dai partecipanti. La lettura come pratica di apprendimento ma anche la lettura come filo di una vita, come percorso, come concatenazione di continue scelte; scelte che spesso possono determinare il destino di una scrittura.

9. Evento finale (ore 2)

Presentazione del lavoro finale all'Istituzione, alle famiglie e al territorio

Strumenti:

1. Software autore della LIM (in particolare le funzioni: «avvia browser Internet», «cattura immagine parziale», «testo», «penna», «evidenziatore», «forme», «pagina con griglia», tendina, spotlight),
2. Programma di scrittura
3. Sito per la realizzazione di Fumetti
4. Il web per mappe mentali e cognitive
5. Il web per la ricerca, la lettura e la scelta di racconti
6. Siti di sharing, per la condivisione nel web di risorse (immagini, video etc.), file e documenti.
7. Blog come diario di bordo delle attività



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



Risultati Attesi:

Al termine del percorso l'allievo

- Saper effettuare una "webquest" - ricerca in rete
- Saper leggere velocemente comprendendo il significato del testo
- saper individuare le caratteristiche di un racconto
- saper individuare le caratteristiche di un fumetto
- saper riprodurre graficamente un testo
- saper redigere un diario delle attività
- Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per la raccolta e l'organizzazione delle idee (liste di argomenti, mappe, scalette); utilizzare criteri e strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare le convenzioni grafiche: utilizzo dello spazio, rispetto dei margini, titolazione, impaginazione.
- Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale.
- Scrivere testi dotati di coerenza e organizzati in parti equilibrate fra loro.
- Scrivere sintesi (lineari e non-lineari, ad esempio sotto forma di schemi) di testi letti e ascoltati e saperle poi riutilizzare per i propri scopi
- Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura e curando l'impostazione grafica e concettuale.
- Saper suddividere il testo in scene
- Saper "tradurre" una storia in fumetto
- Saper realizzare un fumetto in digitale
- Saper realizzare un tutorial

Costo modulo:

€ 2050,00 (duemilacinquanta/00) esente IVA.

IL Dichiarante
ING. LUCA MALETTA (FIRMATO DIGITALMENTE)



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



DETTAGLIO OFFERTA PER IL CORSO “CONTO SU DI TE”

OBIETTIVO: FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. Piano Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento”- Annualità 2017/2018, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico e di counseling, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc.).

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-396

CUP: J61H17000310006

CIG: Z3021FC820

Titolo: “PONIAMOCI IN GIOCO”

Sintesi del Progetto Formativo:

Tematica affrontata: Durante il percorso gli allievi saranno guidati attraverso concetti della matematica e della geometria a sviluppare un prodotto creativo.

Finalità: potenziare le capacità logico-matematiche degli alunni coinvolti.

Programma del corso (suddiviso in 12 lezioni da 2,5 ore ciascuna):

- 1. Accoglienza: (ore 1,3)**
Definizione del patto formativo, Descrizione degli obiettivi, delle attività formative, delle competenze attese.
Test d’ingresso (ore 1)
Costituzione del gruppo classe; Analisi delle competenze in ingresso (somministrazione di test a risposta chiusa ed aperta)
- 2. Un gioco con le forme: . (ore 1)**
Il Tangram
Costruzione e regole del gioco.
Matematica ricreativa: (ore 1,30)
giochi logici e numerici
- 3. I software per disegnare: (ore 1,30)**
Geogebra.
Matematica ricreativa: (ore 1)
giochi logici (piramidi numeriche, quadrati magici,.....)
- 4. La realtà tra forme e numeri: (ore 1,30)**
Le trasformazioni isometrie
Fitness matematico: giochi logici e numerici (ore 1)
- 5. Modellizzazione delle isometrie: (ore 2,30)**
Le Tassellazioni.
Modellizzazione con Geogebra
- 6. Origami..metria: (ore 1,30)**
piegare la carta per creare forme artistiche e spiegare proprietà geometriche



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



Fitness matematico: (ore 1)

giochi logici e numerici (il puzzle delle potenze)

7. Progettare la propria opera artistica utilizzando quanto appreso (ore 1) Fitness matematico: (ore 1,30)

giochi logici e numerici

8. Realizzare opere d'arte personalizzate (ore 1,30)

Autobiografia cognitiva

Fitness matematico: (ore 1)

9. Magic Maths: (ore 1)

Dal linguaggio naturale a quello matematico

Realizzare opere d'arte personalizzate (ore 1,30)

10. Fitness matematico: giochi logici e numerici (ore 2,30)

11. Realizzare opere d'arte personalizzate (ore 2,30)

12. Verifica finale delle attività (ore 1,30)

Completamento dei prodotti realizzati dai ragazzi (ore 1)

Strumenti:

- Lavagna Interattiva Multimediale
- Quaderni, materiale per il disegno fogli bristol A4 bianchi e colorati, forbici, colla
- Carte da gioco realizzate dal docente

Risultati Attesi:

Al termine del percorso l'allievo

- Riconoscere e denominare le forme del piano, le loro rappresentazioni sapendo cogliere le relazioni tra gli elementi rappresentati
- Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica. Capire come gli strumenti matematici appresi siano utili per operare nella realtà.
- Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica utilizzando software didattici
- Potenziare la creatività e la capacità di problem solving
- Guardare la realtà con occhio matematico e leggere nell'arte e nella natura le principali forme geometriche e le regole delle isometrie
- Potenziare la creatività e abilità di problem solving
- Attraverso saperi matematici, saper rappresentare forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo
- Attraverso attività manipolative, saper rappresentare forme del piano e scoprirne le proprietà
- Favorire l'integrazione e tra gruppi e soggetti diversi.
- Sperimentare loro l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica.
- Stimolare attitudini di pensiero creativo
- Potenziare la creatività e abilità di problem solving
- Realizzazione di un prodotto artistico personalizzato
- Valutare criticamente le proprie prestazioni. Avere consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza.
- Sperimentare loro l'aspetto ludico, curioso e inusuale della matematica.
- Realizzazione di un prodotto artistico personalizzato
- Potenziare la creatività e abilità di problem solving
- Realizzazione di un prodotto artistico personalizzato



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI

Web: www.associazionefarnese.it

E-mail: info@associazionefarnese.it

Tel.0810093881

C.F. 95251410635

P.IVA 08799751212



Costo modulo:

€ 2050,00 (duemilacinquanta/00) esente IVA.

IL Dichiarante
ING. LUCA MALETTA (FIRMATO DIGITALMENTE)



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



DETTAGLIO OFFERTA PER IL CORSO “MELACANTOEMELASUONO”

OBIETTIVO: FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. Piano Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento”- Annualità 2017/2018, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico e di counseling, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc.).

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-396

CUP: J61H17000310006

CIG: Z3021FC820

Titolo: “PONIAMOCI IN GIOCO”

Sintesi del Progetto Formativo:

Tematica affrontata: Durante il corso i ragazzi apprenderanno le basi dell'arte interpretativa, e attraverso di essa avranno la possibilità di esprimere se stessi e tutto il loro mondo. Attraverso lezioni frontali gli studenti apprenderanno i rudimenti delle tecniche di recitazione e di messa in scena.

Finalità: Il prodotto finale del modulo, sarà un cortometraggio musicale con i brani della tradizione partenopea.

Programma del corso (suddiviso in 12 lezioni da 2 o 3 ore ciascuna):

- 1. Arte interpretativa (ore 2)**
Apprendere da subito le tecniche base dell'arte interpretativa
- 2. Raccolta di idee per lo spettacolo finale, attingendo al proprio vissuto. (ore 2)**
- 3. Da un'idea al soggetto. (ore 2)**
- 4. Dal soggetto alla sceneggiatura (ore 2)**
- 5. Scelta dei brani musicali (ore 2)**
- 6. Dalla sceneggiatura alla messa in scena (ore 2)**
- 7. Dalla messa in scena all'adattamento cinematografico (ore 3)**
- 8. Registrazione dei brani musicali per le riprese (ore 3)**
- 9. Ciak, si gira (ore 3)**
Realizzazione riprese video
- 10. Ciak, si gira (ore 3)**
Realizzazione riprese video
- 11. Ciak, si gira (ore 3)**
Realizzazione riprese video
- 12. Post produzione e finalizzazione del prodotto**
Chiusura del progetto e riflessione sulla potenza di un video, in particolar modo se divulgato sulla rete attraverso i social.



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



Risultati Attesi:

Al termine del percorso l'allievo

- Apprendere da subito le tecniche base dell'arte interpretativa
- Stimolare la capacità di ascoltare, di condividere con gli altri la propria visione del mondo
- Sviluppare la creatività personale, potenziare l'autostima, organizzando un processo creativo
- Mettere in pratica le nozioni apprese negli incontri precedenti e far diventare la propria
- Conoscenza della tradizione partenopea e capacità di adattarla allo spettacolo
- Sviluppare la capacità di organizzazione e di lavorare in team
- Rudimenti del mezzo cinematografico
- Sviluppo delle capacità canore, musicali e corali
- Sviluppare il rispetto dei ruoli e le capacità attentive e rappresentative

Costo modulo:

€ 2050,00 (duemilacinquanta/00) esente IVA.

IL Dichiarante
ING. LUCA MALETTA (FIRMATO DIGITALMENTE)



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



DETTAGLIO OFFERTA PER IL CORSO “IL MIO AMICO ROBOT”.

OBIETTIVO: FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. Piano Operativo Nazionale “Per la scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento”- Annualità 2017/2018, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.1. – Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa. Azione 10.1.1 – Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità, tra cui anche persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico e di counseling, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extrascolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza, ecc.).

Codice progetto: 10.1.1A-FSEPON-CA-2017-396

CUP: J61H17000310006

CIG: Z3021FC820

Titolo: “PONIAMOCI IN GIOCO”

Sintesi del Progetto Formativo:

Tematica affrontata: Durante il percorso gli allievi saranno guidati all’interpretazione delle nozioni di base relative alla robotica attraverso concetti semplici di fisica, matematica, geometria, informatica ed elettronica.

Finalità: potenziare le capacità logico-matematiche, introdurre concetti di coding e robotica.

Programma del corso (suddiviso in 12 lezioni da 2,5 ore ciascuna):

1. Accoglienza: (ore 1)

Cosa è un robot. Robot tra passato, presente e futuro. Dimostrazione del funzionamento di un robot. Introdurre i concetti base relativi alla robotica, motivare gli studenti a partecipare e presentare gli obiettivi del corso..

Test d’ingresso (ore 1)

Costituzione del gruppo classe; Analisi delle competenze in ingresso (somministrazione di test a risposta chiusa ed aperta)

2. Da cosa è composto un robot.: (ore 2)

Le varie parti di un robot: sensori, attuatori, meccanica e cinematica. Montiamo un robot con il LEGO Presentare tutti i componenti essenziali che compongono un robot, permettere agli studenti di familiarizzare con l'hardware che verrà utilizzato durante il corso.

3. L'autonomia dei Robot e la possibilità di programmarli o controllarli a distanza. (ore 2)

Le leggi di Asimov. La Moral Machine. I problemi tecnici, etici e sociali legati ai robot. Il movimento dei Sabots.

4. Programmare i robot, i principi del coding (ore 2)

Insegnare le basi della programmazione a blocchi per eseguire compiti ripetitivi.

5. Simuliamo un robot, (my robotic friend) (ore 2)

Dimostrare l'importanza di impartire istruzioni corrette e precise
<https://www.youtube.com/watch?v=GicvIDJmzrg>

6. Costruiamo un robot Rover. (ore 2)

Fare la prima esperienza in autonomia di montaggio e programmazione con Lego Wedo 2.0, Documentare con una immagine.

7. Dotiamo il robot Rover di un sensore per rilevare gli oggetti. (ore 2)



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI
Web: www.associazionefarnese.it
E-mail: info@associazionefarnese.it
Tel.0810093881
C.F. 95251410635
P.IVA 08799751212



Capire la differenza tra sensori ed attuatori, utilizzare un sensore di movimento e modificare il programma per fare in modo che condizioni il comportamento del robot. Documentare con un video.

8. Dotamo il robot di un sistema di comunicazione (ore 2)

Capire il funzionamento del sensore di inclinazione, capire il funzionamento dei loop nella programmazione

9. Usiamo il robot Rover per trasportare oggetti (ore 2)

Apprendere l'importanza di cooperare tra team.

10. Creare un robot che possa anche cambiare direzione (ore 2)

Imparare quali sono i punti alla base del Pensiero computazionale

11. Costruzione di un bacio robotico (ore 2)

Fare modifiche al codice di un software di controllo per migliorare il funzionamento del robot.

12. Tiro alla fune robotico (ore 2)

Modificare un robot per ottenere miglioramenti nella efficacia

13. Programmare i robot, i principi del coding (ore 2)

Imparare quali sono le modifiche che influenzano la velocità della auto. (dimensione ruote, corona e pignone).

14. Creare un girino robot e trasformarlo in una rana robot (ore 2)

Stimolare la creatività e costruire robot senza istruzioni

15. Costruire un robot e collegarlo a Scratch (ore 2)

Imparare a programmare con Scratch per realizzare applicazioni complesse.

Strumenti:

- LIM
- Robot assemblato e connesso al computer
- 1 Set Lego Wedo 2.0 per ogni gruppo di studenti
- Tablet o pc per collegarsi

Risultati Attesi:

Al termine del percorso l'allievo

- Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno, considerato che gli alunni coinvolti sono del tipo a rischio dispersione scolastica;
- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie ed al pensiero computazionale;
- Promuovere un approccio creativo ai vari programmi;
- Sviluppare le capacità logiche;
- Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di elaborati digitali;
- Favorire negli alunni con difficoltà di apprendimento e attenzione l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti dell'apprendimento, attraverso le tecnologie multimediali.
- Trasmettere l'importanza di una corretta programmazione dei robot per governare la tecnologia senza farsi controllare da essa.
- Stimolare la creatività e costruire robot senza istruzioni

Costo modulo:

€ 2050,00 (duemilacinquanta/00) esente IVA.



ASSOCIAZIONE CULTURALE FARNESE

Viale Farnese n. 41 – 80131 NAPOLI

Web: www.associazionefarnese.it

E-mail: info@associazionefarnese.it

Tel.0810093881

C.F. 95251410635

P.IVA 08799751212



IL Dichiarante
ING. LUCA MALETTA (FIRMATO DIGITALMENTE)