
LE CITTÀ INVISIBILI

Progetto Metodologia STEAM

13 CPIA

Una sfida tra 13 cpia d'Italia sull'utilizzo delle metodologie STEAM nella didattica per adulti



INDIVIDUAZIONE LUOGO

Ogni gruppo ha individuato un luogo del territorio da conoscere e riqualificare



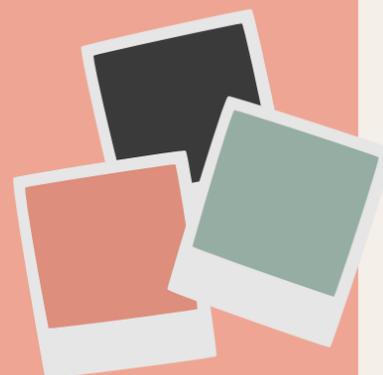
PROGETTO

Ogni gruppo ha lavorato sulla riqualificazione utilizzando le ICT e la metodologia STEAM in chiave interdisciplinare



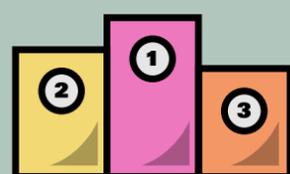
VIDEO PROMO

Ogni gruppo ha realizzato un video promo del progetto e un project work



PREMIAZIONE

Chi si aggiudicherà il podio della vittoria?



LE CITTÀ INVISIBILI

6 maggio 2022

Liceo Artistico di Firenze
Piazzale di Porta Romana 9

ACCOGLIENZA

Nell'ambito dell'accoglienza, prima dell'inizio dei lavori, sarà attivo un piccolo rinfresco

INTRODUZIONE DEI LAVORI

14.30-14.45

"Formazione dei docenti sull'insegnamento delle discipline STEAM con utilizzo delle ICT: Il progetto STEAM ACCADEMY

Renato Cazzaniga - DS Cpia Lecco "F. De André"

STEAM

14.45 - 15.15

"STEAM, ICT e Ambienti di apprendimento"

Rosangela Mapelli

14 UDA

15.15-16.45

Presentazione di 14 UDA realizzate con la metodologia STEAM nell'istruzione degli Adulti per la riqualificazione del territorio.

WORKSHOP

17.00-18.00

Workshop di robotica, didattica aumentata e virtuale e scultura digitale

PREMIAZIONE

18.00-18.30

Premiazione

14 UDA

MODULO 1 - CPIA FABRIZIO DE ANDRÈ, LECCO

MODULO 2 - CPIA TULLIO DE MAURO, BERGAMO 2

MODULO 3 - CPIA UDINE

MODULO 4 - CPIA CAMPOBASSO

MODULO 5 - CPIA ROMA 4

MODULO 6 - CPIA ROMA 4

MODULO 7 - CPIA 4 MILANO-LEGNANO

MODULO 8 - CPIA ANNA M. LORENZETTO, POMEZIA

MODULO 9 - CPIA GINO STRADA, BAT

MODULO 10 - CPIA ALBERTO MANZI, SIRACUSA

MODULO 11 - CPIA ALBERTO MANZI, TREVISO

MODULO 12 - CPIA ROMA 3

MODULO 13 - CPIA BARI 2

MODULO 14 - CPIA SAVONA

ROBOTICA E DIDATTICA

Vengono proposti workshop tenuti da formatori esperti di Scuola di Robotica su diverse tematiche inerenti la robotica e la didattica supportata da robot.

Tra le varie attività proposte sarà data la possibilità di sperimentare la Robotica umanoide (robot umanoide Nao), Ev3 robot, Spike robot, attività di robotica applicata alla didattica e di robotica inclusiva.

DIDATTICA VIRTUALE E AUMENTATA

Nel corso del workshop esploreremo un applicativo per creare facilmente contenuti e attività coinvolgenti in Realtà aumentata e virtuale. Vedremo come creare ambienti in 3D e immagini a 360° riutilizzando anche scenari già presenti sui portali. Infine, scopriremo come esplorare le varie creazioni tridimensionali anche tramite il ricorso a visori, per un'esperienza immersiva da riproporre in classe.

SCULTURA DIGITALE

Viene proposto un workshop in cui si introdurrà un software modellatore per la scultura digitale e il suo campo di utilizzo, partendo dal mondo dell'intrattenimento fino ad suo uso in campo industriale sia per opere di consumo come il giocattolo, per passare ad opere di prototipazione industriale come l'arte del Gioiello, per arrivare all'opera d'arte scultorea fine a se stessa.

Durante il workshop verranno mostrati alcuni lavori degli allievi del Liceo Artistico e sarà possibile una sperimentazione diretta del software.