

<p>MAKERS, ARTIGIANI DIGITALI: Stampa 3d 30h</p>	<p>TUTTE</p>	<p>Diventare gli artigiani di domani con un percorso di artigianato digitale, diviso in tre blocchi tematici che uniscono alla teoria, la sperimentazione pratica, con laboratori e la creazione di output di prodotto o progetto. Diventare padroni dei nuovi strumenti tecnologici, delle nuove realtà informatiche e digitali, sviluppando la propria creatività: sono questi i requisiti per divenire degli "innovatori". Ai Personal Computer e alle stampanti tradizionali vengono affiancate stampanti 3D e macchine CNC da taglio e incisione. Disegni, decorazioni e modellini tridimensionali sviluppati con il computer attraverso i programmi di creatività 2D e 3D possono essere facilmente e rapidamente tradotti in oggetti reali utilizzando le macchine di fabbricazione.</p>
<p>MAKERS, ARTIGIANI DIGITALI: Elettronica e Robotica 30h</p>	<p>TUTTE</p>	<p>Attraverso l'impiego di schede Arduino o kit didattici per la prototipazione elettronica, possono essere realizzati sistemi automatici che reagiscono alle variazioni dell'ambiente attraverso sensori e attuatori come luci, beeper o piccoli motori, dotando i manufatti di interattività elettronica. L'idea chiave alla base del progetto è spostare l'asse della didattica dalla trasmissione discorsiva dei contenuti alla produzione di conoscenza attraverso il fare.</p>
<p>Percorso Scientifico Naturalistico in Realtà Aumentata 30h</p>	<p>TUTTE</p>	<p>Conoscere, rispettare, promuovere, rendere accessibile la natura: sono questi i macro obiettivi verso cui convergono le tecnologie della realtà virtuale e aumentata applicate ai parchi naturali. L'ambiente è un luogo reale, che è possibile esplorare e visitare sia realmente che attraverso una efficace riproduzione virtuale. Le soluzioni tecnologiche virtuali disponibili per il settore dei parchi vanno dai visori VR alle proiezioni immersive, dai touch screen 3D ai video 360° sui social media. Il linguaggio digitale adottato è molto innovativo: si tratta di video 360 interattivo. L'esperienza degli utenti è coinvolgente e prevede la visione di brevi sequenze video immersive, esplorabili a 360 gradi, seguite da ambienti con hot spot interattivi. Il video 360 ci tele trasporta nello spazio-tempo del percorso, mentre l'interazione oculare con gli hot spot consente di approfondire argomenti presentati nei diversi contesti naturali.</p>
<p>RADIO V.E.R.S.O. A.</p>	<p>TUTTE</p>	<p>In collaborazione con il Partner Associazione METROPOLIS, si ATTIVERA' un corso di formazione in modalità DAD Didattica a Distanza per permettere agli alunni l'uso del portale RADIO V.E.R.S.O. A. come redattori Radiofonici del progetto-</p>

Responsabile di progetto  
Prof. Giuseppe Palermo

