

IMMERSIONE EDUCATIVA ESPLORARE IL METAVERSO NEL MONDO DELLA SCUOLA

Questo laboratorio di mezz'ora dedicato all'innovativo mondo del metaverso, è stato progettato appositamente per dirigenti e docenti. Il nostro obiettivo è scoprire le straordinarie potenzialità didattiche che il metaverso può offrire, in un formato che va oltre i tradizionali limiti delle aule e delle tecnologie educative.

Durante il laboratorio, avrete l'opportunità di esplorare come il metaverso può essere utilizzato per creare esperienze di apprendimento immersive e coinvolgenti, che stimolano la creatività, la collaborazione e l'innovazione tra studenti e insegnanti. Non è necessario un visore per ogni partecipante per vivere questa esperienza. Dimosteremo come l'intero gruppo possa partecipare attivamente, con o senza visore, attraverso metodologie didattiche innovative che includono realtà aumentata, simulazioni interattive e spazi di apprendimento collaborativo.

Verranno presentate tecniche e strategie per integrare il metaverso nel curriculum esistente, in modo da potenziare e arricchire l'esperienza educativa senza sostituirla. Discuteremo anche di come superare le sfide tecniche e di accessibilità, assicurando che tutti gli studenti, indipendentemente dalla loro familiarità con la tecnologia, possano beneficiare di queste nuove opportunità di apprendimento.

Preparatevi a lasciarvi ispirare e a esplorare le infinite possibilità del metaverso nell'educazione. Questo laboratorio è il punto di partenza per trasformare il modo in cui pensate all'insegnamento e all'apprendimento, aprendo le porte a un futuro in cui l'educazione è più inclusiva, interattiva e immersiva che mai.



Scuola di
Robotica

CampusStore 
Innovation for education

HANDS-ON WITH LENOVO

intel®

Powered by Intel®

Lenovo

COSTRUIRE UN FUTURO SOSTENIBILE MINECRAFT E L'AGENDA 2030

In questo laboratorio di 30 minuti dove Minecraft diventa lo strumento attraverso cui esplorare e comprendere gli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Questa esperienza è progettata per dirigenti e docenti che desiderano introdurre concetti di sostenibilità in modo innovativo e coinvolgente.

Attraverso una serie di laboratori virtuali in Minecraft, vi guideremo in un viaggio alla scoperta di come la tecnologia e il gioco possano essere potenti alleati nell'educazione alla sostenibilità. I partecipanti saranno immersi in scenari creati appositamente per illustrare e affrontare temi chiave come le energie rinnovabili, la riduzione dei rifiuti, la conservazione delle risorse naturali e l'agricoltura sostenibile, tutti collegati agli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite.



Scuola di
Robotica

CampusStore 
Innovation for education

HANDS-ON WITH LENOVO

intel®

Powered by Intel®

Lenovo

GIOCO E APPRENDIMENTO GLI ESPORTS NELLA DIDATTICA

In questo laboratorio proverete una esperienza dinamica di 30 minuti che rivela come gli esports possano diventare uno strumento educativo reale. Questa sessione è ideata per dirigenti e docenti alla ricerca di metodologie didattiche all'avanguardia che coinvolgano attivamente gli studenti e sviluppino competenze chiave per il 21° secolo.

Nel corso del laboratorio, scoprirete come gli esports possono essere integrati nel curriculum educativo per promuovere l'apprendimento attraverso il gioco, incentivare il lavoro di squadra, migliorare le capacità decisionali sotto pressione e sviluppare abilità strategiche.

Il laboratorio metterà in luce come gli esports offrano opportunità uniche per l'insegnamento di soft skills cruciali, quali la leadership, la comunicazione efficace e la gestione del tempo, preparando gli studenti a sfide professionali e personali future. Verranno inoltre discusse le implicazioni etiche e sociali degli esports, sottolineando l'importanza di un approccio equilibrato e responsabile.



Scuola di
Robotica

CampusStore 
Innovation for education

HANDS-ON WITH LENOVO

intel[®]

Powered by Intel[®]

Lenovo

MANI AL LAVORO I LABORATORI DI TINKERING AL SERVIZIO DEL RICICLO E DELLA DIDATTICA

Questo laboratorio offre l'opportunità unica di imparare facendo, trasformando materiali di uso quotidiano come contenitori di cartone in strumenti mani robotiche e occhiali personalizzati.

Attraverso il tinkering creativo, i partecipanti saranno guidati nella realizzazione di progetti che stimolano la curiosità e promuovono il problem-solving in modo divertente e inclusivo. Che si tratti di costruire una mano robotica che può afferrare oggetti o di creare occhiali con caratteristiche uniche, ogni attività è progettata per sottolineare l'importanza della sperimentazione, dell'iterazione, della collaborazione e della sostenibilità.



Scuola di
Robotica

CampuStore 
Innovation for education

HANDS-ON WITH LENOVO