

EDTECH,
UN PROGETTO PER LA SCUOLA.

Campus

www.rstore.it

R-Store



PROGETTO SCUOLA

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.



X-NERD
Corso annuale
Da 6 a 14 anni



X-NERD
Corso modulare
Da 6 a 14 anni



One day
Laboratori gita
Da 8 a 13 e da 6 a 8 anni



Certificazioni
Attestati riconosciuti
Ragazzi e bambini



Docenti
Corso di certificazione
Specializzazione



Workshop
Live & on line
Per i docenti

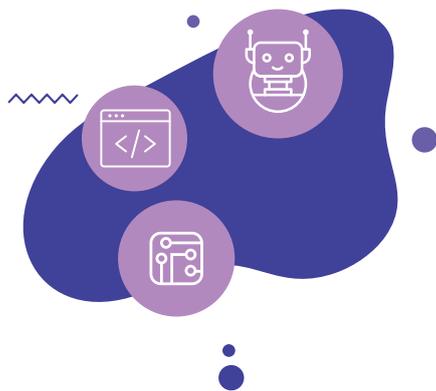


X-NERD

Corso Annuale o Modulare



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 che trattano argomenti come:

Coding gamification / AI
Elettronica
Robotica
Cratività
Realtà virtuale / aumentata

Certificazioni

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



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 lezioni da 60 minuti, nelle prime lezioni si apprendono gli aspetti teorici attraverso la sperimentazione diretta. Nelle successive lezioni 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.



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 alla competizione di robotica nella scuola X-NERD

Attestato competenza Campus

20 lezioni + 1 esame e competizione

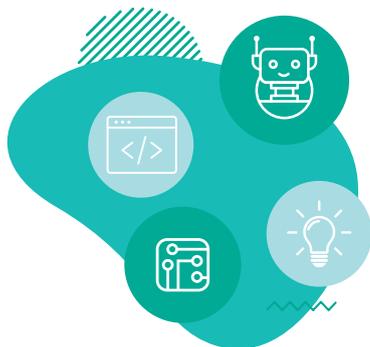
Il percorso didattico può essere svolto in orario curriculare con un costo a singolo studente che varia in base al numero complessivo di classi che aderiscono al progetto, oppure in modalità extracurriculare pomeridiano.

Ogni anno un nuovo percorso, nuovi argomenti e nuovi BADGE competenza. Richiedi il programma aggiornato dell'anno accademico.



One day Laboratori e gite scolastiche

Per bambini e ragazzi da 6 a 14 anni



Bambini e ragazzi da 6 a 14 anni Laboratori da 90 minuti

ROBOTICA

Schede elettroniche, sensori e mattoncini LEGO per inventare e programmare dispositivi.

CODING

Un laboratorio in cui si sperimentano, attraverso il coding, le nuove tecnologie.

ELETTRONICA

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

CREATIVITÀ

Un laboratorio creativo in cui si esplora il mondo della grafica con creazione di oggetti mediante stampa 3D, laserCut, cartone, legno e costruzioni LEGO.

[Richiedi il catalogo dei laboratori dell'anno accademico](#)



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 "X-NERD".



Certificazione internazionale STEM

Per il Corso Annuale "X-NERD", 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



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 dedicati alla scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I° grado.



Workshop gratuiti anno accademico

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. Nei nostri workshop presentiamo prodotti e kit didattici in esclusiva unica italiana.

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

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.*

CORSO INTENSIVO

Coding Base materna e primaria (I e II)

Durata del corso: 2 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 .*

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.*

CORSO CERTIFICAZIONE

Robotica Makerzoid

Durata del corso: 2 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.*

CORSO INTENSIVO

Microbit

Durata del corso: 6 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 .*

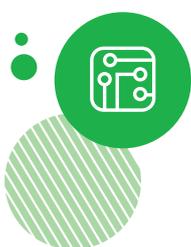
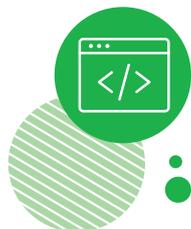
CORSO CERTIFICAZIONE

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.*



Campus

EDTECH,
UN PROGETTO PER LA SCUOLA.

www.rstore.it



R-Store



ROMA EUR
VIALE DELL'OCEANO ATLANTICO 271

Campus

R-Store



Viale dell'Oceano Atlantico 271 Roma, Eur - campus@rstore.it - tel. 06 840 10 011
www.rstore.it