

Scienze e Tecnologia

Competenze digitali

Agenzie

Future Education Modena

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2026/27

101 - STEM applicate: IA, Robotica, mondi immersivi

Finalità

Un sistema di laboratori esperienziali tra intelligenza artificiale, coding, robot e realtà virtuale per progettare mondi immersivi, programmare auto autonome, costruire agenti intelligenti, scoprire come “pensano” le macchine e guardare al futuro con consapevolezza.

Per sviluppare le competenze STEM efficacemente, occorre lavorare su ambiti e contesti applicativi attuali e rilevanti. Le attività guidano gli studenti e le studentesse nello sviluppo di competenze scientifiche e digitali attraverso strumenti innovativi e contesti estremamente attuali. Attraverso i laboratori le classi impareranno a creare agenti di intelligenza artificiale, progettare auto a guida autonoma, generare mondi immersivi, orientare al futuro.

Referente

Staff FEM

Tel.: 059/4721040 - Orari segreteria didattica: da lunedì a venerdì dalle 10:00 alle 12:00

E-mail: academy@fem.digital

Modalità di prenotazione

Calendario

La priorità è per le date inserite a calendario, ma è possibile contattare FEM per proporre date alternative qualora non sia possibile partecipare.

Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento con bonifico bancario da versare anticipatamente sull'IBAN seguente: IT88 Q030 3212 8000 1000 0195 524

Note

Gratuito per le prime 8 classi iscritte, le altre iscrizioni 90 euro.

Caratteristiche

Titolo: Laboratorio

Descrizione:

A scelta uno dei seguenti laboratori:

- Road to Stem: prendere decisioni consapevoli per il proprio futuro (Classi di Scuola Secondaria di I° e Secondaria di II°)

Come orientarsi tra le scelte per costruire il proprio futuro con consapevolezza? Attraverso un'esperienza di role play ragazzi e ragazze creano un team di lavoro dove far coesistere professioni STEM e tradizionali. Individuati i ruoli all'interno del team, rispetto le proprie competenze e attitudini, i partecipanti vengono guidati nella scelta di uno scenario professionale in cui posizionare la propria realtà lavorativa. Ogni team, mediante dei template pre impostati, dichiara: il nome della propria realtà lavorativa, il ruolo e le competenze STEM di ogni componente del team, gli obiettivi comuni e la visione futura.

- AI: imparare a creare una Intelligenza Artificiale (Classi 4 e 5 Primaria, e tutte le classi di Secondaria I° e II°)

Le macchine hanno imparato a "pensare"?

Scopriamo come funziona l'intelligenza artificiale sperimentando in prima persona algoritmi che riconoscono, apprendono e prendono decisioni.

Gli studenti e le studentesse daranno vita ai loro personali sistemi intelligenti: dall'addestramento di una macchina a distinguere immagini, fino alla creazione di agenti con comportamenti autonomi.

Un primo passo per capire cosa c'è dietro le tecnologie che usiamo ogni giorno diventando creatori e non solo fruitori.

- Robotica: progettare auto a guida autonoma (Classi 4 e 5 Primaria, e tutte le classi di Secondaria I° e II°)

Un'auto può guidarsi da sola?

In questo laboratorio, gli studenti lo scopriranno costruendo e programmando un veicolo autonomo.

Partendo dalle sfide reali del settore automotive, impareranno cos'è un robot, come si programmano i sensori e in che modo l'intelligenza artificiale aiuta a prendere decisioni in tempo reale.

Tra coding, sperimentazione e AI, una sfida tecnologica da affrontare in prima persona.

A seconda del grado di scuola, la sfida utilizzerà tecnologie più o meno avanzate.

- Realtà virtuale: progettare mondi immersivi (Classi 4 e 5 Primaria, e tutte le classi di Secondaria I° e II°)

In questo workshop gli studenti scoprono come funziona la realtà virtuale, aumentata e mista (XR), per poi creare una propria scena immersiva a 360°. Partendo da un tema didattico a scelta – dalla storia alla scienza, dalla letteratura all'arte – lavoreranno in gruppo per trasformare contenuti scolastici in ambienti digitali coinvolgenti, imparando a raccontare, visualizzare e far vivere il sapere in modo nuovo.

Dove: La referente comunicherà la sede FEM da raggiungere: via Santa Eufemia 27 o via Ramazzini 9 Modena

Tempi: 2 h

Costo per classe: 90 €

Obbligatoria: Sì
