

e.Do™ LEARNING LAB

in breve

CHE COSA È e.DO™ LEARNING LAB?

Un laboratorio di Robotica educativa, perfettamente attrezzato, che aiuta gli insegnanti ad usare la Robotica per tenere attività didattiche pratiche e coinvolgenti sulle materie di loro competenza.

A CHI SI RIVOLGE?

A studenti fra gli 8 e i 19 anni, che frequentano lezioni di didattica innovativa gestite dai loro insegnanti.

COME FUNZIONA?

- da 1 a 5 e.DO installati
- a partire da 2 didAPP, scelte da una Libreria
- ogni lezione è progettata per una durata di 2 ore
- per ogni didAPP sono disponibili specifiche Activity Cards per svolgere ulteriori sessioni di approfondimento della materia con e.DO.



e.Do™ EXPERIENCE

Distributore locale

Per informazioni e contatti:

edo.cloud/edoexperience

e.Do™ LEARNING LAB

© Copyright Comau



APPLY

UNO STRUMENTO EDUCATIVO PER GLI
INSEGNANTI CHE APPRENDONO A TENERE
UN LABORATORIO PRATICO DI ROBOTICA

COMAU



e.DO Learning Lab offre agli insegnanti un set di strumenti didattici per tenere un laboratorio di Robotica educativa in completa autonomia, raggiungendo risultati di massimo coinvolgimento.

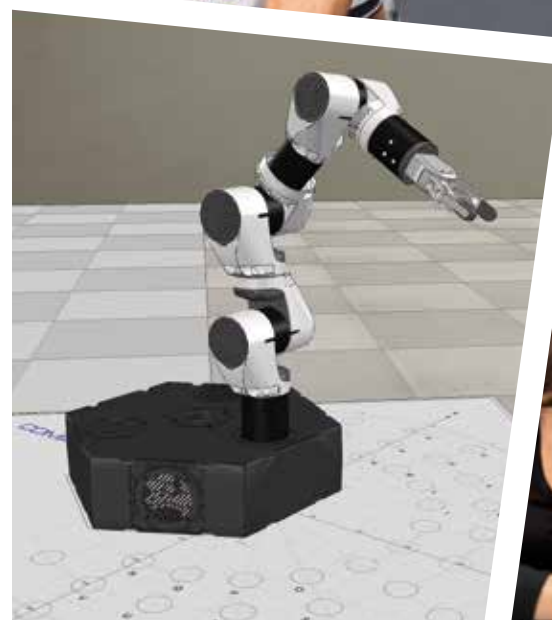
e.DO Learning Lab viene fornito con materiale didattico pronto all'uso, specificamente progettato per guidare ed assistere i docenti nell'erogare la materia di loro competenza con l'uso di un robot.

Per garantire la partecipazione di tutta la classe, e.DO Learning Lab prevede anche l'utilizzo dell'e.DO virtuale.

**e.DO +
Pinza +
Portapennarello
+ Plancia
+ Scatola didAPP
+ Tablet opzionale**

**Libreria di
didAPP
+ Activity Cards**

**e.DO virtuale
+ Formazione e
Certificazione
Docenti**



didAPP	Età: 8-10	Età: 11-13	Età: 14-19
ROBOTICS 1	Componenti e movimenti dei robot	Componenti e movimenti dei robot	Componenti e funzionalità dei robot
ROBOTICS 2			Movimenti dei robot e gradi di libertà
MATH 1	L'addizione e le sue proprietà	Piano cartesiano	Punti e segmenti sul piano cartesiano
MATH 2	Altezza, peso e altre unità di misura	Metodo scientifico	Rette sul piano cartesiano
CODING 1	VPL (Visual Programming Language)	VPL (Visual Programming Language)	Dal flowchart al programma
CODING 2	Operatori e condizioni	Pensiero computazionale e problem solving	Ottimizzazione dei processi e problem solving

Ogni didAPP (della durata di 2 ore) è progettata per integrare una particolare disciplina (Robotica, Matematica, Coding, presto anche Intelligenza Artificiale e Fisica) con una specifica competenza trasversale (Lavoro in team, Problem Solving, Creatività), da mettere in pratica in un ambiente di lavoro simulato o su un caso di studio.

Ogni didAPP comprende una Guida all'uso per il Docente, un visualizzatore di e.DO virtuale e materiali per la lezione tra cui slide, video, esercizi e tool di valutazione. Il docente può approfondire ulteriormente la materia in altre sessioni con e.DO attraverso le Activity Cards.