



NUOVE TECNOLOGIE, DIDATTICA E GAMIFICATION PER LE STE(A)M




28 OTTOBRE 2021
ORE 15.00-18.00



AGENDA

14:45 REGISTRAZIONE DEI PARTECIPANTI

15:00 PRESENTAZIONE DEI PRINCIPALI RISULTATI DEL PROGETTO
"USE GAMIFICATION STRATEGIES AND AUGMENTED REALITY FOR INNOVATIVE
STEAM LEARNING"



PROJECT TEAM - ITT MARCO POLO

15:30 LA ROBOTICA EDUCATIVA. TEORIA ED APPLICAZIONI
GAVINO ACIERNO - IC GROSSETO 3

16:15 COFFEE BREAK

16.45 PRESENTAZIONE DELL'APP ARS CHIMICA DA PARTE DEGLI STUDENTI CHE
HANNO PARTECIPATO AL LABORATORIO "DA GRANDE SARO' UNO SCIENZIATO"

17:15 DISCUSSIONE E CONSIDERAZIONI FINALI



AULA ANGELA FIUME, ITT MARCO POLO
VIA SAN BARTOLO A CINTOIA 19/A - FIRENZE

SI PREVEDE LA POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE ONLINE,
PER INFO E ISCRIZIONI: AR4STEAM@ITTMARCOPOLO.EDU.IT



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MARCO POLO
ISTITUTO • TECNICO • STATALE • PER • IL • TURISMO

