ORGANIZZAZIONE DI VOLONTARIATO
"SOS CAMPANA"

Progetto

"Solidarietà_Educativ@"

PROGRAMMA DEL MODULO

"AMBIENTE"

Nell'ambito del percorso formativo

"Learning by Doing"

Ideato e organizzato

dall'O.d.V.

Comitato Salviamo Campana

Con attività finanziate dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali

Il modulo "AMBIENTE", rientra nel percorso formativo **"Learning by Doing"** (imparare facendo) del progetto ***"Solidarietà_Educativ@"*** ideato dall'organizzazione di volontariato "Comitato Salviamo Campana" OdV, è finalizzato all'insegnamento delle nozioni di base relative a nuove e innovative tecnologie per la lettura e la produzione di dati inerenti l'ambiente e il territorio. Perciò saranno usate le apparecchiature informatiche-digitali necessarie.

Lo scopo del modulo è fornire ai corsisti, disoccupati e indigenti adeguate conoscenze volte all'inserimento nel mondo del lavoro, anche al fine di stimolare la realizzazione di nuove idee imprenditoriali con l'obiettivo di mitigare il fenomeno dello spopolamento, molto diffuso nel nostro paese Campana (CS).

METODOLOGIA DIDATTICA

L'attività didattica sarà erogata, principalmente, in complessive 30 (trenta) ore, con uscite sul territorio finalizzate alla raccolta di dati e alla rielaborazione in aula "Laboratorio atelier creativo" con appositi software. In modo particolare ci si soffermerà sul **DRONE** il quale permette di osservare l'ambiente con un "occhio" panoramico e completo di una determinata area, nello stesso tempo mi permette di memorizzare le riprese che elaborate, nei diversi campi di applicazione, consentono di avere un prodotto finale di successo in forma multimediale secondo le regole del "planning and video editing".

A supporto delle lezioni frontali, il docente e i tutor avranno il compito di caricare appunti, slide e materiale didattico di vario genere (compreso materiale multimediale) sulla piattaforma digitale "**Google Classroom**" e sul sito internet dell'associazione www.salviamocampana.it – area dedicata al progetto.

Inoltre, su Google Classroom, i corsisti potranno caricare eventuali appunti presi durante le lezioni e/o eventuali compiti e/o esercizi svolti a casa, con l'obiettivo di far correggere e revisionare al docente e tutor l'attività individuale svolta da ogni singolo corsista.

È prevista la presenza dei tutor d'aula, personale qualificato a supporto del docente, allo scopo di controllare ed intervenire sulle difficoltà didattiche presentatedai singoli corsisti.

Per facilitare la comunicazione verrà creato un gruppo **WhatsApp** con tutti gli attori del modulo e del progetto in generale.

MATERIALI E STRUMENTI

Materiale formativo: libri, testi e manuali cartacei e digitali, reperiti online a supporto della didattica.

Sono a disposizione dei corsisti:

- n. 10 Postazioni complete con PC (tastiera, mouse, cuffie, webcam) connessi ad internet
- laboratorio informatico con rete wifi
- cartella portafogli e materiale di cancelleria vario
- notebook in comodato d'uso

Sono a disposizione del docente:

- Consolle docente completa collegata a monitor interattivo multimediale touch-screen
- Materiale a scopo didattico di vario tipo
- Teach Control Class - Software Rete didattica (1 docente 10 corsisti)
- n. 1 DRONE con accessori
- n. 1 Fotocamera
- n. 1 videocamera
- Stampante 3D

FINALITA' DEL MODULO

Durante le lezioni del Modulo i partecipanti acquisiranno le nozioni di base di informatica necessarie per la raccolta di dati e il relativo trattamento:

- ✓ saranno in grado di muovere i primi passi per rielaborare i dati raccolti con software dedicati
- ✓ saranno in grado di comprendere come si legge una "mappa"
- ✓ saranno in grado di svolgere semplici lavori di catalogazione dei dati elaboratiper confrontarli nel tempo
- ✓ creeranno delle clip multimediali del materiale video acquisito con il DRONE
- ✓ saranno in grado di capire il funzionamento della Stampante 3D, per esempio come preparare un file di stampa con il software di slicing e preparare la Stampante 3D per l'invio della stampa.

SISTEMI DI VALUTAZIONE

Oltre a schede cartacee sarà usato l'ambiente **Google Classroom** e/o **Google Form**:

- Questionario di ingresso per valutare il grado di preparazione dei destinatari;
- Questionario intermedio al fine di valutare il grado di soddisfacimento e ciò che si è realmente appreso e, nel caso, modificare l'offerta formativa;
- Verifica finale al fine di valutare ciò che si è appreso e la ricaduta sociale;
- Verifica delle idee maturate. Le migliori saranno pubblicizzate sui social network, sito internet e quotidiani;
- Creazione di un report per descrivere le fasi del lavoro prodotto e/o ideato.

PROGRAMMA DEL MODULO

"A M B I E N T E"

PARTE 1^ (Informazione di base e parole-chiave)

- Richiami generali di informatica di base
- Le mappe: rappresentare porzioni di territorio (convenzioni)
- Parametri geometrici e numerici (le Scale)
- Tipologia di dati digitali (vettoriali e raster)
- Tecniche di raccolta dei dati digitali (con esempi pratici)

PARTE 2^ (Il Drone)

- DRONE (generalità nel suo utilizzo)
- Specifiche tecniche del DRONE utilizzato
- Il GNSS
- Camere digitali

PARTE 3^ (La Stampante 3D)

- Cenni sull'uso dell'attrezzatura
- Introduzione alla tecnologia di stampa
- Come ottenere un modello 3D per la stampa

PARTE 4^ (Applicazioni laboratoriali)

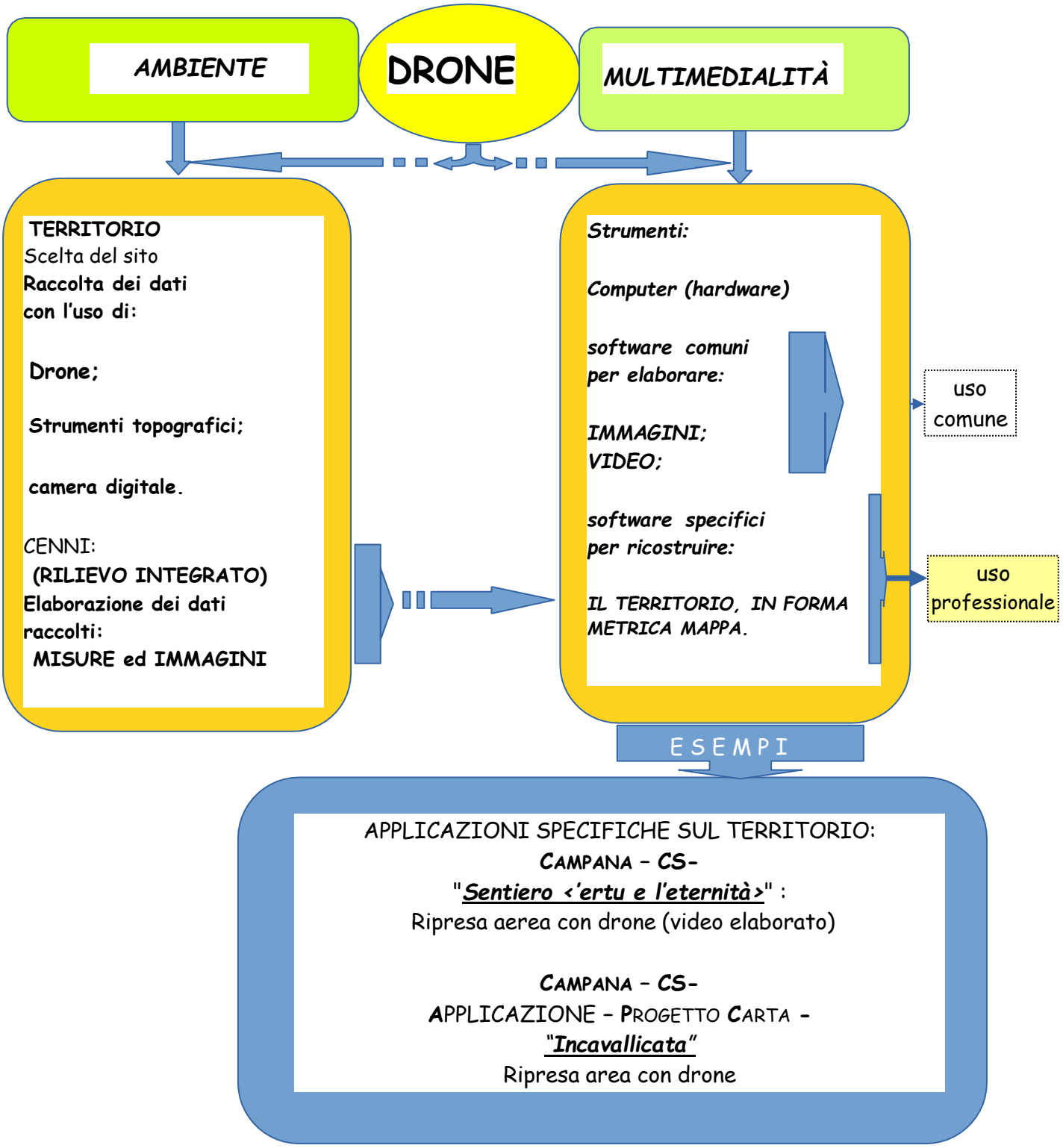
- Esercitazioni pratiche all'aperto
- Segue scheda riepilogativa

Campana, 20/03/2023

IL DOCENTE
Ing. Vittorio Francesco Viola

ATTIVITA' DI LABORATORIO

Modulo: AMBIENTE



IL DOCENTE

Ing. Vittorio Francesco Viola