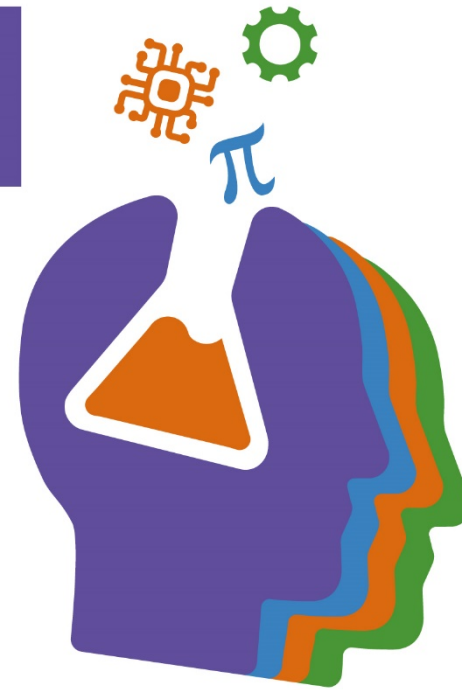


ThIN
KER
LAB



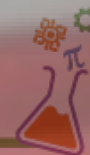


Co-funded by
the European Union



Manuale dello studente

Linee guida per supportare l'uso
dei contenuti e degli strumenti
di apprendimento creati
nell'ambito del progetto
THINKER LAB





Co-funded by
the European Union



Benvenuti e buon divertimento con l'apprendimento delle materie STEM



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union

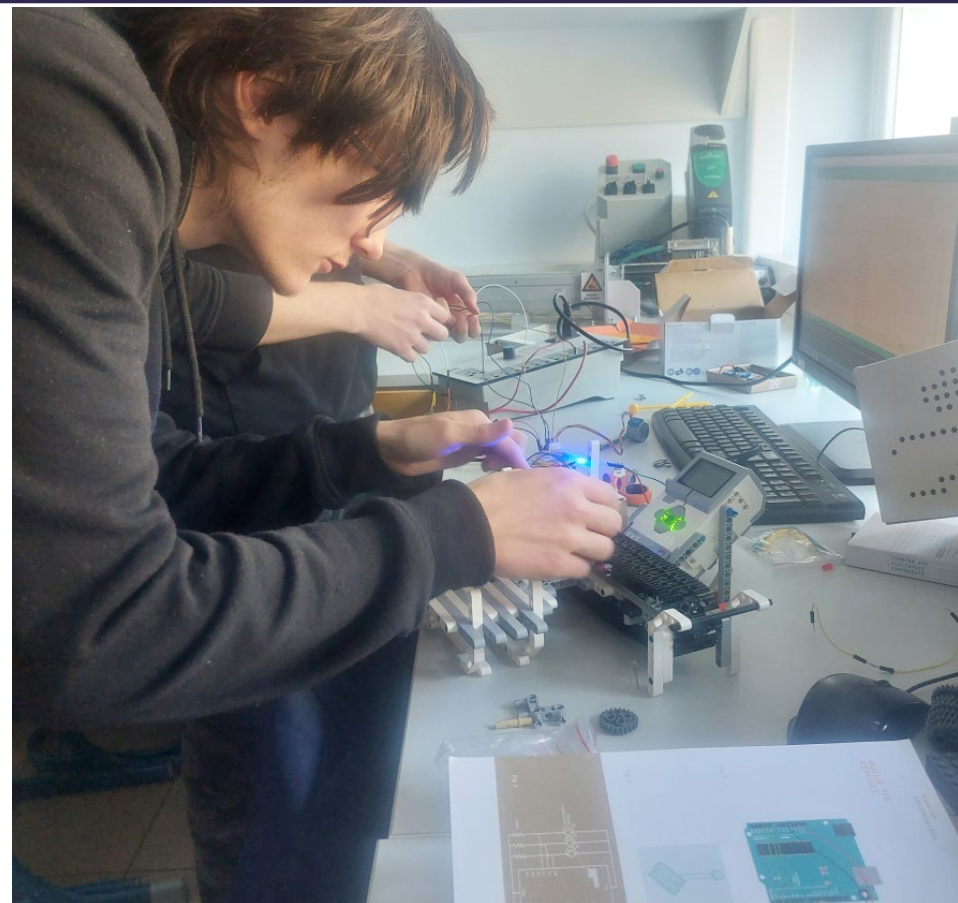


Introduzione

THINKER LAB intende ampliare l'offerta formativa a disposizione degli studenti intrecciando percorsi educativi più legati a **processi di co-costruzione di apprendimento** e basati su un **approccio laboratoriale**.

La piattaforma Thinker Lab è stata realizzata nell'ambito di un progetto finanziato dall'Unione Europea che mira a migliorare le competenze STEM degli studenti e l'**apprendimento inclusivo**.

Questa **guida** è rivolta agli studenti interessati a **utilizzare i progetti realizzati** e disposti a **collaborare con i propri compagni**.



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



2. Leggete prima questo: come usare la piattaforma

Questa piattaforma vi offre la possibilità di apprendere **le competenze delle materie STEM**.

Risolvendo le sfide dei progetti caricati su questa piattaforma, imparerete le **materie STEM: Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica**.

Risolvendo le sfide si impara **la teoria delle materie STEM** in modo divertente, realizzando, costruendo e testando le soluzioni.





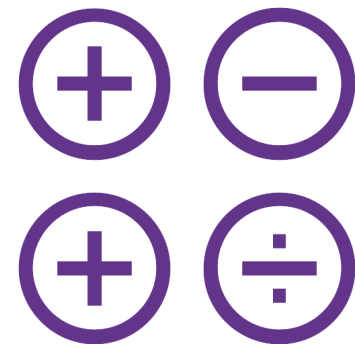
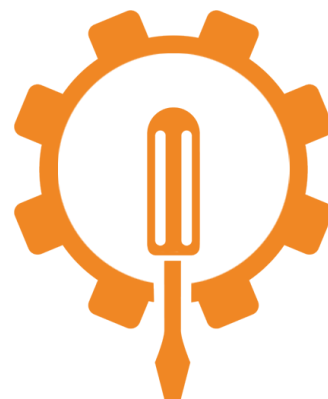
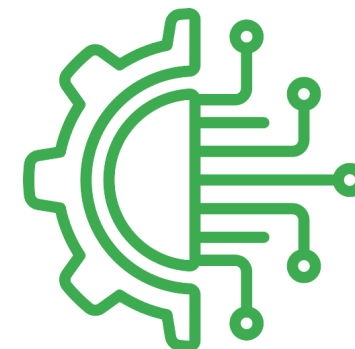
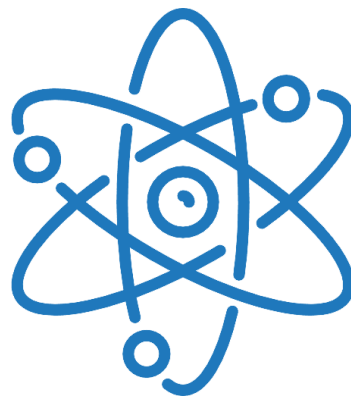
Co-funded by
the European Union



2. Leggete prima questo: come usare la piattaforma

Sulla pagina di copertina di ogni progetto sono presenti uno o più simboli che indicano **le materie STEM** che il progetto sta sviluppando.

Le competenze STEM vengono segnalate anche quando si apre la descrizione del progetto. **È possibile filtrare i progetti** per categorie STEM ("filtro per categoria" nella pagina iniziale).



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

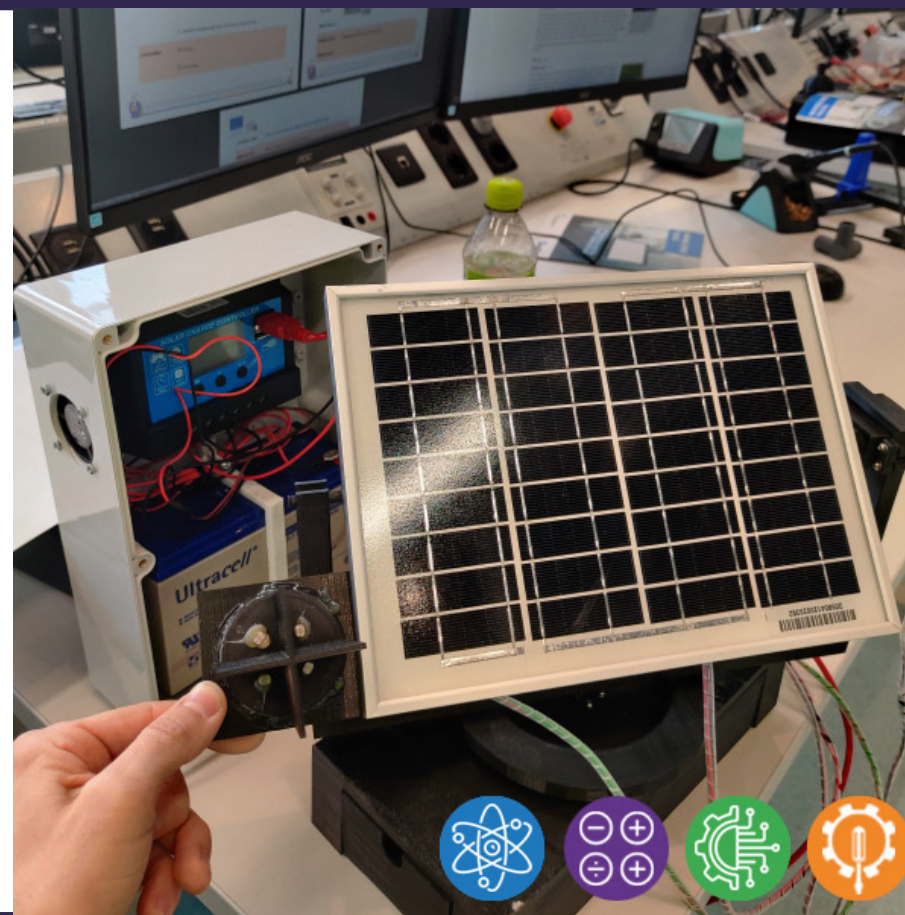


Utilizzo di materiali a basso costo

Un elemento importante di questi progetti è l'utilizzo di **materiali a basso costo**.

Questo perché vogliamo che chiunque possa **imparare facendo** e non vi siano limiti derivanti dall'accesso ad attrezzature costose e ad alta tecnologia.

Potete costruire il **vostro laboratorio** a casa o all'aperto o utilizzare le strutture della scuola, dove possibile.





Co-funded by
the European Union



Lingua

È possibile scegliere la **lingua preferita** in ogni pagina di descrizione del progetto.

Nell'angolo in alto a destra c'è un **menu a discesa** per le traduzioni di Google.

Translation with google -

[HOME](#)

[PARTNERSHIP](#)

[PROJECTS](#)

[HACKATHON](#)

[BEST PRACTICES](#)

[GUIDE](#)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



3. Come utilizzare i progetti

I primi **25 progetti** sono stati creati da 5 scuole tecniche e professionali in Italia, Spagna, Svezia, Slovenia e Finlandia.

Uno è stato creato dal gruppo di studenti che ha vinto l'hackathon internazionale dei partner.

Nota: per caricare il materiale di studio è necessario un account Google.





Co-funded by
the European Union

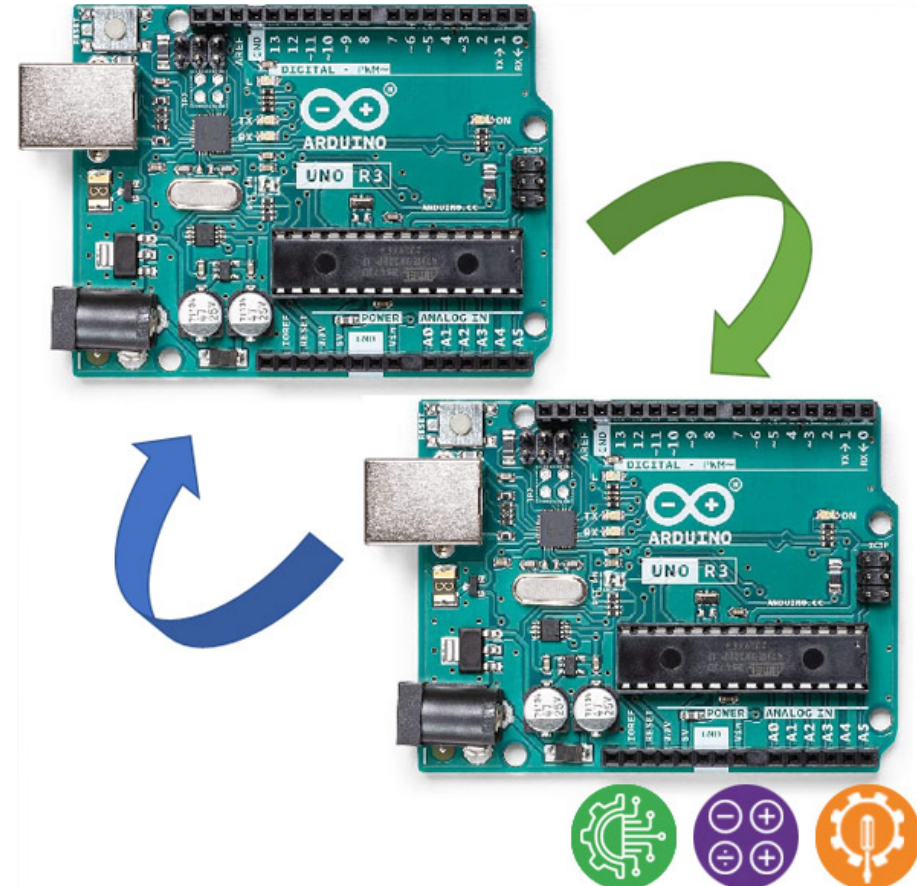


3. Come utilizzare i progetti

È possibile scegliere **uno qualsiasi dei progetti** presenti sulla piattaforma, in base al proprio interesse.

Facendo clic sulla pagina di copertina, troverete le **istruzioni e i passaggi** dettagliati per procedere.

I progetti sono definiti con **livelli di difficoltà**: molto facile, facile, medio, difficile.



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





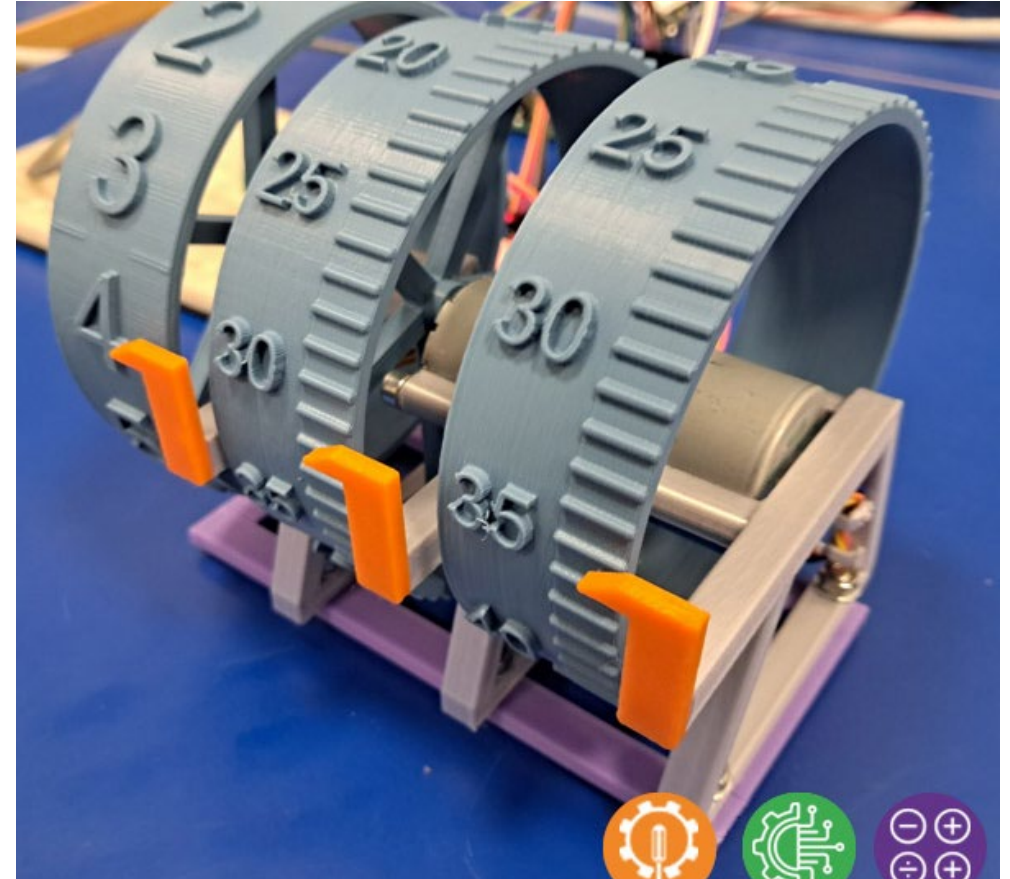
Co-funded by
the European Union



3. Come utilizzare i progetti

Le descrizioni dei progetti segue la stessa struttura:

- Cosa imparerete (**quali STEM**)
- **Tempo previsto** per la realizzazione del progetto
- **Materiali** e materiali riciclati necessari
- **Strumenti guida:** testi/foto/video
- **Ulteriori passi:** se volete divertirvi di più
- **Link esterni** per informazioni utili
- **Livello di difficoltà**
- **Valutazione** del progetto e della piattaforma



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



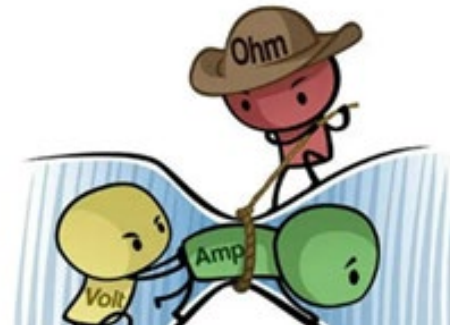
4. Il vostro feedback e i vostri commenti

Vi chiediamo gentilmente di valutare i progetti in base alla vostra esperienza.

Friday, 28 April 2023 07:50

PLAY WITH OHM

Rate this item ☆☆☆☆☆ (0 votes)



Calculate a resistor value and its current flow

Learn how to apply a Voltage Divider and an Arduino

Download attachments:

| [23_-_Play_with_Ohm.ino](#) (16 Downloads)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



4. Il vostro feedback e i vostri commenti

È inoltre possibile fornire **feedback e commenti** alla fine della descrizione del progetto.

I vostri commenti e feedback forniscono ai creatori del progetto e agli altri utenti **informazioni preziose per sviluppare e migliorare ulteriormente** i progetti proposti.

Add comment

WARNING! If you add a comment you accept the privacy policy!

Name (required)

Role (Teacher, Student, Other)

1000 symbols left





Co-funded by
the European Union



5. La vostra proposta per un nuovo progetto

[INDIETRO](#)

Volete inviarci una nuova sfida progettuale da risolvere?

Compilate il modulo disponibile nella pagina principale. "Carica il tuo progetto".

La vostra proposta viene sottoposta a un processo di valutazione e vi ricontatteremo per farvi alcune domande e chiedere chiarimenti.

Have you got a STEM project to share? Collaborate with ThinkerLab and make it available on the website!

UPLOAD YOUR PROJECT *



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



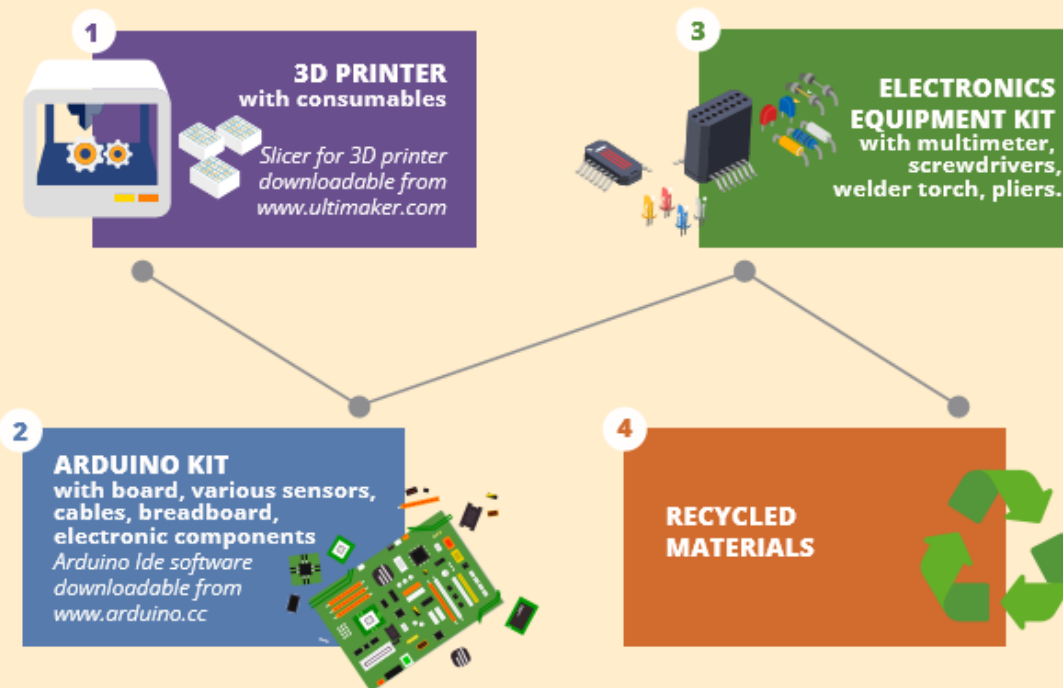
Attrezzatura

Per caricinziare a sviluppare i progetti sono necessari alcuni strumenti e **apparecchiature digitali**.

Ecco un breve elenco per iniziare a riflettere su questo tema.

EQUIP YOUR SPACE TO CREATE YOUR LABORATORY

Overall budget from 600 euro*



* Some elements are collective laboratory equipment; others are equipment of individual workstations.
The budget varies according to the number of workstations. Find out more at www.thinker-lab.eu.
PLEASE NOTE: the laboratory must be equipped with at least one computer.



Co-funded by
the European Union



Perché dovrete aderire alla piattaforma Thinker Lab?



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





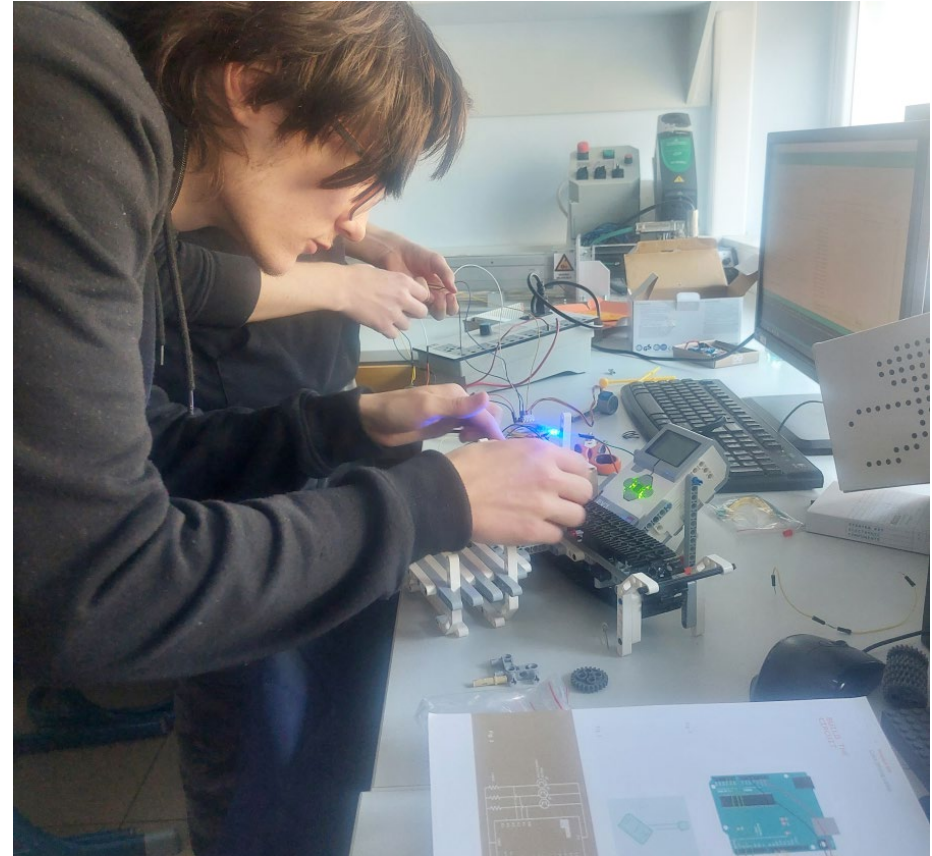
Co-funded by
the European Union



Competenze trasversali

SIATE CONSAPEVOLI DELLE VOSTRE COMPETENZE! Con queste attività potete acquisire le seguenti soft skills:

- capacità di **apprendere in un ambiente interculturale e di interagire con studenti internazionali**
- **fiducia in se stessi**
- capacità di **lavorare in gruppo**
- **pensiero critico**, ad esempio la capacità iniziale di riflettere sui diversi metodi didattici e di comprenderne le differenze
- capacità di **autovalutazione delle competenze acquisite**



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



Conoscenza dell'inglese

Esercitate la vostra conoscenza dell'inglese con altri studenti.

È importante imparare e utilizzare una lingua straniera nella propria professione.



Tämä kuva, tekijä Tuntematon tekijä, käyttöoikeus: [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.





Co-funded by
the European Union



Competenze digitali

Ottenere la capacità di utilizzare la tecnologia digitale per scopi di apprendimento e divertimento, come video, applicazioni gratuite, presentazioni, sondaggi online.



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Internazionalizzazione @ Home

Partecipare a un'**esperienza internazionale** gratuitamente e senza bisogno di spostarsi.

Questa opportunità di **internazionalizzazione @ Home** può essere sviluppata anche prima della mobilità fisica.





Co-funded by
the European Union



Pronti a partire!

Ora siete pronti per iniziare!

**Spero che vi divertiate imparando
le STEM!**



Project Code: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032798

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

