



FIAT LUX

uso dello smartphone per la ricerca



STEAM
DAY

L'INCONTRO DEDICATO A DOCENTI, EDUCATORI, FORMATORI,
PROFESSIONISTI DEL MONDO DELLA SCUOLA E DELLA TECNOLOGIA
APPASSIONATI DI **STEAM**,
SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHEMATICS

SESSIONE PLENARIA | PANEL | ATTIVITÀ



explora
IL MUSEO
DEI BAMBINI
DI ROMA

18 marzo 2019

Rossella Parente | parente@cittadellascienza.it



L'illuminazione in questa sala

+App Lux LightMeter: Misura Illuminamento

+App Qrafter: Illuminazione dei Luoghi di Lavoro

<http://www.amstra.it/documenti/UNI%20EN%2012464-1.pdf>



[Norma UNI EN 12464-1](http://www.amstra.it/documenti/UNI%20EN%2012464-1.pdf)

<https://www.qrstuff.com/>



Il colore delle cose

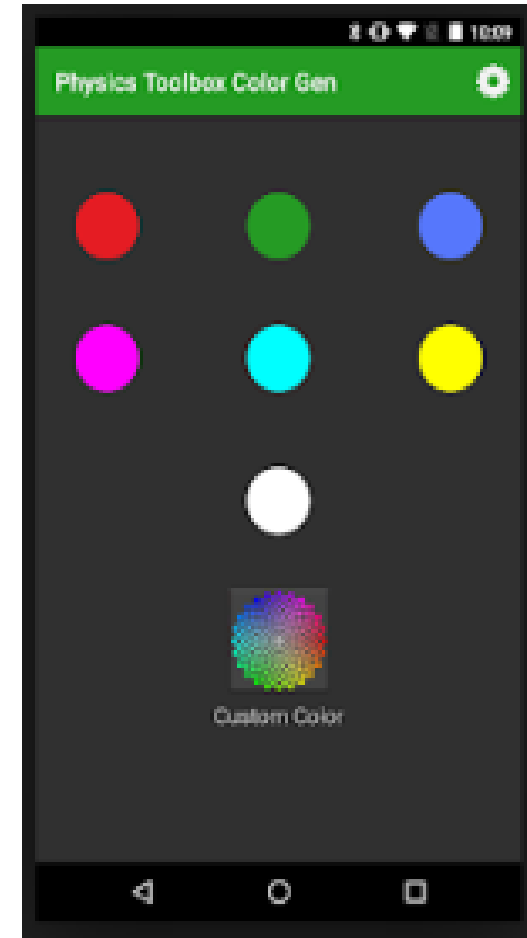
+App ToolBox: Sintesi dei colori

+App Qrafter: Teoria di Young-Helmholtz

+App LuxLightMeter: Misura componenti RGB



<https://www.ilpost.it/2015/11/17/illusione-ottica-foto-in-bianco-e-nero/1-3-2/>



L'uso dello smartphone..

..per andarli a prendere là dove sono

..un laboratorio in tasca

..è gratuito

..per insegnar loro un uso diverso



Nel contesto scolastico, ma anche in famiglia, i nativi digitali manifestano meno dipendenza dalla tecnologia e una maggior capacità di coinvolgersi in attività reali quando gli adulti hanno assunto un ruolo di mediazione attiva.

GRAZIE PER L'ATTENZIONE
parente@cittadellascienza.it

