

Titolo del Laboratorio TINKERCAD

Area Digitale

Nome del docente Silvano Zambon

Dovrà essere compilato il questionario on-line per la verifica di fattibilità del corso



In breve	<p>Modellare in 3D significa creare oggetti tridimensionali all'interno di uno spazio virtuale, usando il computer. È un'attività coinvolgente e stimolante, ideale per introdurre le materie STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) in modo pratico e creativo. Con la modellazione 3D è possibile:</p> <p>progettare strutture come veri piccoli ingegneri, imparando a ragionare su forme e incastri; dare vita a personaggi, paesaggi e storie, sviluppando la fantasia e le competenze artistiche; prepararsi a utilizzare la stampante 3D, imparando come si passa da un'idea a un oggetto reale. È un'attività che unisce logica, manualità e creatività, perfetta per lavorare in classe in modo laboratoriale e interdisciplinare.</p>
Attività pratiche	<p>Il corso utilizza Tinkercad, uno strumento gratuito disponibile online, che non richiede installazione. Si tratta di un software pensato proprio per i più giovani: semplice da usare, con un'interfaccia intuitiva e tutti gli strumenti fondamentali per iniziare a modellare in 3D in modo efficace e divertente.</p> <p>Il corso si articola in 2 incontri da 2 ore ciascuno e affronterà i seguenti argomenti: Introduzione all'interfaccia: come muoversi nell'area di lavoro, gestire dimensioni e orientamento degli oggetti. Primitive geometriche: modellare utilizzando forme base come cubi, piramidi e sfere. Allineamenti e precisione: progettare in modo ordinato e accurato. Operazioni booleane: combinare e sottrarre forme per creare geometrie complesse. Strumenti avanzati: esplorazione delle funzioni aggiuntive del programma. Esportazione dei modelli: come preparare i progetti per la stampa 3D o salvarli in altri formati.</p> <p>Nota per gli insegnanti: durante il corso verranno fornite le indicazioni per creare una classe virtuale, utile per gestire facilmente studenti, progetti e attività in modo sicuro e organizzato.</p>
Durata del laboratorio	4 ore (2 incontri da 2 ore)
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	PC/MAC/Chromebook con connessione ad Internet, mouse
Target	Classi 5 ^a delle scuole primarie, scuole secondarie di primo grado
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è il numero 4.