

Progettare il futuro: creatività digitale con Tinkercad e stampa 3D a scuola

Destinatari

Docenti della scuola primaria (classi IV-V), secondaria di I e II grado. Nessuna competenza tecnica richiesta.

Durata e modalità

10-20 ore

In presenza o in modalità ibrida sincrona (incontri in presenza e online dal vivo).

Obiettivi

- Apprendere le basi della modellazione 3D con Tinkercad.
- Utilizzare la stampa 3D nella didattica.
- Progettare attività interdisciplinari e inclusive.
- Promuovere pensiero progettuale e creativo.
- Integrare il 3D nella progettazione curricolare.

Approccio pedagogico

- Didattica attiva e laboratoriale
- Inclusione e personalizzazione
- Design thinking e pensiero computazionale
- Apprendimento per competenze
- Integrazione disciplinare

Contenuti

- Tinkercad: strumenti e funzioni base/avanzate.
- Stampa 3D: slicing, sicurezza e materiali.
- Didattica con il 3D: UDA, rubriche, inclusione.
- Attività laboratoriali scalabili per ogni ordine di scuola.
- Progettazione guidata di un'UDA replicabile.

Attività replicabili

- Progettazione di oggetti utili o simbolici.
- Riprogettazione creativa di oggetti esistenti.
- Sfide progettuali in piccoli gruppi.
- Modellazione interdisciplinare (arte, scienze, tecnologia).

Tutte le attività sono adattabili al contesto scolastico.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti