



ISTITUTO CANOSSIANO "ANNUNCIATA COSI"

Scuole Paritarie dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado

SCHEMA PRESENTAZIONE PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2021-2022

TITOLO Laboratorio di Tinkering
OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none">- Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie, sia attraverso l'uso di strumenti digitali, favorendo nel contempo l'acquisizione di consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche.- Utilizzo di iter procedurali per l'esecuzione di compiti creativi- Utilizzo del linguaggio multimediale per la rappresentazione grafica di oggetti o modelli- Riconoscere e risolvere semplici problemi in contesti diversi- Interpretare ed utilizzare il linguaggio matematico- Realizzare elaborati personali e creativi sulla base di una ideazione e progettazione originale- Applicare le prime conoscenze e le regole basilari del linguaggio visivo
SINOSI <p>Agli studenti sarà richiesto di progettare un gioco modulare: di piccole dimensioni, facilmente riproducibile e componibile in svariate soluzioni. Il laboratorio si svolgerà in una prima parte di ricerca e fattibilità: brainstorming, disegni/schizzi ed un modello di prova. Successivamente dovranno riprodurre il modello 3D del gioco attraverso l'utilizzo del programma Tinkercad: verrà poi importato e stampato con la stampante 3D a disposizione della scuola. Approccio laboratoriale e lezione frontale, visione di video, PPT.</p>
DESTINATARI Classe Seconda, secondaria di primo grado
INSEGNANTI/ESPERTI COINVOLTI Davide Bregoli
DURATA 12 ore

PREVENTIVO DI SPESA
/

Firma del docente che segue il progetto

Il Direttore di Plesso