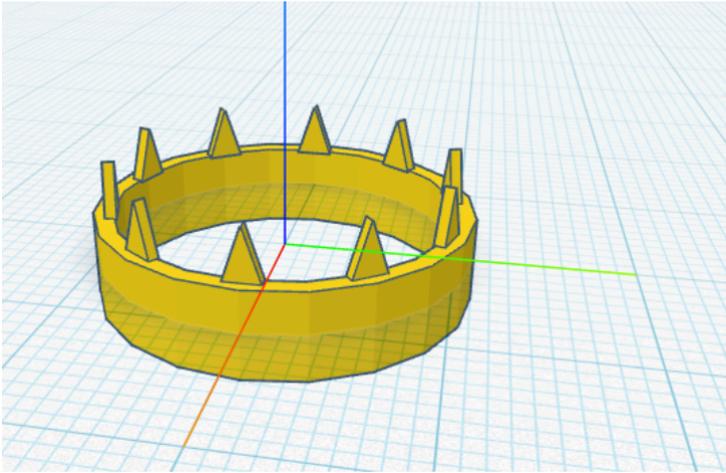
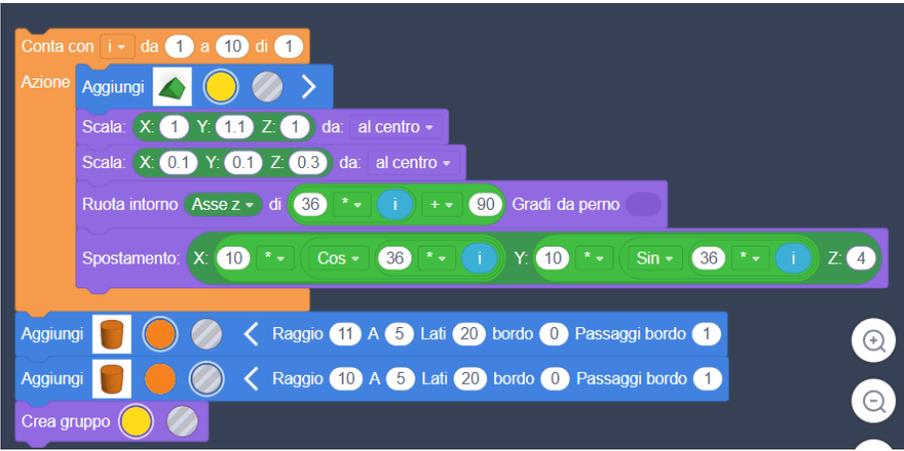
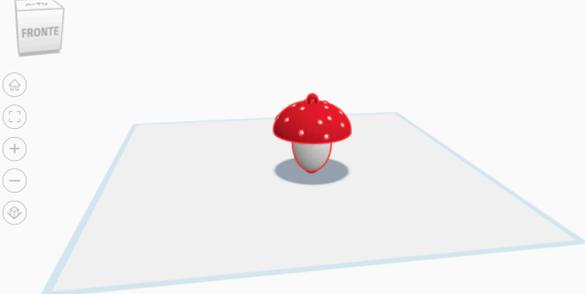


TITOLO	Geometria e coding in 3d
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Maria Cristina Bevilacqua, Daniele Bucci, Lina Cannone, Claudia Caretta, Eugenio Casanova, Simona Dalloca, Daniela Di Donato, Emilia Sera, Patrizia Testa, Ivan Valcerca
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Equipe formativa territoriale del Lazio
REGIONE	Lazio ▾
IMMAGINE	
DIDASCALIA	Oggetto in 3D che rappresenta una corona con 10 punte
IMMAGINE	
DIDASCALIA	Schema dei blocchi di codice utilizzati per realizzare la corona in 3D

<p>IMMAGINE</p>			
<p>DIDASCALIA</p>	<p>Oggetto in 3D che rappresenta un piccolo funghetto realizzato con gli oggetti sfera e mezza sfera</p>		
<p>ABSTRACT</p>	<p>L'esperienza prevede la creazione di oggetti in 3D anche utilizzando il coding attraverso l'uso di forme geometriche nello spazio a tre dimensioni. Questi oggetti potranno poi essere stampati o utilizzati in artefatti digitali di Realtà Aumentata e/o Virtuale.</p>		
<p>ORDINE DI SCUOLA (destinatari)</p>	<p>scuola secondaria di 2° grado ▾ scuola secondaria di 1° grado ▾</p>		
<p>ETÀ DESTINATARI</p>	<p>10-18</p>		
<p>CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE</p>	<p>Matematica, Ingegneria, Tecnologia</p>		
<p>TAG</p>	<p>#coding</p>	<p>#geometriasolida</p>	<p>#3D-AR-VR</p>
<p>DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)</p>	<p>5. Risolvere problemi ▾ 3. Creazione di contenuti digitali ▾</p>		
<p>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)</p>	<p>Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input type="checkbox"/> Competenza multilinguistica <input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza <input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale <input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 		
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)</p>	<p>INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. <p>PRIMO CICLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. 		

	<input type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. SECONDO CICLO <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	4 ore			
METODOLOGIE	Project-Based Learning ▾ Problem Solving ▾			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	Introduzione all'attività	L'insegnante illustra le caratteristiche della web app che verrà utilizzata	manuale online	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
	Presentazione del progetto ed analisi del processo risolutivo	Verranno individuati tutti i passi per la realizzazione dell'artefatto digitale utilizzando anche modelli per il flusso delle operazioni	fogli di carta e matita diagrammi di flusso online	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Attività di realizzazione degli artefatti digitali	Gli studenti lavorano in piccoli gruppi o autonomamente alla realizzazione del proprio progetto	web app	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Utilizzo degli artefatti	Una volta realizzati gli artefatti digitali è possibile scegliere una delle seguenti alternative <ul style="list-style-type: none"> • Esportare in formato idoneo e stampare 	web App	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

		<p>sulla stampante 3D della scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esportare in formato idoneo ed utilizzare il file in altri ambienti 		
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	<p>Differenziare i compiti offrendo attività con diversi livelli di difficoltà; fornire supporti visivi usando immagini, simboli e schemi per facilitare la comprensione; adattare i tempi concedendo più tempo per completare le attività; promuovere la collaborazione creando gruppi di lavoro eterogenei; valorizzare tutti i contributi accettando e apprezzando ogni forma di partecipazione.</p>			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input checked="" type="checkbox"/> Smart feedback <input type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva <input checked="" type="checkbox"/> Check list 			
LICENZA	<p>Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)</p>			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	<p>ID 250083 - STEAM Class Experience MOOC</p>			