

## Laboratorio di Modellazione 3d con Tinkercad

Area Digitale

Nome del docente: Zambon Silvano

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



<b>In breve</b>	<p>Modellare in 3d significa costruire uno o più oggetti tridimensionali all'interno di uno spazio virtuale tramite l'utilizzo di un computer.</p> <p>È un buon punto di partenza per l'insegnamento delle materie STEAM sotto diversi punti di vista: è utile nell'ingegneria durante la fase di progettazione e di calcolo di forze strutturali o incastri, nell'arte per la creazione di personaggi, paesaggi e sceneggiature per videogiochi o animazioni, ed è il punto di partenza necessario per cominciare a lavorare con la stampa 3d.</p>
<b>Attività</b>	<p>Il corso prevede l'utilizzo di tinkercad, strumento gratuito disponibile su piattaforma online che quindi non necessita di installazione. Il software, pensato per ragazzi, è compreso di tutti gli strumenti fondamentali per iniziare a modellare in modo efficace all'interno di un'interfaccia semplice e user-friendly.</p> <p>Il corso si svilupperà in 3 incontri da 2 ore ciascuno e gli argomenti trattati saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presentazione interfaccia: dimensioni, movimenti e spazi all'interno dell'area di lavoro.</li><li>• Utilizzo delle primitive: modellare con cubi, piramidi e sfere.</li><li>• Allineamenti: progettare in modo preciso ed efficace.</li><li>• Operazioni booleane: creazione di geometrie complesse</li><li>• Strumenti avanzati</li><li>• Esportazione: stampa 3d e altri formati</li></ul> <p>Solo per insegnanti: verranno date informazioni necessarie alla creazione di una classe virtuale in modo da gestire facilmente studenti e progetti.</p>
<b>Calendario</b>	6 ore (3 incontri da 2 ore)
<b>Location</b>	Presso la Scuola richiedente
<b>Materiali</b>	PC/MAC/Chromebook per connessione internet
<b>Target</b>	Studenti di scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° Grado
<b>Competenze Chiave Osservabili</b>	<p>Competenze nr <b>3-4-5-7</b> della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente.</p> <p>N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la <b>competenza core</b> ai fini orientativi è la numero 4.</p>