



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

| |
|------------------------|
| TITOLO PROGETTO |
|------------------------|

| |
|-------------------|
| Grafica 3D |
|-------------------|

| |
|----------------------------|
| SOGGETTO PROPONENTE |
|----------------------------|

| |
|---|
| ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L. |
|---|

| |
|---------------|
| e-mail |
|---------------|

| |
|--|
| info@istitutoformazionefranchi.it |
|--|

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

| | |
|--|---|
| Titolo | Grafica 3D |
| Ambito territoriale di riferimento | Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività |
| Grado di scuola a cui è rivolto | secondaria primo grado |
| Distretti territoriali | CA |
| Giorni della settimana di disponibilità | Lunedì;Sabato;Giovedì;Martedì;Mercoledì;Venerdì |
| Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15) | 20 |
| Ore per laboratorio | 30 |

| |
|--|
| Descrizione sintetica Operatore economico |
| Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC. IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR |

| |
|---|
| Descrizione ambito |
| Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco. |

| |
|---|
| Descrizione sintetica del progetto |
| L'attività proposta è incentrata sull'apprendimento dei rudimenti di grafica tridimensionale, attraverso software educativi che permettono la costruzione di veri e propri ambienti digitali come ad esempio un edificio. Le competenze apprese permettono di rendere i ragazzi consapevoli della potenzialità degli strumenti digitali non solo in ambito videoludico e di intrattenimento, ma anche in ambito di divulgazione culturale e artistica. Inoltre, il modulo permette di iniziare ad avvicinarsi alla progettazione ingegneristica e architettonica. |



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

| Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Valorizzare il lavoro come esercizio di operatività, unitamente all'acquisizione di conoscenze tecniche e tecnologiche.- Sviluppare la capacità di formulare ipotesi, rilevare ed elaborare dati e valutare risultati.- Sviluppare capacità di cooperazione e di delega e integrazione delle attività tra i membri di una squadra.- Acquisizione delle logiche relazionali all'interno di un team di lavoro.- Sviluppare in autonomia strategie di problem solving. |

| Articolazione in fasi/attività |
|--|
| <p>Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico.</p> <p>Il progetto si articola in 12 ore di pensiero computazionale e 18 ore di project work di grafica 3D applicata al contesto. Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita. Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.</p> |