

LABORATORI FORMAZIONE DIGITALE - DOCENTI

A) APP E SOFTWARE PER PUBBLICAZIONI GOOGLE SITES CANVA

Obiettivi:

- conoscere le funzionalità delle APP GOOGLE SITES e CANVA
- sperimentare le funzionalità delle APP GOOGLE SITES e CANVA
- individuare le possibili applicazioni in campo educativo e didattico

Modalità di lavoro: On line

Metodologia: laboratorio coordinato da animatore digitale

Ore previste : n° 4

Calendario:

DATA	ORARIO	MODALITÀ	ARGOMENTO
17/04/24	17:30-19:30	A DISTANZA SU APP MEET	GOOGLE SITES
14/05/24	17:30-19:30	A DISTANZA SU APP MEET	CANVA

Produzioni: materiale informativo creato da animatore Digitale
Report attività

B) APP E SOFTWARE PER GRAFICA - STAMPA 3D - FRESA A CONTROLLO NUMERICO - CUTTER

Obiettivi:

- conoscere le funzionalità delle APP free per la grafica e al stampa 3D , l'utilizzo della fresa a controllo numerico
- sperimentare le funzionalità delle APP free per la grafica e al stampa 3D , l'utilizzo della fresa a controllo numerico
- conoscere le risorse hardware di Istituto relative alla grafica e al stampa 3D e all'utilizzo della fresa a controllo numerico
- sperimentare le funzionalità delle risorse hardware di Istituto relative alla grafica e al stampa 3D e all'utilizzo della fresa a controllo numerico
- individuare le possibili applicazioni in campo educativo e didattico

Modalità di lavoro: blended

Metodologia: laboratorio coordinato da animatore digitale

Ore previste : n° 7 cui 2 ore a distanza 5 ore i in presenza

Calendario:

DATA	ORARIO	MODALITÀ	ARGOMENTO
21/05/24	17:30-19:30	A DISTANZA SU APP MEET	SOFTWARE PER GRAFICA 3D FREE PER STAMPANTI 3D
23/05/24	17:00 -19:30	PRESENZA SECONDARIA PESCAGLIA	SOFTWARE PER GRAFICA E UTILIZZO CUTTER
30/05/24	17:00 -19:30	PRESENZA SECONDARIA PESCAGLIA	UTILIZZO FRESA A CONTROLLO NUMERICO E CUTTER

Produzioni: materiale informativo creato da animatore Digitale
Report attività

C) PROGRAMMA GRAFICA THINGLINK E VISIONE 3D

Obiettivi:

- conoscere le funzionalità delle APP per la grafica THINGLINK
- sperimentare le funzionalità delle APP THINGLINK
- conoscere le risorse hardware di Istituto relative alla visione 3D
- sperimentare le funzionalità delle risorse hardware di Istituto relative alla visione 3D
- individuare le possibili applicazioni in campo educativo e didattico

Modalità di lavoro: blended

Metodologia: laboratorio coordinato da animatore digitale

Ore previste : n° 4 di cui 2 ore a distanza 2 in presenza

Calendario:

DATA	ORARIO	MODALITÀ	ARGOMENTO
28/05/24	17:30-19:30	A DISTANZA SU APP MEET	THINGLINK- PROGRAMMA GRAFICA E UTILIZZO VISORI 3D
24/0624	15:00-17:00	PRESENZA SECONDARIA PESCAGLIA	THINGLINK- PROGRAMMA GRAFICA E UTILIZZO VISORI 3D