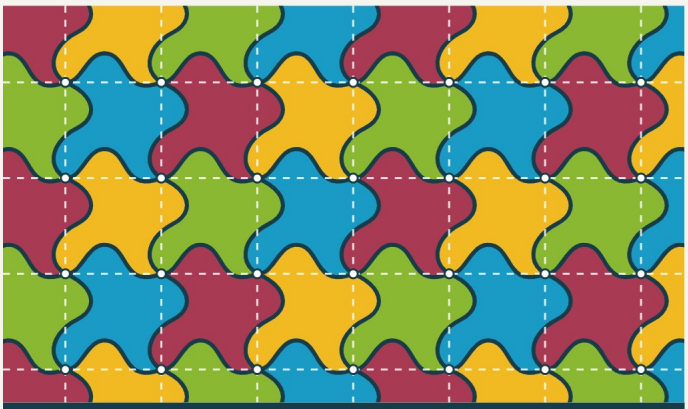
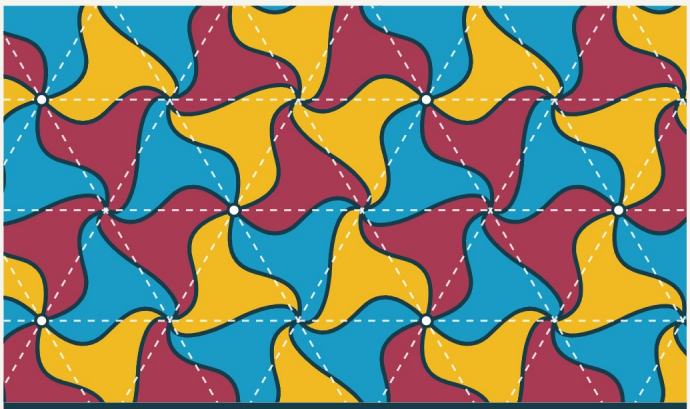
PERCORSO FORMATIVO PER DOCENTI · TERZA EDIZIONE

Sfide STEAMolanti con le tassellazioni di Escher

Strumenti digitali e attività in classe



Traslazioni: dal quadrato al tassello



Rotazioni: dal triangolo al tassello

MATEMATICA, ARTE, CREATIVITÀ

Partendo da alcune opere di M. C. Escher, attività interdisciplinari che uniscono matematica e arte: idee con materiali concreti e/o con software digitali per analizzare e creare tassellazioni del piano, progettazione e realizzazione in classe di un'attività con gli studenti.

Destinatari: docenti di scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado e CPIA del Friuli Venezia Giulia.

IL PERCORSO

DURATA 10 ORE

9 NOV 2026 16.30–18.30	ONLINE Presentazione del percorso e delle attività	2 h
DATA A SCELTA da concordare	ONLINE Progettazione dell'attività con il docente EFT	1 h
DATA A SCELTA da concordare	IN CLASSE Laboratorio con gli studenti e il supporto del docente EFT	2 h
24 MAG 2027 16.30–18.30	ONLINE Incontro finale di restituzione	2 h
IN AUTONOMIA durante il percorso	ASINCRONO Studio dei materiali e documentazione in piattaforma	3 h

Conclusione del percorso: 14 giugno 2027. Ogni quadretto è un'ora di formazione.

ISCRIZIONI ENTRO

L'8 NOVEMBRE 2026

Scuola Futura · Area riservata · aperte dal 22 ottobre 2026

Attestato rilasciato dalla piattaforma al termine del percorso

ID 460595

oppure inquadra il codice

FUTURA PNRR ISTRUZIONE LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU
Ministero dell'Istruzione e del Merito

equipe.formativa@usrfvg.gov.it
Matematica e arte · STEAM · Creatività

Équipe Formativa Friuli Venezia Giulia