

## Wyniki I edycji Konkursu „3D EduArt” w kategorii d) projekt i wydruk 3D o najwyższej funkcjonalności dydaktycznej

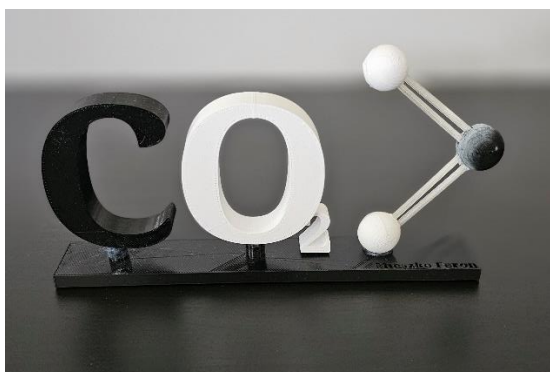
W tej kategorii ocenie podlegała użyteczność projektu do celów edukacyjnych, kreatywność oraz oryginalność ujęcia tematu. Poza przesłanym wydrukiem lub projektem wymagane było również wskazanie w opisie powiązania z podstawą programową.

W grupie II – uczniowie klas 4-8 Jury przyznało:

I miejsce – zespołowi Przemysław Paduch, Adam Maćkiewicz, Wiktoria Kaźmierczak, Wiktor Mszyca i Marcel Cichocki za pracę zatytułowaną Model średniowiecznego zamku. Wydruk może być wykorzystany na lekcji historii w kl. 6 przy realizacji tematu: Społeczność średniowiecznej Polski - architektura romańska i gotycka.



II miejsce – Mieszko Faron za pracę zatytułowaną Tlenek węgla(IV). Projekt i wydruk 3D przedstawia budowę cząsteczki Tlenku węgla(IV) i jest ułatwieniem w pokazaniu budowy cząsteczki Tlenku węgla(IV).





I miejsce – Piotr Cebula za pracę zatytułowaną piCUBE - dydaktyczna zabawka sensoryczna. Kostka sensoryczna działa na zasadzie fidget-cuba, popularnej wśród uczniów zabawki pomagającej się skupić, znajdują się na niej obrotowe elementy i przyciski. Głównym celem zabawki jest nauka wzorów geometrycznych z liczbą  $\pi$ .



II miejsce – Weronika Śliwińska za pracę zatytułowaną Tabela rozpuszczalności soli i wodorotlenków. Kostki dedykowane są do zajęć z chemii. Na kostkach umieszczone są wzory jonów dodatnich i ujemnych. Rzucając dwiema kostkami (jedna z jonami dodatnimi, druga z ujemnymi) otrzymujemy jon dodatni i ujemny. Następnie w tabeli rozpuszczalności uczniowie mogą sprawdzić, czy taki zestaw stworzył sól/wodorotlenek rozpuszczalną, czy nierozpuszczalną, słabo rozpuszczalną.

