

We are the makers – IoT Learning Scenario – Supereroi

1. Titolo dello Scenario	Supereroi
2. Gruppo target	14-18 anni
3. Durata	circa 8 ore
4. Esigenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - conoscenza di base della semplice elettronica - conoscenza di base della codifica
5. Risultati attesi dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a progettare - Collabora - Attività artigianali - Codifica - Design 3d - stampa 3d
6. Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> - PBL - Flipped Classroom
7. Luogo/ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - aula con accesso al computer - laboratorio con spazio per lavorare
8. Strumenti / Materiali / Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - internet - IDE ARDUINO O Snap per Arduino O MakeCode) - Arduino Lilypad o simili (microbit)
9. Passo dopo passo descrizione dell'attività / contenuto	<p>Gli alunni...</p> <ul style="list-style-type: none"> - ... scegliere un super eroe con una caratteristica speciale (nell'esempio usiamo IRON MAN) e devono trasformare un'impresa in un dispositivo indossabile - ... cercare informazioni in merito su internet - ... riunirsi in gruppi diversi per progettare una prima bozza (non tecnica) - ...disegnare uno strumento con un software 3d - ... iniziare a creare la piattaforma elettronica - ...collegare l'oggetto stampato 3d al dispositivo wearaboe - ...codifica - ...provaci
10. Feedback	<ul style="list-style-type: none"> - peer students - demo show (like in Flipped Classroom)
11. Valutazione	Gli studenti possono presentare il loro progetto in una Maker Faire o in una Open Day School.