

We are the makers – IoT Learning Scenario – 3dOCEAN

1. Titolo dello scenario	<i>3dOcean: riciclaggio, biologia marina, economia circolare e stampa 3d</i>
2. Gruppo target	Questo scenario può essere adatto a diverse età: - 6-10 anni / 11-13 anni /14-16 anni
3. Durata	Questo scenario può essere suddiviso in 3 diverse lezioni di 1/1,5 ore.
4. Esigenze di apprendimento	Consapevolezza ambientale, migliorare la conoscenza delle materie plastiche, Questioni economiche, basi di stampa 3D, Questioni biologiche
5. Risultati attesi dell'apprendimento	Identificare l'impatto ambientale delle materie plastiche Imparare i comportamenti etici Analizzare un nuovo tipo di sistema economico Imparare la biologia marina Essere un leader positivo della loro famiglia Imparare a stampare in 3d
6. Metodologie	Lezione 1: l'insegnante deve ispirare gli studenti con alcuni video (link alla presentazione) e se vuole può focalizzare la stampa 3d. Dopo il modello ispiratore, lo studente deve portare con sé alcuni oggetti di plastica e riconoscere la plastica. Quindi questa parte è e l'attività pratica. Se la scuola ha tutti gli strumenti, l'azione di riciclaggio può essere riprodotta dagli studenti. Lezione 2: Kamishibai theater Lezione 3 imparare facendo , apprendimento situato Lezione4: imparare facendo costruttivismo
7. Luogo / Ambiente	Aula e laboratorio
8. Strumenti / Materiali / Risorse	Proiettore, sistema audio, e non strumenti obbligatori per tritare la plastica e fondere la plastica. Nella lezione 1 sarà utile portare alcuni oggetti di plastica da classificare. Materiale digitale: presentazione 3docean Recycling/

<p>9. Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto</p>	<p>Lezione 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Usa la presentazione (metti link) per coinvolgere gli studenti e condividere alcune informazioni sulla plastica e l'inquinamento 2. Introduzione alle diverse materie plastiche 3. Utilizzare i video di presentazione per introdurre il concetto di Economia Circolare 4. Nome della plastica e materiale da portare 5. Classificazione di diverse materie plastiche con oggetto reale <p>Lezione 2</p> <p>Livello di scuola elementare o utilizzo in corsi di Digital Humanities</p> <p>Uso dei metodi Kamishibai</p> <p>Stampa Pesci Stencil o altre figurine da thingiverse</p> <p>Disegnare lo scenario e raccontare una storia</p> <p>Livello secondario</p> <p>Come disegnare un animale con google sketchup</p> <p>Stampa</p> <p>Creare uno stop motion youtube adv per salvare l'oceano</p> <p>Lezione 3 Economia circolare</p> <p>Riparare i vostri giocattoli, trovare un giocattolo di plastica rotto, disegnare il pezzo da tinkercad altri software e stamparlo.</p> <p>Lezione 4 Come creare uno stencil</p> <p>Scegliere un'immagine dall'oceano</p> <p>Usatelo per creare lo stencil</p> <p>Stampa lo stencil con gli addominali riciclati</p>
<p>10. Feedback</p>	<p>Lezione 1: Alla fine della sessione possiamo gestire un questionario ravvicinato o un gruppo di lavoro sull'organizzazione di un'attività di pulizia nel blocco.</p>
<p>11. Valutazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lezione 1: grazie a questa lezione potrete valutare la consapevolezza ambientale dei vostri studenti e la conoscenza della plastica e dell'impatto ambientale. È importante introdurre un "impatto sociale" della nostra azione, la valutazione reale che sarà fatta durante le attività di pulizia. - Lezione 2: la valutazione è su "compito reale" e su una rappresentazione teatrale di ogni gruppo, - Lezione 3: versione moderna di Partecipazione completa, concentrarsi sul processo e non sui prodotti, soluzione del problema, tempo dedicato alla pianificazione e alla progettazione