

## We are the makers – IoT Learning Scenario – 3dOCEAN

<b>1. Titolo dello scenario</b>	<b><i>3dOcean: riciclaggio, biologia marina, economia circolare e stampa 3d</i></b>
<b>2. Gruppo target</b>	Questo scenario può essere adatto a diverse età: - 6-10 anni / 11-13 anni /14-16 anni
<b>3. Durata</b>	Questo scenario può essere suddiviso in 3 diverse lezioni di 1/1,5 ore.
<b>4. Esigenze di apprendimento</b>	Consapevolezza ambientale, migliorare la conoscenza delle materie plastiche, Questioni economiche, basi di stampa 3D, Questioni biologiche
<b>5. Risultati attesi dell'apprendimento</b>	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
<b>6. Metodologie</b>	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
<b>7. Luogo / Ambiente</b>	Aula e laboratorio
<b>8. Strumenti / Materiali / Risorse</b>	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/

<b>9. Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto</b>	<p>Lezione 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usa la presentazione (metti link) per coinvolgere gli studenti e condividere alcune informazioni sulla plastica e l'inquinamento</li> <li>2. Introduzione alle diverse materie plastiche</li> <li>3. Utilizzare i video di presentazione per introdurre il concetto di Economia Circolare</li> <li>4. Nome della plastica e materiale da portare</li> <li>5. Classificazione di diverse materie plastiche con oggetto reale</li> </ol> <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>
<b>10. Feedback</b>	<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>
<b>11. Valutazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Lezione 2: la valutazione è su "compito reale" e su una rappresentazione teatrale di ogni gruppo,</li> <li>- Lezione 3: versione moderna di Partecipazione completa, concentrarsi sul processo e non sui prodotti, soluzione del problema, tempo dedicato alla pianificazione e alla progettazione</li> </ul>