

We are the makers – IoT Learning Scenario – Arte 3d

1. Titolo dello scenario	<i>Arte 3d: come migliorare l'apprendimento dell'arte con le attività di 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	Patrimonio artistico di una città o di un paese, disegno, rappresentazione 3d, uso del cellulare, stampa 3d, design,
5. Risultati attesi dell'apprendimento	La consapevolezza del patrimonio culturale Imparare i comportamenti etici e sociali Studiare l'arte Imparare a stampare in 3d
6. Metodologie	Lezione 1: Possiamo usare l'aula capovolta, dividere l'aula in 6 gruppi diversi (o più) (ogni gruppo deve essere composto da 3 studenti) Ogni gruppo può scegliere una scultura diversa da un museo (si consiglia di visitare un museo e di selezionare le sculture a somma) Lezione 2: Nel museo dobbiamo fare la fotogrammetria per ottenere più immagini di ogni scultura. Lezione 3 Modificare la scultura 3d con Sculptris (vedi la LS creata dal partner danese) Lezione4: Stampatela e create una presentazione "alla cieca" di ogni scultura, dove ogni studente può scoprire i manufatti con le mani.
7. Luogo / Ambiente	Classroom, lab, musei
8. Strumenti / Materiali / Risorse	Proiettore, sistema audio, Smartphone o Tablet con software di fotogrammetria

<p>9. Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto</p>	<p>Lezione 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzate la presentazione (LINK) per coinvolgere gli studenti e condividere alcune informazioni sull'arte. 2. L'insegnante deve creare una presentazione sul museo che gli studenti devono visitare. 3. L'insegnante deve selezionare diversi manufatti del museo e chiedere agli studenti di preparare una ricerca su una delle sculture. 4. La ricerca può essere realizzata su una pagina della scultura, un disegno 2d. 5. Ogni gruppo deve presentare agli altri i manufatti selezionati. <p>Lezione 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Installare l'applicazione sulla fotogrammetria. 2. Accordo con il museo per l'utilizzo della fotogrammetria nel museo. 3. Ogni gruppo deve preparare un file 3d degli artefatti. <p>Lezione 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scarica il file sul computer 2. Modifica con sculputris 3. Inviare alla stampante 4. Iniziate a gestire l'evento in cui gli studenti devono presentare i loro manufatti stampati in 3D e il pubblico non può usare gli occhi per capire i manufatti. <p>Lezione 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Con le metodologie dell'aula capovolta dobbiamo organizzare una presentazione dei manufatti. 2. Ogni presentazione deve essere comprensiva per le persone con disabilità visive.
<p>10. Feedback</p>	<p>Lezione 1: la presentazione dei manufatti Lezione 2: la qualità del file, modello 3d Lezione 3: La qualità del modello reale stampato Lezione 4: La qualità dell'organizzazione e della spiegazione</p>
<p>11. Valutazione</p>	<p>Lezione 1: Valutare la presentazione Lezione 2: valutazione del gruppo di lavoro durante la visita Lezione 3: valutazione del prodotto Lezione 4: Valutazione dello stand (presentazione dei colleghi)</p>