

We are the makers – IoT Learning Scenario – Impatto di Enable

1. Titolo dello Scenario	Dare una mano al mondo - l'impatto sociale di e-Nable
2. Gruppo target	Classe di inglese, dal 4° al 5° anno di corso di inglese
3. Durata	5-6 ore
4. Esigenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - consapevolezza sociale - acquisire conoscenze sulle persone con disabilità e sulle soluzioni moderne
5. Risultati attesi dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - acquisire conoscenze su un'organizzazione sociale e sul suo impatto sui bambini e sulle loro famiglie (significato per la società) - conoscere la storia di e-Nable/e-Nable France - rendersi conto dell'importanza e dell'impatto della stampa 3D
6. Metodologie	<p>Addestrare competenze diverse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lavoro di ricerca - comprensione audiovisiva - comprensione della lettura - scrivendo - parla - mediazione - (stampa 3D)
7. Luogo/ ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - aula (con lavagna bianca interattiva o PC per mostrare i film) - stanza con stampanti 3D
8. Strumenti / Materiali / Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - film - testi - compiti (vedi PPT)
9. Passo dopo passo descrizione dell'attività / contenuto	<ul style="list-style-type: none"> - Introduzione - Idee per il lavoro di ricerca - Idee per la comprensione della lettura - Idee per la scrittura creativa - Idee per parlare - Idee per la mediazione <p>(vedi PPT)</p>
10. Feedback	I coetanei e l'insegnante di inglese danno ai suoi studenti un feedback sul loro lavoro.
11. Valutazioni	L'insegnante può impostare un test scritto in classe o un altro tipo di quiz per testare le nuove conoscenze e la consapevolezza degli studenti.