

We are the makers – IoT Learning Scenario – Negozio di Souvenir

1. Titolo dello Scenario	Negozio di souvenir (produzione e 'vendita' di souvenir stampati in 3D)
2. Gruppo target	Qualsiasi classe di lingua straniera (a partire dal 2° anno di apprendimento, almeno 10 anni)
3. Durata	Circa 6 ore
4. Esigenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - conoscenza di base della lingua straniera - conoscenza di base della stampa 3D (incluso il download di file da Thingiverse, l'affettatura e l'impostazione della stampa)
5. Risultati attesi dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - acquisire conoscenze geografiche del paese in cui si parla la lingua straniera - scegliere un oggetto che sia legato ad un particolare luogo in questo paese - stampare un oggetto scelto - presentare e descrivere l'oggetto / "vendere" saggiamente (dialogo venditore-compratore), con aggettivi, ... frasi
6. Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> - ricerca su internet - stampa 3d
7. Luogo/ ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - aula con accesso al computer - Stampanti 3D
8. Strumenti / Materiali / Risorse	<ul style="list-style-type: none"> - internet - software e hardware per la stampa 3D
9. Passo dopo passo descrizione dell'attività / contenuto	<p>Gli alunni...</p> <ul style="list-style-type: none"> - ... scegliere un punto di riferimento relativo a una particolare regione/luogo che vogliono stampare in 3D - ... cercare informazioni su quel punto di riferimento e prendere appunti per presentarlo successivamente in classe e controllare su Thingiverse.com se l'oggetto è disponibile - ... Stampa in 3D il punto di riferimento/oggetto = souvenir - ... riunirsi in diversi gruppi di "venditori" e "acquirenti" per "vendere" i loro souvenir in un "negoziò" (usando il "discorso di vendita")
10. Feedback	<ul style="list-style-type: none"> - gli studenti coetanei e l'insegnante di lingua daranno agli studenti un feedback sugli oggetti/souvenir, sui fatti che li riguardano e sul discorso di vendita
11. Valutazioni	Gli studenti possono presentare il loro "Souvenir Shop" in un Open Day della loro scuola o in una serata per i genitori.