

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

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