

## We are the makers - IoT Learning Scenario - TITOLO

<b>1. Title dello scenario</b>	<b>Introduzione alla modellazione CAD in tinkercad: Creare un tag di nome</b>
<b>2. Gruppo target</b>	Per tutte le età, a coloro che sono nuovi alla modellazione CAD o alla stampa 3D
<b>3. Durata</b>	2 ore a seconda della quantità e della velocità delle stampanti 3D
<b>4. Esigenze di apprendimento</b>	Competenze di disegno 3D, Progettazione per la stampa 3D, operazioni booleane in geometria, basi di stampa 3D, pensiero in 3D, orientamento della macchina fotografica
<b>5. Risultati attesi dell'apprendimento</b>	Utilizzo di forme 3D di base come base per la progettazione. Comprensione della prospettiva e della posizione della telecamera Imparare le basi della progettazione 3D Familiarizzare con l'interfaccia di Tinkercad
<b>6. Metodologie</b>	Poiché questo piano di lezioni è molto adatto come prima lezione per la stampa 3D e la progettazione 3D, ci sarà una guida passo dopo passo utilizzata per l'impalcatura dell'attività di apprendimento. L'insegnante camminerà per la classe e risponderà alle domande e darà una mano quando necessario. Il Cheatsheet di tinkercad può essere utilizzato come riferimento a specifiche caratteristiche.
<b>7. Luogo / Ambiente</b>	Aula con stampanti 3D, Makerspace, Fablab o simili.
<b>8. Strumenti / Materiali / Risorse</b>	Proiettore, stampanti 3D e attrezzature (spatole, tele, pinzette, pinzette, adesivi per letti, ecc.), computer per ogni studente con connessione internet, software di affettatura, dispense stampate, foglio di istruzioni stampato tinkercad.
<b>9. Passo dopo passo descrizione dell'attività / contenuto</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Assicuratevi che tutti i partecipanti ricevano gli account tinkercad.</li> <li>2. Aprire un nuovo design dalla dashboard di tinkercad.</li> <li>3. Fornire ai partecipanti le dispense e il Cheat Sheet di tinkercad, e fornire il prompt del design.</li> <li>4. Chiedere ai partecipanti di seguire le istruzioni contenute nelle dispense e di fare la loro targhetta con il nome.</li> <li>5. Andare in giro e aiutare i partecipanti con l'incarico, e fornire l'impalcatura.</li> <li>6. Quando i primi partecipanti hanno finito, avviate le stampe in modo che tutti i partecipanti possano assistere al processo di stampa. Guardare il processo di stampa è il modo più semplice per capire i limiti della stampa 3D.</li> <li>7. Quando tutti i partecipanti hanno finito di progettare, molto probabilmente ci sarà una coda di stampa. Ora è possibile raccogliere molte targhette in un'unica stampa e cercare di far stampare tutte le targhette prima della prossima lezione.</li> </ol>
<b>10. Feedback</b>	Il feedback avverrà attraverso l'impalcatura durante l'attività stessa. Qui i progetti possono essere completati e possono essere aggiunti suggerimenti
<b>11. Valutazione</b>	Trattandosi di un'attività molto elementare, non è necessaria una valutazione formale sotto forma di voto. Tuttavia, il compito della targhetta è definito in modo tale da coprire le basi di tinkercad, e quindi dopo la stampa della targhetta i partecipanti possono autovalutarne il successo.

