

## We are the makers – IoT Learning Scenario – Titolo: Il tavolo

### Autore MARIA SORRENTINO

1. <b>Titolo dello scenario</b>	Il tavolo
2. <b>Gruppo target</b>	alunni classe 3 <sup>a</sup> SSIG - anni 12-13
3. <b>Durata</b>	8 ore
4. <b>Esigenze di apprendimento</b>	Volume di un solido; rapporto tra massa, densità e volume di un oggetto
5. <b>Risultati attesi dell'apprendimento</b>	Stima del volume di un oggetto realizzato in 3D e il suo corrispondente reale ingrandito.
6. <b>Metodologie</b>	PBL, cooperative learning
7. <b>Luogo / Ambiente</b>	Aula con LIM, Atelier Digitali
8. <b>Strumenti / Materiali / Risorse</b>	LIM, PC, per stampante 3D, filo per stampante 3D; SW Tinkercad; fogli A4 e fogli a quadretti, matite, gomme per cancellare, riga e squadra,
9. <b>Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto</b>	FASE 1: Individuazione di un oggetto reale e che possono misurare. FASE 2: Realizzazione grafica su carta e poi al SW in 3D (in scala) FASE 3: Stampa dell'oggetto in 3D FASE 4: Calcolo del volume dell'oggetto; analisi della stampa e stima e poi calcoli s massa e densità dell'oggetto
10. <b>Feedback</b>	Questionari online e analisi SWOT finale (cartacea o online)
11. <b>Valutazione</b>	Peer to peer: valutazione della corrispondenza tra progettazione e realizzazione del prodotto e dei calcoli effettuati per realizzare l'oggetto