

We are the makers – IoT Learning Scenario – Titolo Autore

| | |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Titolo dello scenario | La Conchiglia in 3D |
| 2. Gruppo target | <p>20 allievi del secondo e terzo anno della Scuola Secondaria di I grado, (pensato per uno specifico contesto, ovvero alcune scuole della Vallse di Susa e Val Sangone, per il lavoro che funge da background, ma realizzabile ovunque previa raccolta delle informazioni corrispondenti ai moduli PON attivati)</p> <p>La scuola ha già attivato due moduli PON, uno condotto da una docente di arte, di ricerca e raccolta materiali sui monumenti locali, uno gestito da un esperto di coding che ha portato alla creazione di un'App, denominata La Conchiglia, che descrive i monumenti e li geolocalizza, offerta al Comune.</p> |
| 3. Durata | 15 ore |
| 4. Esigenze di apprendimento | <p>Conoscenza di base della lingua straniera</p> <p>Conoscenza di base della stampa 3D</p> |
| 5. Risultati attesi dell'apprendimento | <p>Acquisire maggiori conoscenze sul proprio territorio e la sua cultura;</p> <p>Scegliere un monumento nello specifico</p> <p>Stampare il monumento scelto per poterlo apporre nei pressi del sito ad uso di bambini o ipovedenti.</p> |
| 6. Metodologie | <p>Compito autentico di ricerca sui monumenti locali</p> <p>Stampa 3D</p> |
| 7. Luogo / Ambiente | <p>Atelier digitale della scuola</p> <p>Archivi del comune, biblioteca</p> <p>Vie del paese</p> |
| 8. Strumenti / Materiali / Risorse | <p>PC e stampante 3D</p> <p>Software di disegno e stampa 3D</p> <p>ogni gruppo di studenti deve avere un computer o un portatile c</p> <p>Un proiettore o una LIM per l'insegnamento e la condivisione</p> <p>Files che rappresentano i monumenti locali già in possesso degli archivi comunali e già adattati durante il precedente modulo</p> |
| 9. Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto | <p><u>Lezione 1- 3 h:</u></p> <p>Presentazione dei monumenti del territorio,, saranno i ragazzi che già hanno partecipato ad uno dei moduli precedenti ad illustrarli ai compagni, attraverso le loro slides e l'App.</p> <p>Presentazione dei passi che saranno seguiti per il raggiungimento degli obiettivi</p> <p>Divisione in gruppi.</p> <p>Scelta del monumento da produrre.</p> <p>Presentazione dei programmi Thinkercad e Thinkgiverse</p> <p><u>Lezione 2- 3 h:</u></p> <p>Visita ai monumenti,</p> <p>Invito all'insegnante di arte che presenta gruppo per gruppo il monumento scelto ad ogni gruppo, mentre gli altri si esercitano sul programmi.</p> <p><u>Lezione 3- 3 h:</u></p> <p>Preparazione dei files riguardanti i singoli bassorilievi, prove di stampa, calcolo del perso, del tempo e del materiale.</p> |

| | |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p><u>Lezione 4- 3 h:</u> Stampa 3D, feedback da parte degli altri gruppi.</p> <p><u>Lezione 5- 3 h:</u> Ultime correzioni e produzioni, presentazione dei manufatti ai genitori ed all'assessore.</p> |
| 10. Feedback | Sarà il Comune e saranno i turisti ad offrire un feedback su quanto prodotto, sia nell'incontro finale di presentazione, sia in seguito |
| 11. Valutazione | <p>Elaborati digitali: Valutazione della completezza, dell'uso dei software, su una griglia di valutazione preparata del docente.</p> <p>Competenze di cittadinanza: sottoporre ai ragazzi un mini-questionario di autovalutazione riguardante il lavoro in gruppo.</p> |

