

## We are the makers – IoT Learning Scenario – Titolo Autore

1. <b>Titolo dello scenario</b>	<b>Caccia al tesoro nel bosco</b>
2. <b>Gruppo target</b>	11-13 anni
3. <b>Durata</b>	10 ore Progetto interdisciplinare: scienze, italiano, tecnologia.
4. <b>Esigenze di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storytelling e scrittura creativa.</li> <li>- Conoscenza delle specie di alberi presenti sul territorio.</li> <li>- Conoscenza base di tinkercad e stampa 3D.</li> </ul>
5. <b>Risultati attesi dell'apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenze sociali e civiche: lavoro cooperativo, salvaguardia e cura per il territorio e l'ambiente.</li> <li>- Competenze digitali: utilizzo di internet per la ricerca di informazioni, utilizzo di software di progettazione 3D e per la creazione di QRcode, utilizzo di programmi di videoscrittura.</li> <li>- Imparare ad imparare: ricercare e selezionare informazioni.</li> <li>- Competenze specifiche di materia (scienze, italiano, tecnologia).</li> </ul>
6. <b>Metodologie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frontal lesson</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Project based learning</li> </ul>
7. <b>Luogo / Ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Classe</li> <li>- Uscite didattiche nel bosco</li> <li>- Aula informatica</li> </ul>
8. <b>Strumenti / Materiali / Risorse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personal computer</li> <li>- Collegamento internet</li> <li>- Stampante 3D o Fablab nei dintorni a cui commissionare la stampa</li> </ul>
9. <b>Descrizione passo dopo passo dell'attività / contenuto</b>	<p>Il progetto è creare una caccia al tesoro ambientata lungo il sentiero percorribile nel bosco vicino alla scuola.</p> <p>Prima attività (2 ore): uscita didattica nel bosco. I ragazzi, divisi in gruppi eterogenei (max 3 persone), guidati dall'insegnante, dovranno individuare alberi di specie diverse durante il percorso. Ad ogni gruppo verrà chiesto di scegliere un albero su cui fare, al rientro, una breve ricerca di informazioni di carattere scientifico (nome, specie, descrizione caratteristiche...).</p> <p>Ogni albero dovrà essere "collegato" al successivo attraverso una breve filastrocca, per creare la caccia al tesoro.</p> <p>Seconda attività (3 ore): aula informatica. Ricerca in rete le caratteristiche della pianta scelta e scrivere su programma di videoscrittura un breve testo, correlato anche da immagini. Creare un QRcode che rimandi al link della ricerca scritta che potrebbe, per esempio, essere pubblicata sul sito della scuola. Inventare e scrivere la filastrocca di rimando all'albero successivo lungo il percorso.</p>

	<p>Stampare e plastificare il foglio con la filastrocca e il QRcode, che verrà successivamente appeso all'albero lungo il sentiero.</p> <p>Terza attività (2 ore): aula informatica. Ogni gruppo dovrà progettare con Tinkercad un logo per la caccia al tesoro. Tra tutti ne verrà scelto uno di cui verrà successivamente stampato in 3D uno stencil che sarà utilizzato per contrassegnare gli alberi "tappa" della caccia al tesoro.</p> <p>Quarta attività (3ore): uscita nel bosco. Stencil, vernice ecologica, fogli plastificati con filastrocca e QRcode alla mano, ogni gruppo dovrà contrassegnare l'albero sul sentiero e applicarvi la targa plastificata.</p>
10. <b>Feedback</b>	<p>Gli studenti hanno creato un percorso guidato e reso più fruibile e divertente attraverso l'approccio giocoso il sentiero ai bambini che lo percorreranno con le loro famiglie.</p> <p>L'insegnante seguirà passo passo i ragazzi fornendo feedback in itinere.</p>
11. <b>Valutazione</b>	<p>La valutazione verrà fatta attraverso una griglia creata ad hoc che tenga conto dei livelli raggiunti per le competenze obbiettivo citate sopra, nel riquadro "risultati attesi".</p>