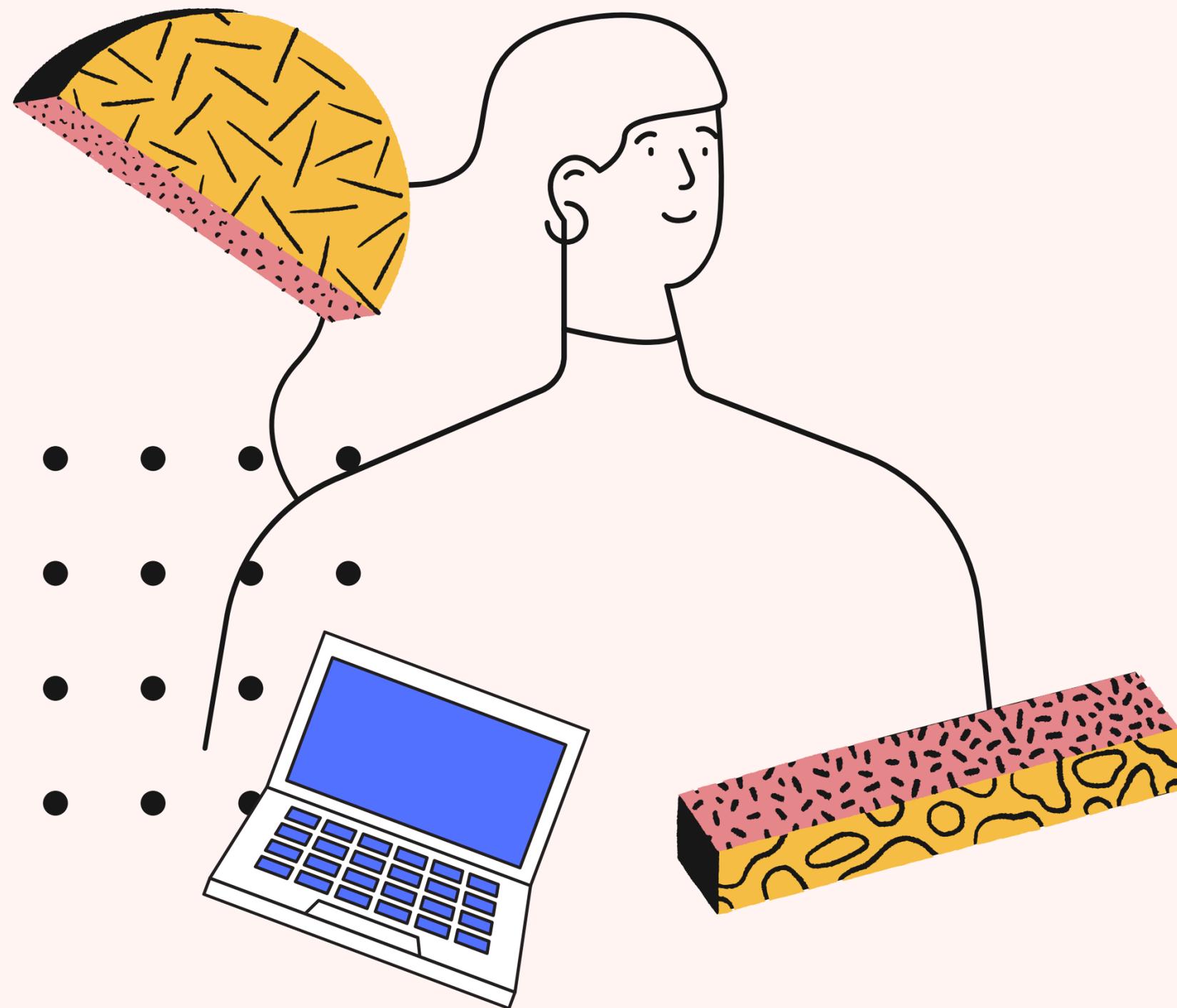




FAB LAB: **DAL PROGETTO** **ALL'OGGETTO**

I.C. S.G. BOSCO-G.VENISTI
CAPURSO (BA)
A.S. 2020-2021





IDEA

PROGETTUALE

Il progetto parte dalla visione della tecnologia come fonte di apprendimento, [auto]coscienza e divertimento.

I giovani partecipanti sono introdotti a quello che è lo stato attuale della tecnologia, applicata nel disegno e nella fabbricazione digitale e apprendono come utilizzarla per dar vita ai loro progetti.

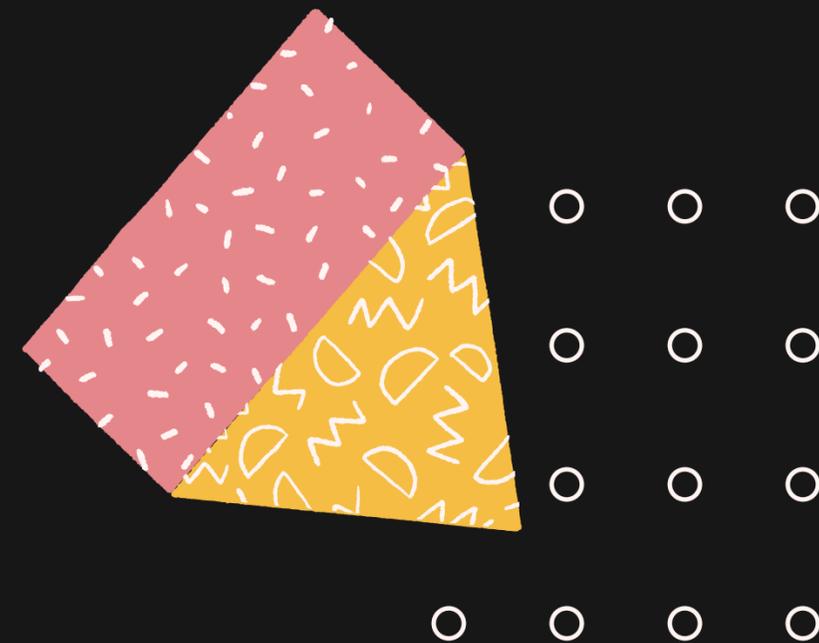
OBIETTIVI E TRAGUARDI

DESTINATARI, COMPETENZE E OBIETTIVI

DESTINATARI: Alunni delle classi seconde della scuola secondaria.

COMPETENZE CHIAVE: (Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 23 maggio 2018):

- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria,
- competenza digitale,
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare,
- competenza in materia di cittadinanza.



MACRO - OBIETTIVI DISCIPLINARI

VEDERE, OSSERVARE, SPERIMENTARE

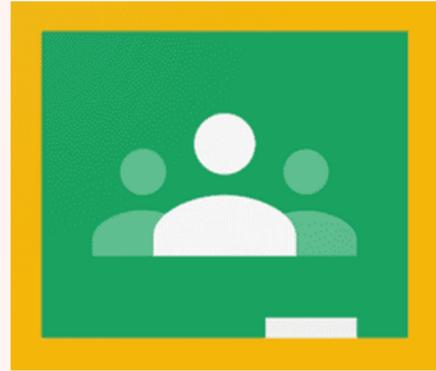
Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.



FASE 1

Progettazione e Modellazione 3D

La prima parte della durata di 6 h riguarda la progettazione 3D ed è effettuata dalla docente di tecnologia in modalità a distanza mediante l'utilizzo della piattaforma Classroom all'interno della Google Suite.

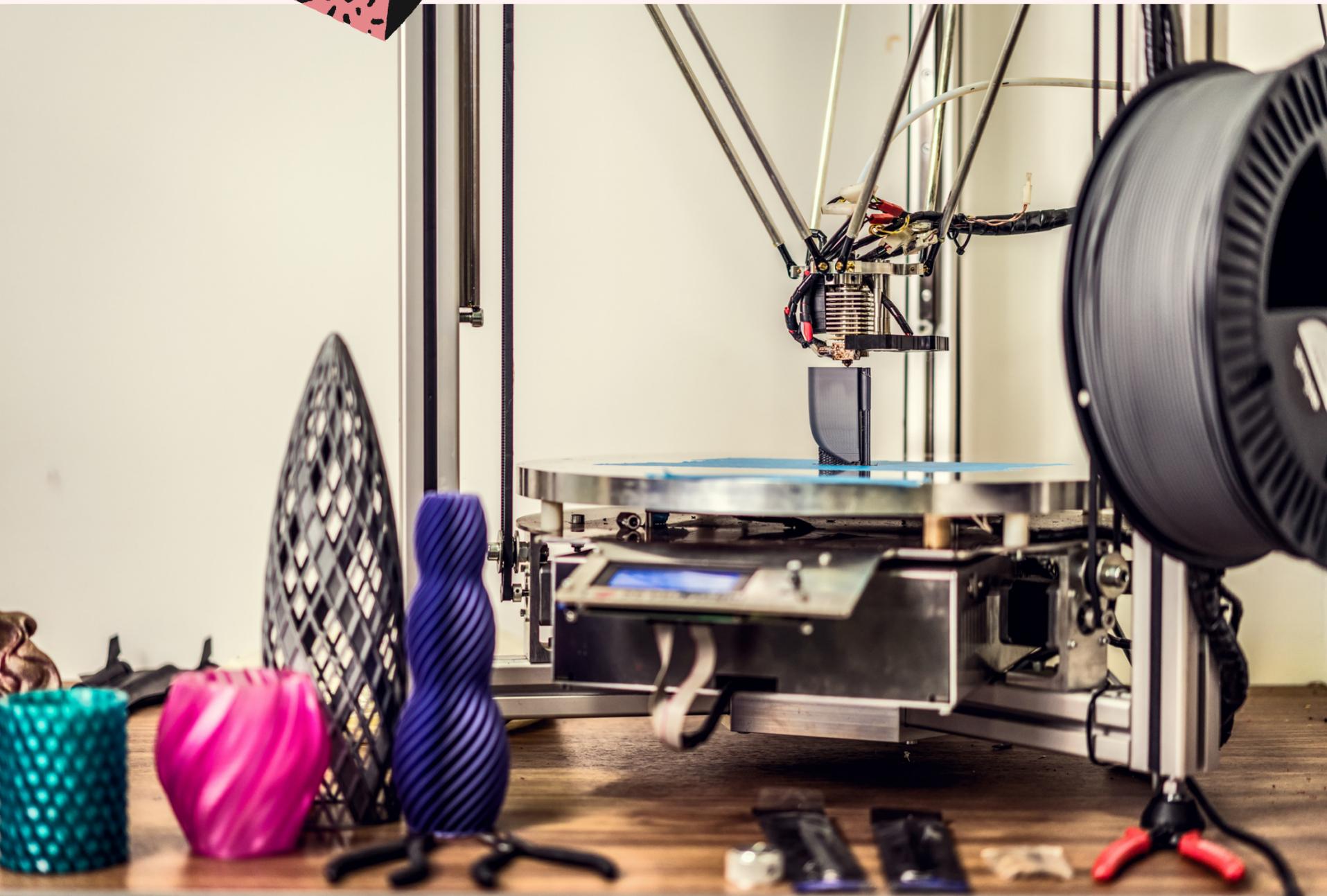


FASE 2

Stampa 3D e scansione 3D

La seconda fase è guidata da un esperto esterno che accompagna gli alunni nel percorso di conoscenza della fabbricazione digitale, visionando i principi di funzionamento di una stampante 3D e di uno scanner 3D.

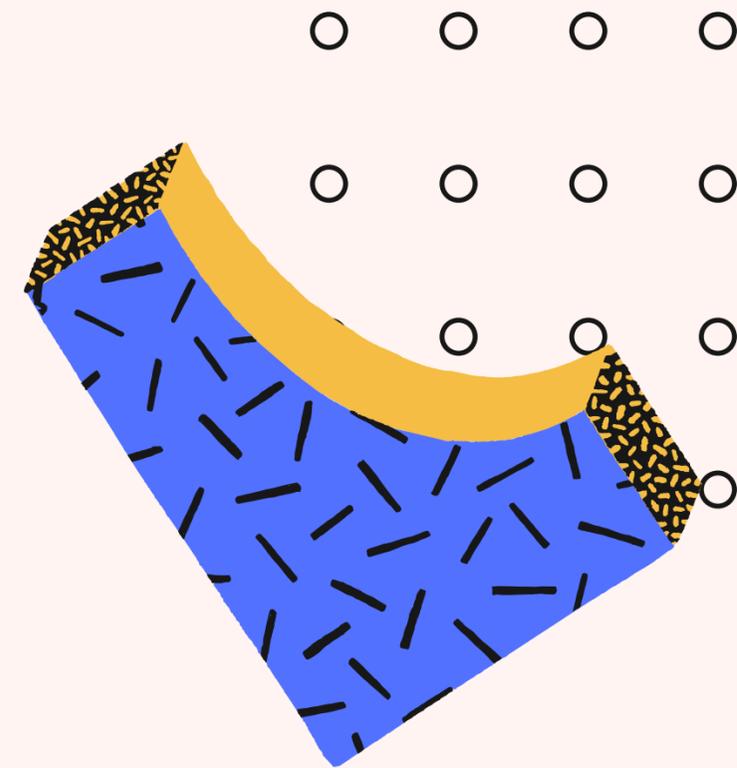




FASE 3.

Realizzazione di un oggetto con stampante 3D

Con la guida dell'esperto gli alunni assisteranno alla stampa dell'oggetto da loro progettato.



FASE 4

Tour virtuale e presentazione progetti

Per concludere il percorso svolto insieme gli alunni parteciperanno ad un tour virtuale presso l'atelier/officina digitale dell'esperto per approfondire la conoscenza di tutte le macchine per la fabbricazione e artigianato digitale.

L'esperienza si conclude con la presentazione dei progetti realizzati dagli alunni.



ISTITUTO COMPRENSIVO
S.G.BOSCO-G.VENISTI



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

