

RETE INNOVA A 360°: STEAM E FUTURO (VR, AR, AI) METODOLOGIE DIDATTICHE

Progettazione didattica di accessori 3D

“CHIMICART”

Finalità del progetto : sperimentare metodologie didattiche innovative nell’ambito delle STEAM con l’utilizzo delle tecnologie digitali, favorendo negli allievi un apprendimento attivo e cooperativo.

Destinatari:

Classe 2Asm; Classe 1ASM

Prerequisiti:

Conoscenze base di informatica e di piattaforme online.

Luoghi

- Aula informatica

Metodologie didattiche:

- didattica digitale
- didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Debriefing

Strumenti:

- PC
- slides

Tempi (8 lezioni da 4 h ciascuna per un totale di 32h) + 3h incontro finale (T1 + debriefing)

Lezione 1 :

Confronto con il docente valutatore su strutturazione delle lezioni e predisposizione dei materiali didattici e foglio firme;

Compilazione dei questionari T0: in questa fase gli alunni vengono supportati nella compilazione, mediante autoriflessione e confronto sulle proprie potenzialità, aspettative e competenze digitali.

Lezione 2:

Brainstorming su AI, VR, AR.

Presentazione del progetto e obiettivi da perseguire con esempi di L.O. già realizzati.

L'attività ha lo scopo di favorire una motivazione intrinseca, in un clima classe sereno e collaborativo.

Lezioni 3 e 4:

Spiegazione delle modalità di lavoro e dei materiali da utilizzare. Utilizzo delle piattaforme tinkercard e selfcad.

Lezioni 5 e 6:

Attività di laboratorio in gruppo e individuale:

Ideazione, progettazione e disegno degli accessori moda in 3D su software online;

Viene fornito il materiale di supporto e spiegazione dei possibili materiali da utilizzare.

Monitoraggio dell'attività.

Lezione 7:

Realizzazione di videoclip per la presentazione degli elaborati-

Gli elaborati in 3D vengono presentati in realtà estesa con le applicazioni di riferimento.

Lezione 8:

Condivisione e confronto.

Valutazione degli elaborati.

Incontro finale (3h) :

Metacognizione sul processo di apprendimento.

Compilazione dei questionari T1: in quest' ultima fase gli alunni vengono supportati nella compilazione dei questionari, mediante autoriflessione e confronto sulle competenze digitali acquisite.

Debriefing.

Prof. Dessanti Giovanni

Prof.ssa La Marca Sandra