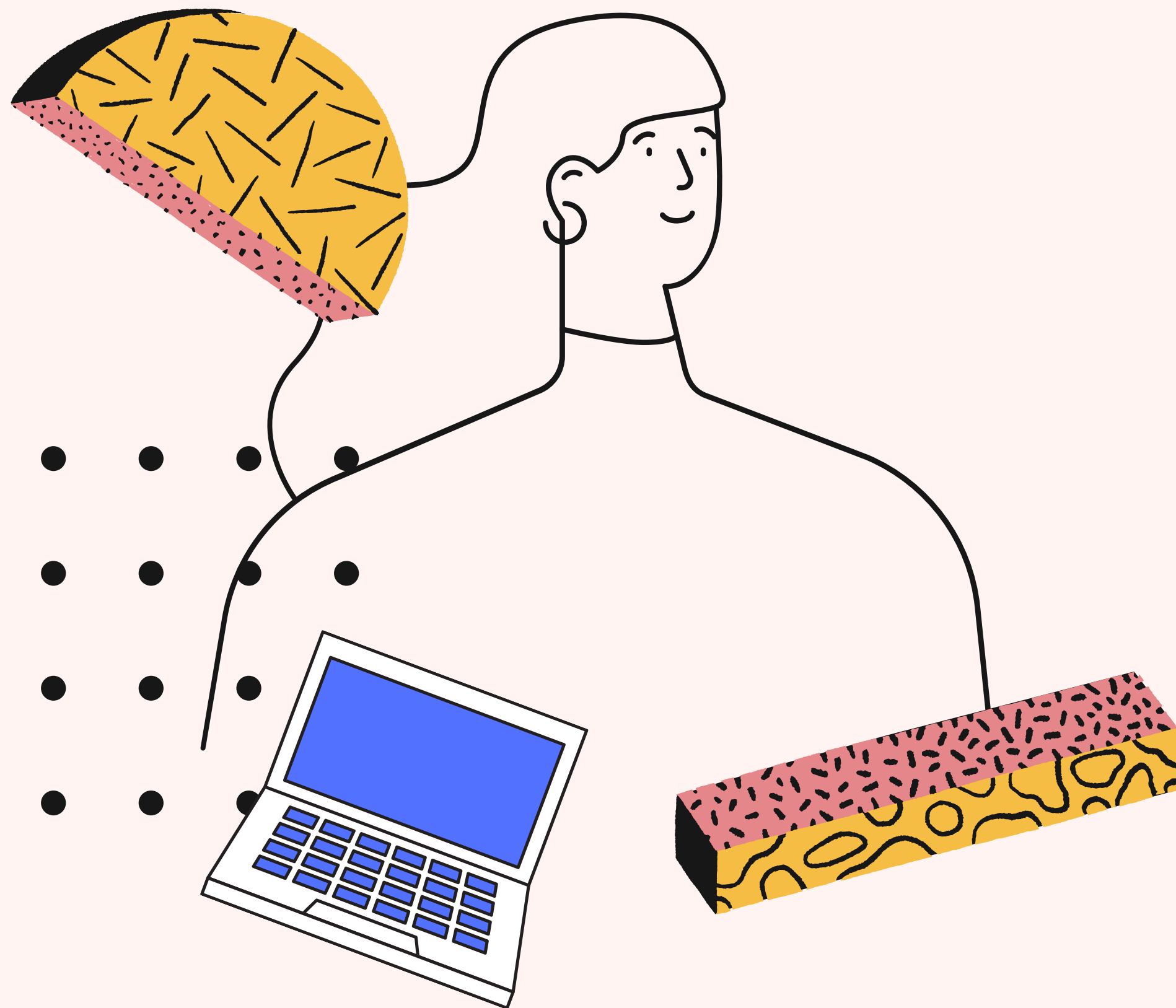




**FAB LAB:**  
**DAL PROGETTO**  
**ALL'OGGETTO**

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.

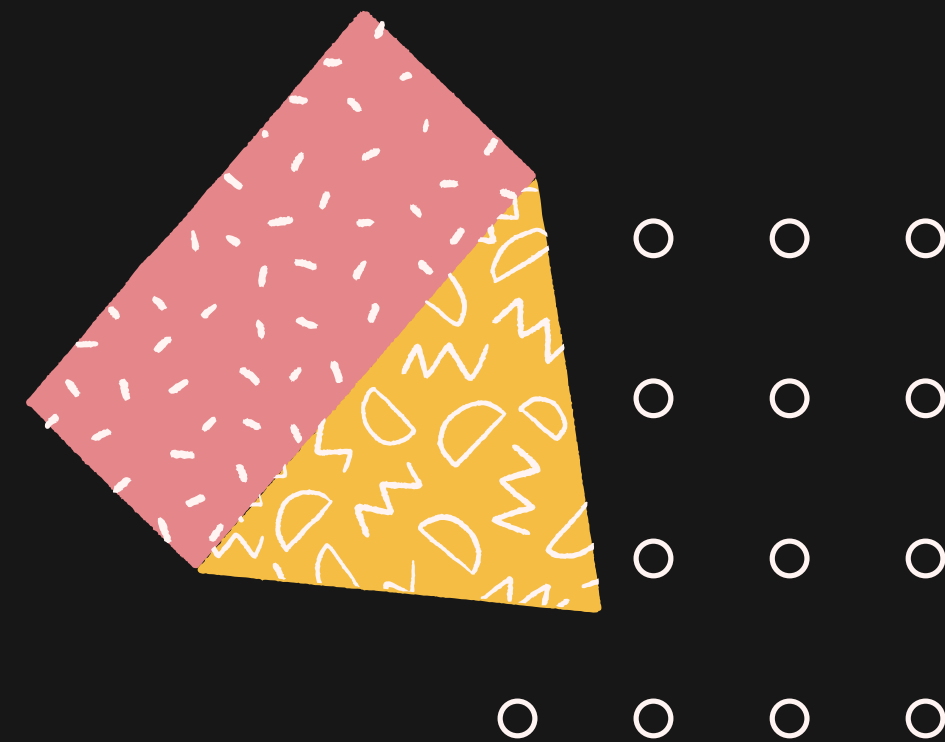
# OBIETTIVI E TRAGUARDI

## 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.

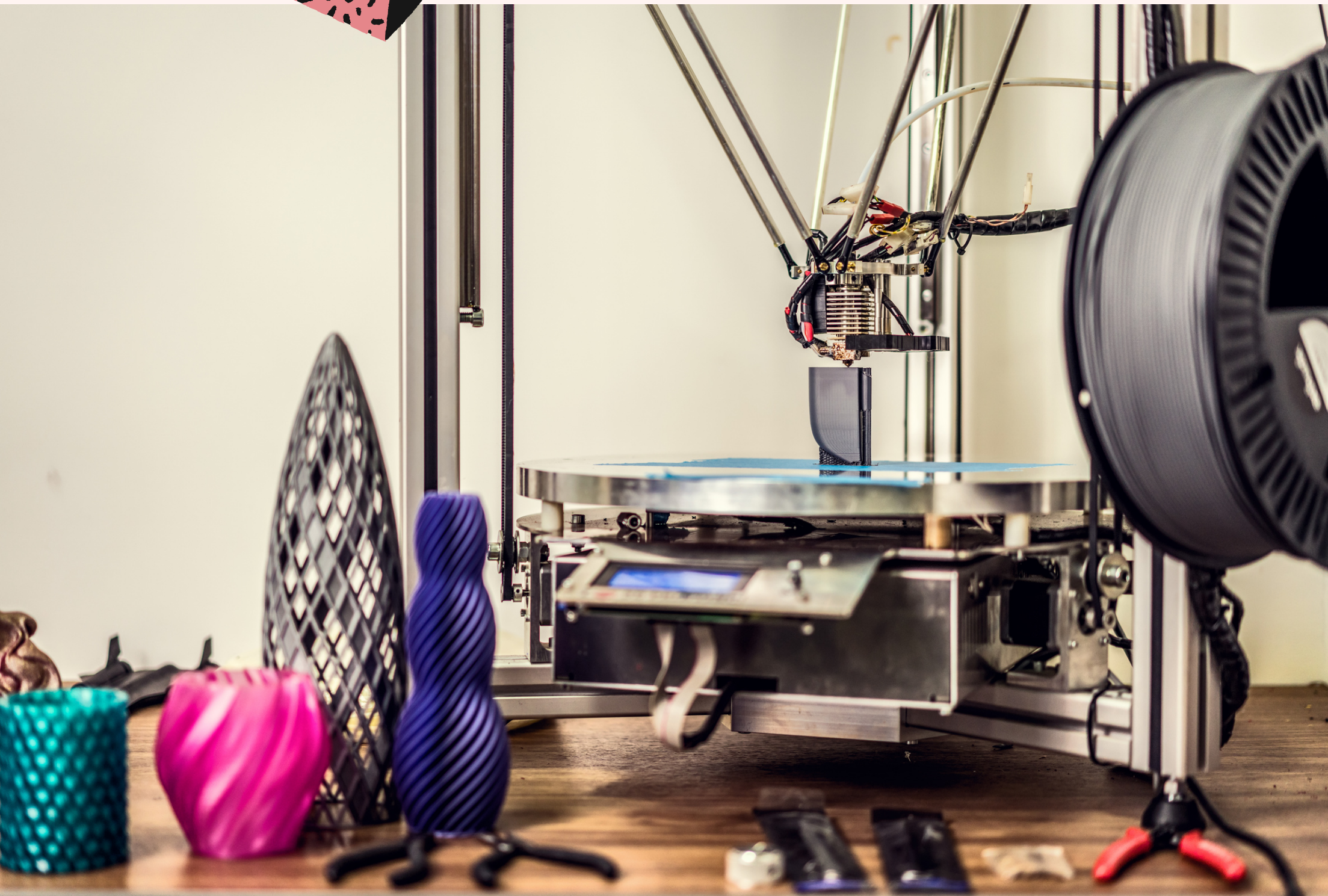


# FASE 2

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.

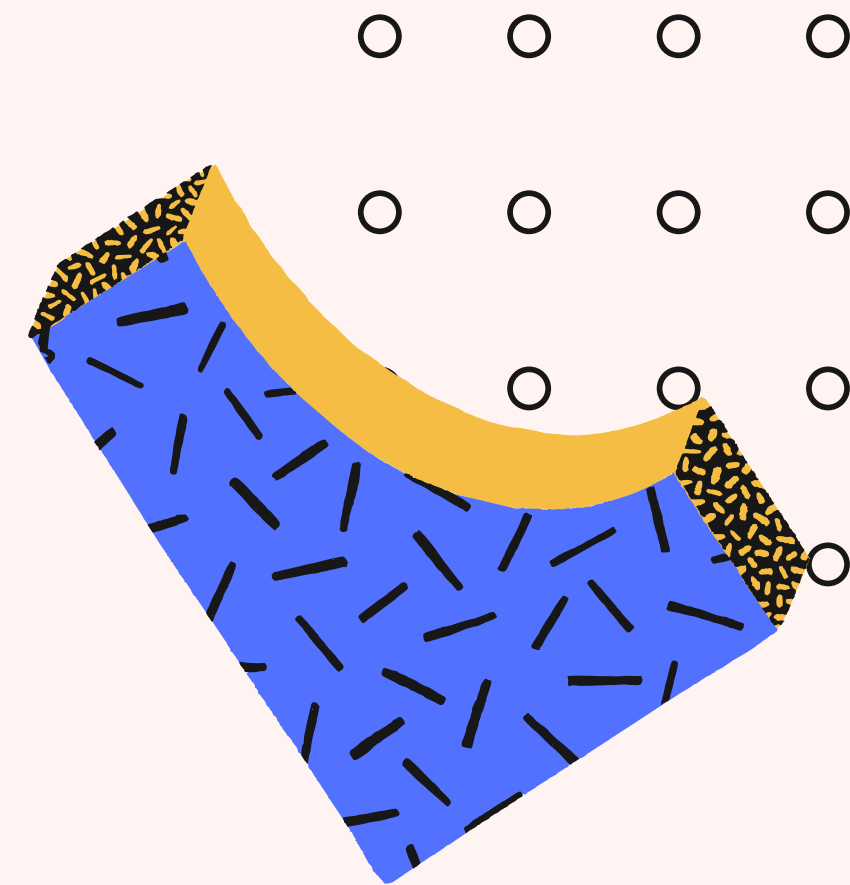




# FASE 3.

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**

○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○