

Tutti a Iscol@ – Linea **B2** – 2016/2017

Laboratori didattici

Operatore economico: SETIN SRL

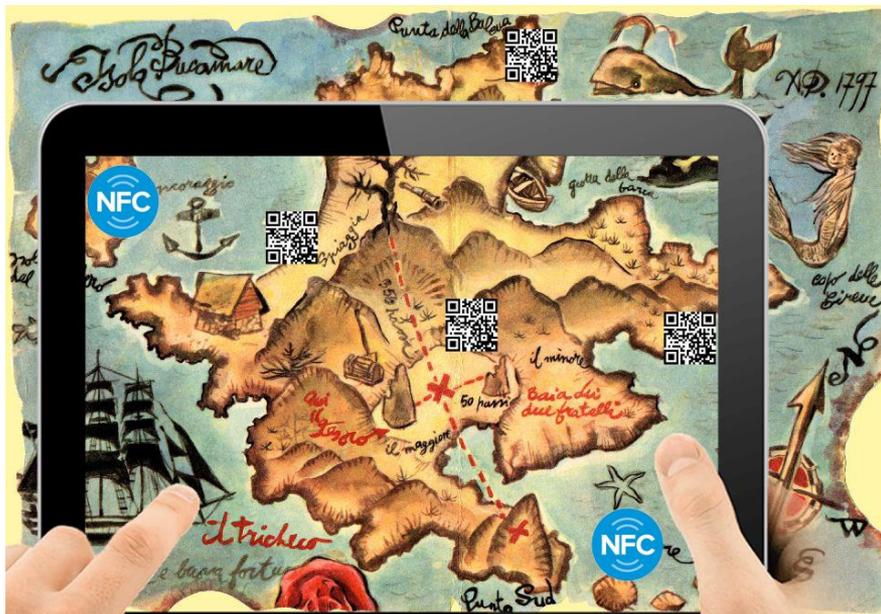
Principali caratteristiche

extrascolastici

60 ore

minimo 15 studenti (massimo 25)

da svolgersi entro il la fine dell'anno scolastico
(prima settimana di giugno)



Mappa del tesoro virtuale ed aumentata

CREATIVITA' 3D

IL TESORO ←

Mappa (aumentata) del tesoro: caccia ai codici

La “**mappa aumentata del tesoro**” è uno strumento che sarà costruito dagli studenti che avranno la possibilità di “rappresentare” e “ricomporre” in modo assolutamente originale il patrimonio, il paesaggio, i saperi in cui si riconoscono e che desiderano rendere fruibili e accessibili.

L'obiettivo primario è la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio locale attraverso il coinvolgimento attivo della comunità.

Ciò che distingue la “**mappa aumentata del tesoro**” da una classica mappa è che le indicazioni ed il percorso saranno individuati da dei particolari codici ed applicazione.

Ogni tappa di questo viaggio sarà denotata da un codice **QR** o **NFC** la cui fruizione sarà possibile utilizzando dei comuni dispositivi: smartphone e tablet.

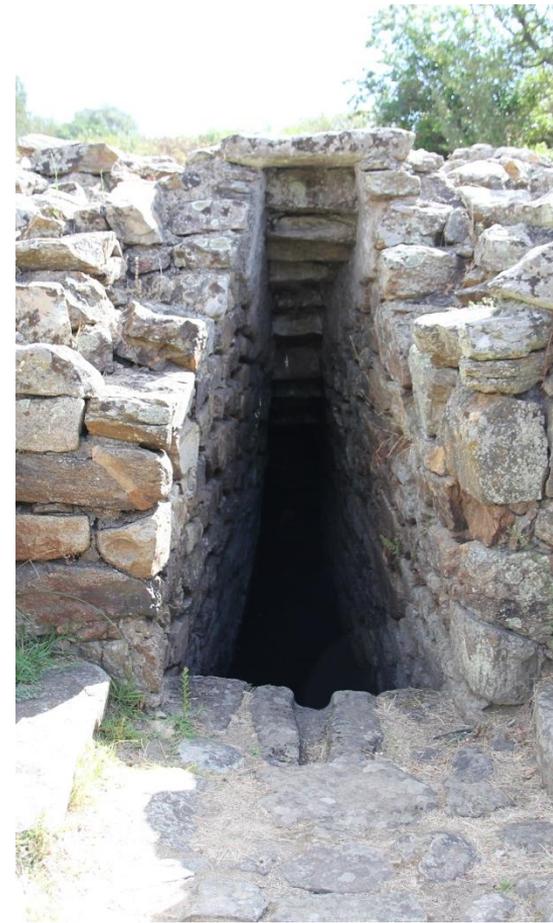
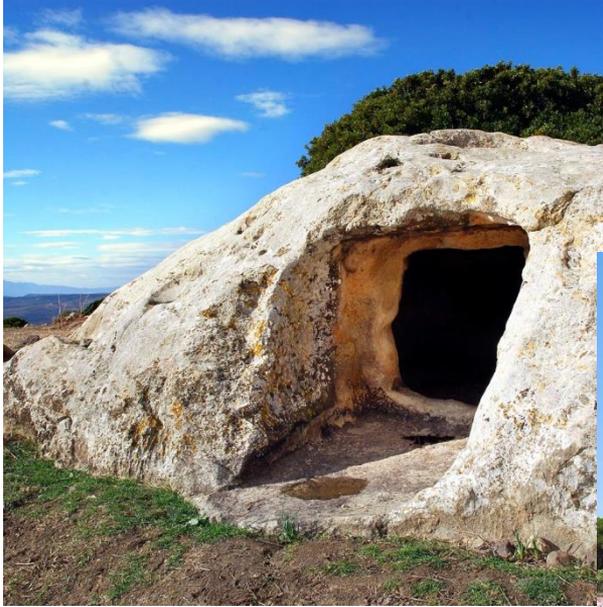
La “**mappa aumentata del tesoro**” diventa qualcosa di più facilmente leggibile nel momento in cui si arricchisce di informazioni e di dati del sapere locale, conoscenze di solito escluse dalle carte ufficiali.

Le tappe della caccia al tesoro saranno equivalenti ai pezzi di un racconto che resterà come testimonianza del territorio e del lavoro svolto anche dopo la fine del progetto.

Ipotesi di calendario (tiene conto di feste, ponti, etc.)

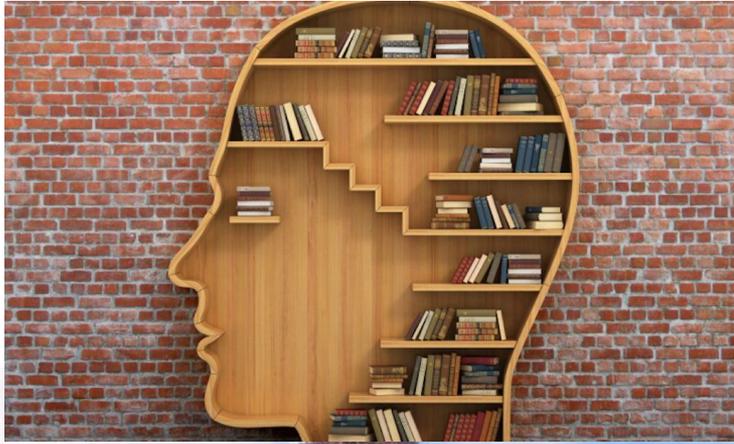
14	MARZO	MARTEDÌ	4	FASE 1 - Presentazione del progetto
21	MARZO	MARTEDÌ	4	FASE 1 - Analisi del territorio: che informazioni vogliamo riportare sulla mappa ?
23	MARZO	GIOVEDÌ	4	FASE 1 - Visita al luogo (1): produzione di materiale multimediale (foto, video, etc)
28	MARZO	MARTEDÌ	4	FASE 1 - Visita al luogo (2): produzione di materiale multimediale (foto, video, etc)
4	APRILE	MARTEDÌ	4	FASE 1 - Visita al luogo (3): produzione di materiale multimediale (foto, video, etc)
11	APRILE	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Introduzione alla modellazione, scansione e stampa 3D Parte 1°
20	APRILE	GIOVEDÌ	4	FASE 2 - Introduzione alla modellazione, scansione e stampa 3D Parte 2°
27	APRILE	GIOVEDÌ	4	FASE 2 - Introduzione alla modellazione, scansione e stampa 3D Parte 3°
2	MAGGIO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Introduzione alle tecniche di "tagging": codici QR, NFC, etc
9	MAGGIO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Produzione dei "tag" relativi ai luoghi visitati
16	MAGGIO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Produzione dei modelli 3D con "tag" dei luoghi visitati Parte 1°
23	MAGGIO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Produzione dei modelli 3D con "tag" dei luoghi visitati Parte 2°
30	MAGGIO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Realizzazione della mappa Parte 1°
6	GIUGNO	MARTEDÌ	4	FASE 2 - Realizzazione della mappa Parte 2°
8	GIUGNO	GIOVEDÌ	4	FASE 3 - Conclusione del progetto e presentazione dei risultati
			60	

Principali attività: scelta dei luoghi,
persone, tradizioni da evidenziare (verrà
premiata l'originalità della scelta)



Esempi di luoghi, tradizioni, paesaggi, racconti, etc

Principali attività: produzione di materiale multimediale (video, foto, testi, audio, etc)



Principali attività: modellazione, scansione e stampa 3D



Esempi di scansioni 3d, scanner 3d Kinect (in alto a destra) e stampante 3d (Zortrax)

Principali attività: realizzazione dei «tag»
e collegamento dei tag con i modelli 3D
degli elementi che si e' scelto di inserire
nella mappa

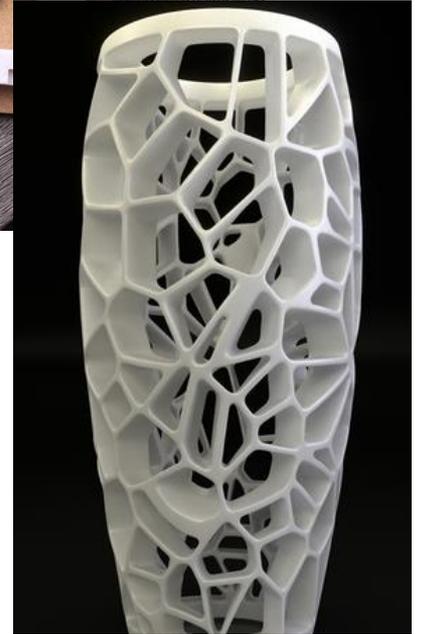


 AUGMENT



Esempio di visualizzazione di un modello 3d tramite un codice QR (realtà aumentata)

Principali attività: realizzazione della mappa (anche in forma di plastico 3D)



Esempi di plastici 3d