

Nome dell'attività
Nome e Cognome
Classe
A.S.

IL MIO DESIGN JOURNAL



Turtlestich 2023

This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0
<http://creativecommons.gse.harvard.edu>

La macchina ricamatrice

Fai uno schizzo della macchina ricamatrice indicando i principali elementi che la compongono



Descrivi la macchina ricamatrice e le sue caratteristiche

Mood Board

Un insieme di esplorazioni, immagini e idee che aiutino a raccontare come potrebbe essere il tuo progetto creativo e che hai raccolto sul web, in biblioteca e osservando il mondo che ti circonda

Il mio progetto: il design



Descrivi il tuo progetto e inserisci una o più immagini che lo rappresentino

Il mio progetto: il codice

Inserisci il codice che ti è servito per creare il progetto.

Il mio progetto: il prodotto finale

Descrivi il prodotto o dove pensi di applicare il tuo design

Riflessione: Debugging #1

TITOLO:

+ Qual è stato il problema?

+ Come hai fatto a identificare il problema?

+ Come hai risolto il problema? Quale strategie hai messo in campo?

+ C'erano altre alternative per risolvere il problema? Come potresti valutare la tua soluzione rispetto a queste alternative??

FEEDBACK DA ...

Titolo del Mio Progetto: _____

FEEDBACK da	[ROSSO] Qualcosa che non funziona o che potrebbe essere migliorato	[GIALLO] Qualcosa che non è chiaro o potrebbe essere fatto in maniera differente	[VERDE] Qualcosa che funziona davvero bene ed è interessante

ELEMENTI DEL PROGETTO SU CUI POTREBBE ESSERE UTILE RIFLETTERE:

- + CHIAREZZA: Si capisce come funziona il progetto e qual è l'obiettivo?
- + ORIGINALITA': Quali sono le caratteristiche peculiari che mostra il progetto? C'è originalità ?
- + ASPETTO: Ha un aspetto piacevole e interessante?

FEEDBACK PER ...

FEEDBACK per	[ROSSO] Qualcosa che non funziona o che potrebbe essere migliorato	[GIALLO] Qualcosa che non è chiaro o potrebbe essere fatto in maniera differente	[VERDE] Qualcosa che funziona davvero bene ed è interessante

ELEMENTI DEL PROGETTO SU CUI POTREBBE ESSERE UTILE RIFLETTERE:

- + CHIAREZZA: Si capisce come funziona il progetto e qual è l'obiettivo?
- + ORIGINALITA': Quali sono le caratteristiche peculiari che mostra il progetto? C'è originalità ?
- + ASPETTO: Ha un aspetto piacevole e interessante?

RIFLESSIONE REMIX

Che cosa hai remixato:

+ Come ci si sente a remixare e lavorare sui progetti degli altri? Come ci si sente ad essere remixati?

+ Quando nella tua vita hai visto o sperimentato il concetto di remix?
Condividi due esempi.

+ In che modo lavorare in collaborazione con qualcun altro è diverso da lavorare da soli?

RIFLESSIONE HARDWARE

+ Quale tecnologia hai deciso di utilizzare?

+ Come hai integrato il progetto digitale con quello fisico?

+ Quali sono state le differenze che hai riscontrato nell'integrazione?

+ Quale altra tecnologia vorresti provare ?

Cosa so e cosa voglio imparare

Cosa sai di Turtlestitch e della geometria della tartaruga? Cosa ti piacerebbe approfondire? Questa attività è un'opportunità per te per riflettere in quali aree ti senti a tuo agio (Cosa so e cosa so fare?) e quali aree vorresti esplorare ulteriormente (Cosa vorrei sapere?). Usa le risorse intorno a te per approfondire ciò che vuoi sapere, quindi condividi le tue scoperte (Cosa ho imparato?).

COSA SO?

Riflettendo sulle tue esperienze di progettazione che hai svolto fino ad ora, scrivi quello che sai su Turtlestitch e sul coding.

COSA VORREI SAPERE?

Basandoti sui tuoi interessi personali, genera un elenco di cose su cui vorresti saperne di più o scoprire.

COSA HO IMPARATO?

Raccogli le risorse necessarie per approfondire gli elementi che hai individuato in precedenza, quindi condividi ciò che hai appreso dalla tua ricerca.

Domande guida per la riflessione

- Descrivi il processo di creazione del tuo prodotto: qual è stato il primo passo, come hai proceduto e quando ti sei sentito soddisfatto del tuo lavoro.
- Che cosa è stato sfidante e difficile in questa attività? Che cos'è che ancora non ti è chiaro e che vorresti approfondire?
- Cosa ti ha sorpreso maggiormente di questa attività?
- Come ti sei trovato/a nel eseguire il tutorial con le istruzioni passo-passo?
- Ti sei sentito che sei riuscito ad esprimere la tua creatività?
- Quando ti sei sentito orgoglioso di quello che hai fatto?
- Cosa avresti fatto se avessi avuto più tempo?
- Come spiegheresti il blocco penna nel programma?
- dove hai usato i blocchi ciclo e come li ha usati? Individua altre alternative che potevi utilizzare anche confrontandoti con gli altri.
- Hai utilizzato dei blocchi creati da te? In che modo ti hanno facilitato la scrittura dell'algoritmo?
- Come spiegheresti il concetto di variabile? Quando hai usate le variabili e perché?
- Hai dato i crediti alle risorse che hai utilizzato?

Questo diario non è esaustivo e intende solo proporre
degli spunti ai docenti interessati ad utilizzarlo.

Il diario potrà essere digitale o fisico e il suo
contenuto dipenderà dall'attività che si intende
proporre.

Maria Beatrice Rapaccini

cl4a@proton.me

Ispirato da:

<https://creativecomputing.gse.harvard.edu/>
released under a Creative Commons license
2023.