

SOS Marchio Contraffatto! Salviamo l'originalità

Prof. Giuseppe CARFI'

I.C.S. Alessio Narbone Caltagirone (CT) – ctic82500n

Introduzione

La contraffazione è un crimine, pericoloso e poco considerato, capace di generare gravi danni sociali ed economici, oltre che nuocere alla salute dei consumatori. Bisogna combatterlo con determinazione promuovendo la cultura della legalità a partire dai banchi di scuola. Destinatari: Alunni scuola Primaria e Secondaria di I grado..

Descrizione dell'esperienza

Il progetto nasce dall'esigenza di rendere gli allievi consapevoli che il fenomeno della contraffazione è molto diffuso nel nostro territorio nuoce gravemente all' economia, e in particolare modo alla salute e alla sicurezza del cittadino. Inoltre, si prefigge di sensibilizzare gli allievi a problematiche inerenti la contraffazione, incentivare la lotta alle forme di illegalità e favorire il diritto di tutela e d'esclusiva di idee originali e creative.

Il progetto è articolato in fasi, alcune delle quali dedite alla promozione della cultura della legalità e conoscenza del fenomeno della contraffazione ed altre di connotazione più operativa, nelle quali, si realizzeranno attività di monitoraggio e contrasto sul campo.

Gli alunni guidati dai docenti interni ed esperti esterni attraverso giochi di squadra, attività laboratoriali di gruppi, lavoreranno al fine di ideare, progettare e realizzare modelli tridimensionali di prodotti innovativi e/o il logo della scuola. Notevole è stata la partecipazione e l'inclusione di alunni BES, DSA ed H.

Metodologia

- ✓ Learning by doing
- ✓ Project work
- ✓ Role Playing
- ✓ Brain Storming
- ✓ Apprendimento guidato

Risultati

Gli alunni guidati dai docenti interni attraverso giochi di squadra, attività laboratoriali di gruppo, hanno raggiunto i seguenti obiettivi, legati ovviamente allo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza previste nel Curricolo verticale del nostro Istituto:

- Cultura della legalità

- Conoscere e comprendere il valore del diritto di esclusiva.
- Comprendere i danni alla salute e alla sicurezza.
- Osservare e analizzare le caratteristiche dei giocattoli potenzialmente nocivi alla salute.
- Ideare, progettare e realizzare oggetti tridimensionali innovativi, quali i modelli 3d del logo della scuola, suscettibili di proprietà intellettuale.
- Ri-conoscere gli elementi che qualificano l'artigianato ceramico locale vs le forme di produzione industriale;
- Assumere comportamenti corretti e legali per evitare il coinvolgimento in reati civili o penali legati all'acquisto o all'utilizzo di prodotti contraffatti.

Inoltre, per rendere ancora più interessante la realizzazione dei loghi tridimensionali della scuola molti modelli disegnati –mediante Software di modellazione gratuito tridimensionale- e realizzati mediante una stampante 3d sono stati trasformati in lampade da tavolo utilizzando una micro-lampadina LED USB e caricabatteria di vecchi telefonini ormai inservibili. ([LINK ALLA RACCOLTA DI MODELLI 3D E LOGO DELLA SCUOLA](#))

Ecco in sintesi le attività realizzate:

- Gioco a squadra: "Caccia al marchio" e "Caccia al logo/grafica" Oggetti della caccia: giocattoli in scatola, indumenti. Gli oggetti copiati o contraffatti sono in possesso o reperiti dagli allievi.
- Attività laboratoriale di gruppo relativo alla comparazione tra prodotti ceramici artigianali di Caltagirone e prodotti ceramici industriali e/o di imitazione.
- Concorso a squadre: "Inventa il logo della scuola!". Ideazione - realizzazione di loghi e oggetti innovativi progettati con il software di modellazione tridimensionale, forgiati con stampante 3D. [LINK ALLA RACCOLTA DI MODELLI 3D E LOGO DELLA SCUOLA](#)

Keywords: Stampante 3D, Lampada, LED, Riuso, Caricabatteria, Logo, Logo 3d, Contraffazione

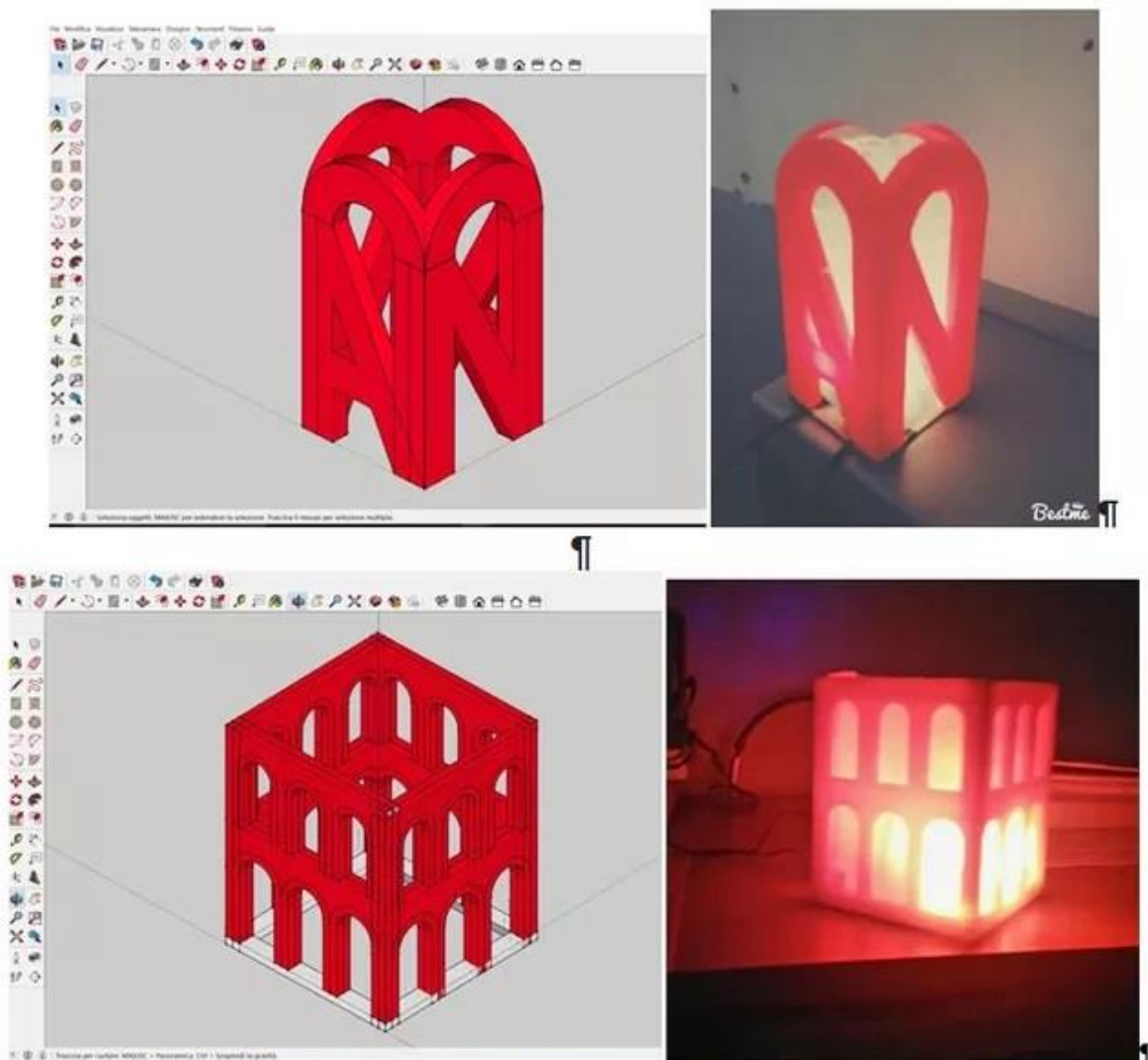
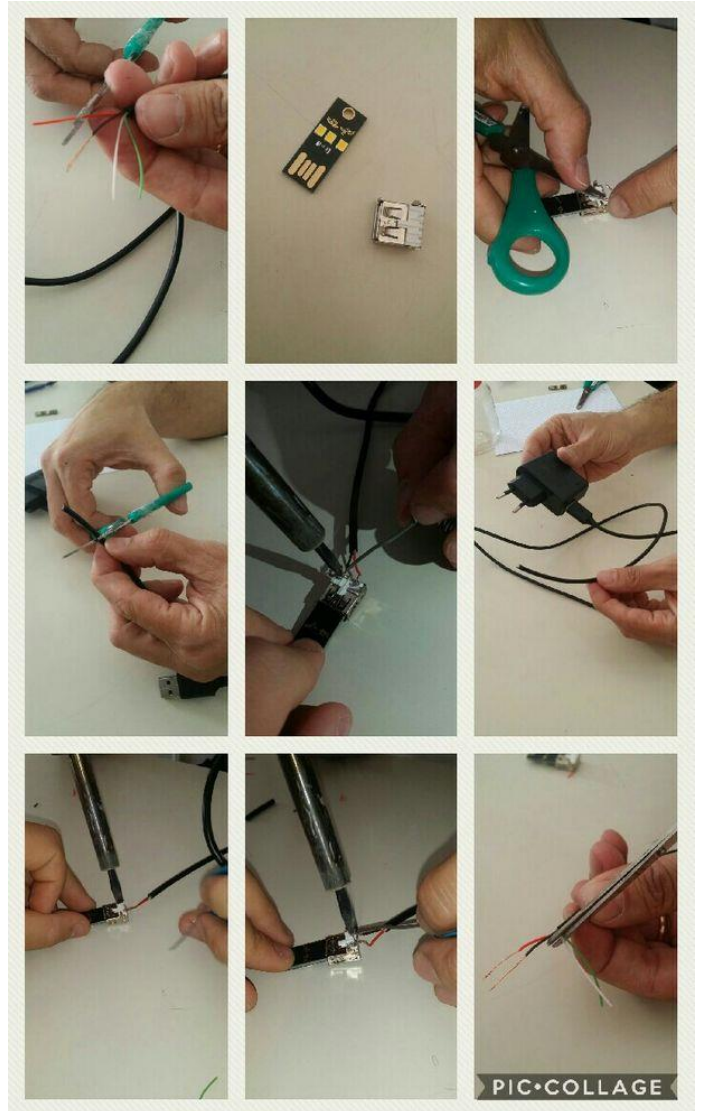


Figura 5 - Progetti di lampade con Software di modellazione 3d ed assemblaggio



Assemblaggio della parte elettrica della lampada utilizzando un vecchio caricabatteria per telefonini, una lampada usb a tre LED e normali cavi elettrici.

LINK PARTI ACQUISTABILI:

[Connettore USB](#)

[Mini luce USB](#)

LINK VIDEO STEAM LAMPADA Evoluzione con coding

[Lampada con thinkercad](#)

LINK AULA STEAM-ROBOTICA

[bacheca](#)

Riferimenti:

www.alessionarbone.edu.it -

Prof. Giuseppe Carfì g.carfi@alessionarbone.it