



officina
futuro
fondazione
W-Group

Liceo Classico Linguistico Ruggero Settimo, Caltanissetta (CL)

Girls Code It Better

Kevin Gallina - Coach Maker

Silvia Pignatone - Coach Docente

Presentiamoci !



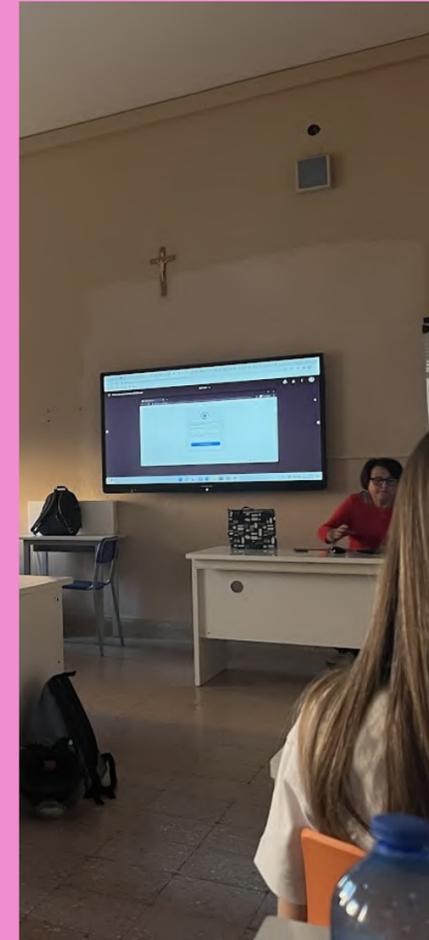
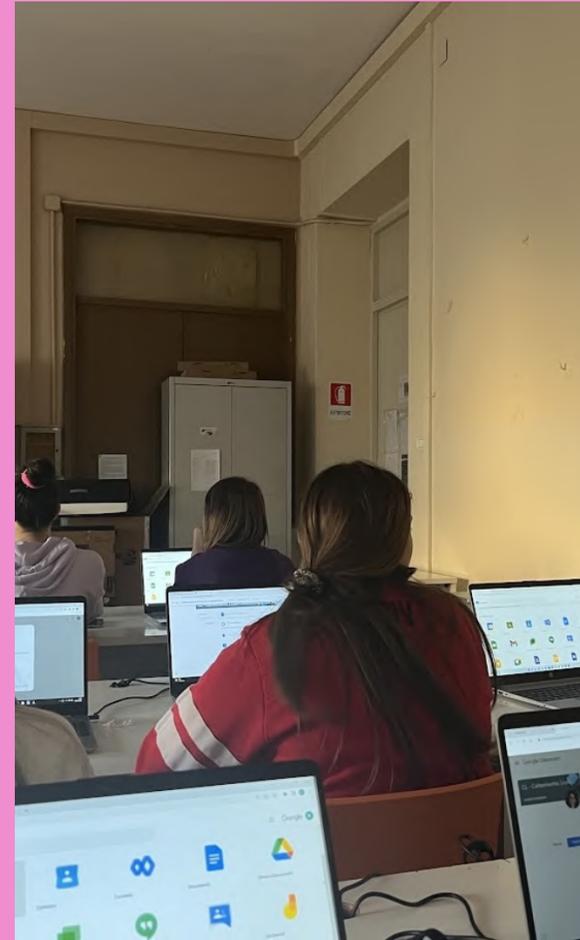
*Club Caltanissetta, Liceo Classico
Ruggero settimo !*

Gioco di presentazione, rompere il ghiaccio !



Per "rompere il ghiaccio" tra le ragazze abbiamo deciso di fare un gioco conoscitivo: Le ragazze dovevano scrivere e rappresentare se stesse mediante parole, strumenti musicali, sport o animali associandoli alla propria personalità. I vari fogli rappresentativi, una volta inseriti in una scatola, venivano pescati da una di loro, provando ad indovinare successivamente la persona di riferimento.

Introduzione alla modellazione 3D !



Abbiamo deciso di introdurre la modellazione 3D, dividendo l'approccio in due fasi:

- Una fase teorica, infarinatura base del mondo della modellazione 3D
- Una fase pratica, le ragazze hanno usato ed intrapreso un progetto base/conoscitivo mediante Ready Player Me e ZBrush Core Mini, assimilando la complessa interfaccia e funzione di scultura 3D.

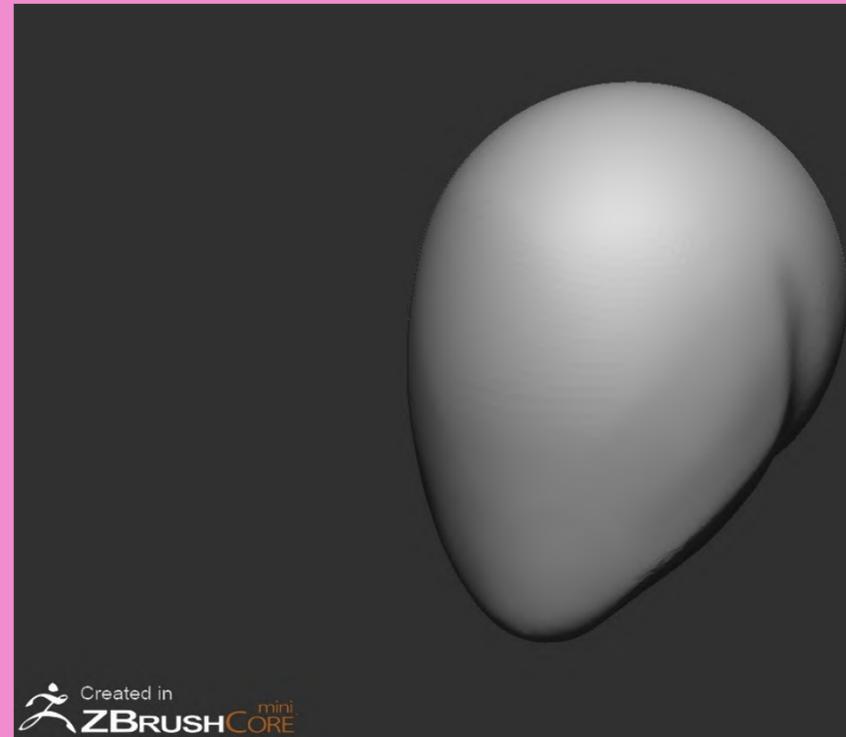
Avatar e lavori su ZBrush

delle ragazze.

- Avatar creato con Ready Player Me



- Creazione della forma base su Zbrush



Scelta del tema progettuale...

- Realizzare un artefatto che migliori il **benessere scolastico** e le relazioni durante e dopo le lezioni.
- Realizzare un artefatto che valorizzi e/o riqualifichi un'area/edificio/percorso del **territorio** limitrofo

Divisione in gruppi delle ragazze..

Pensando a quali potessero essere le aree di sviluppo del progetto...



Creazione del progetto.

Il progetto è stato suddiviso in tre fasi, così da permettere alle ragazze di creare nel modo migliore possibile l'artefatto.

Progettare su carta, trascriverlo in digitale e crearlo fisicamente !

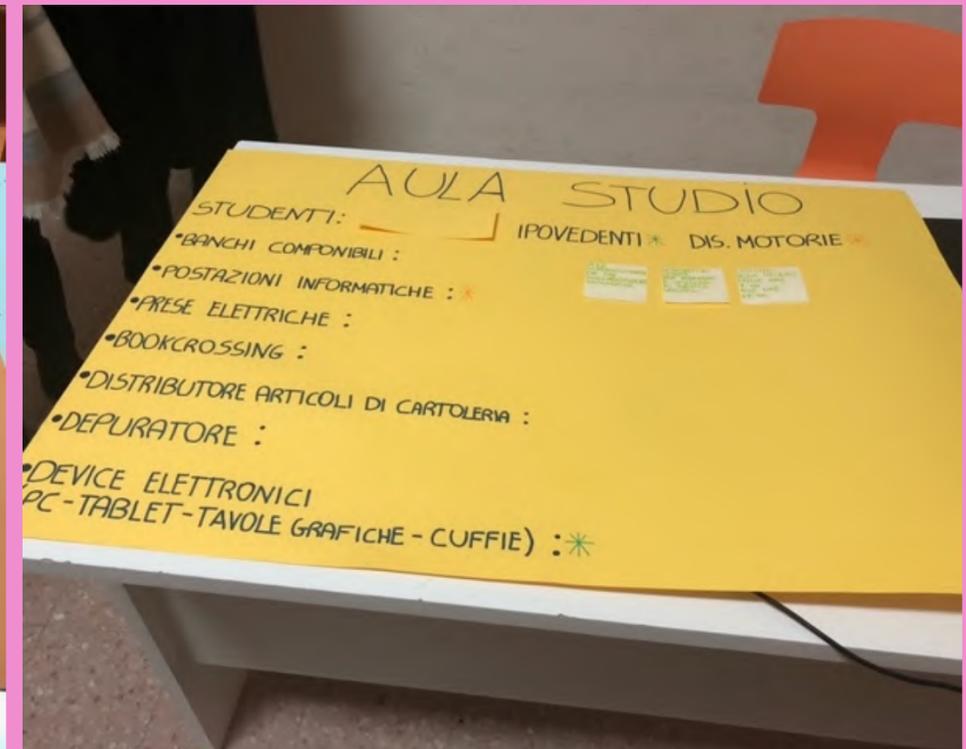
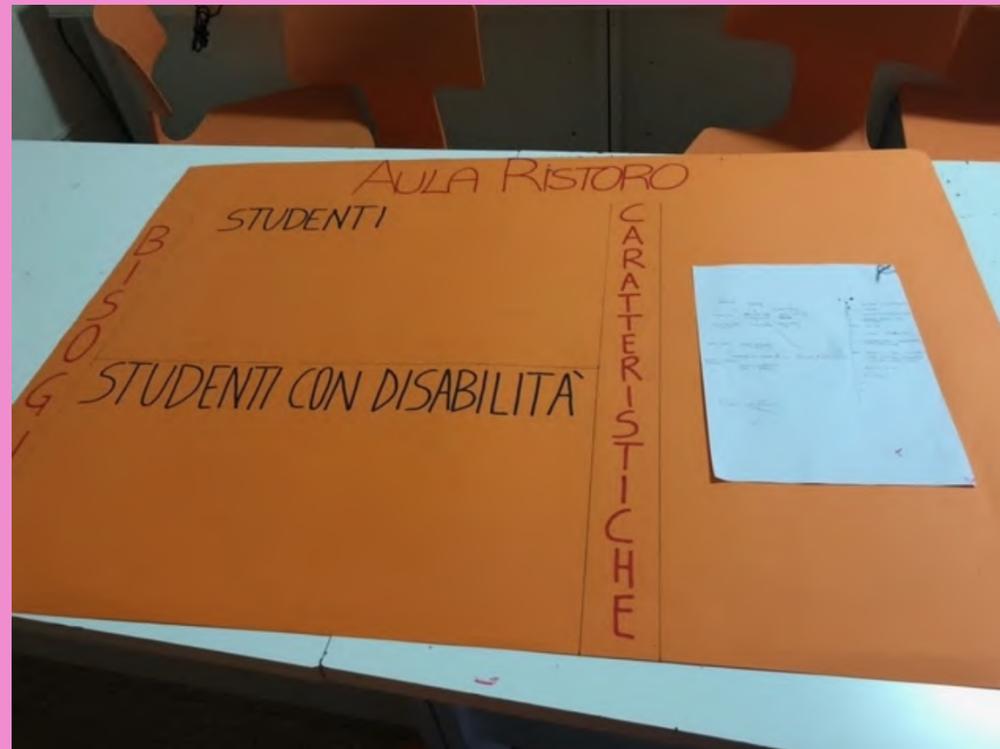


Creazione delle mappe di ideazione.

Il tema da affrontare, scelto dalle ragazze è stato :

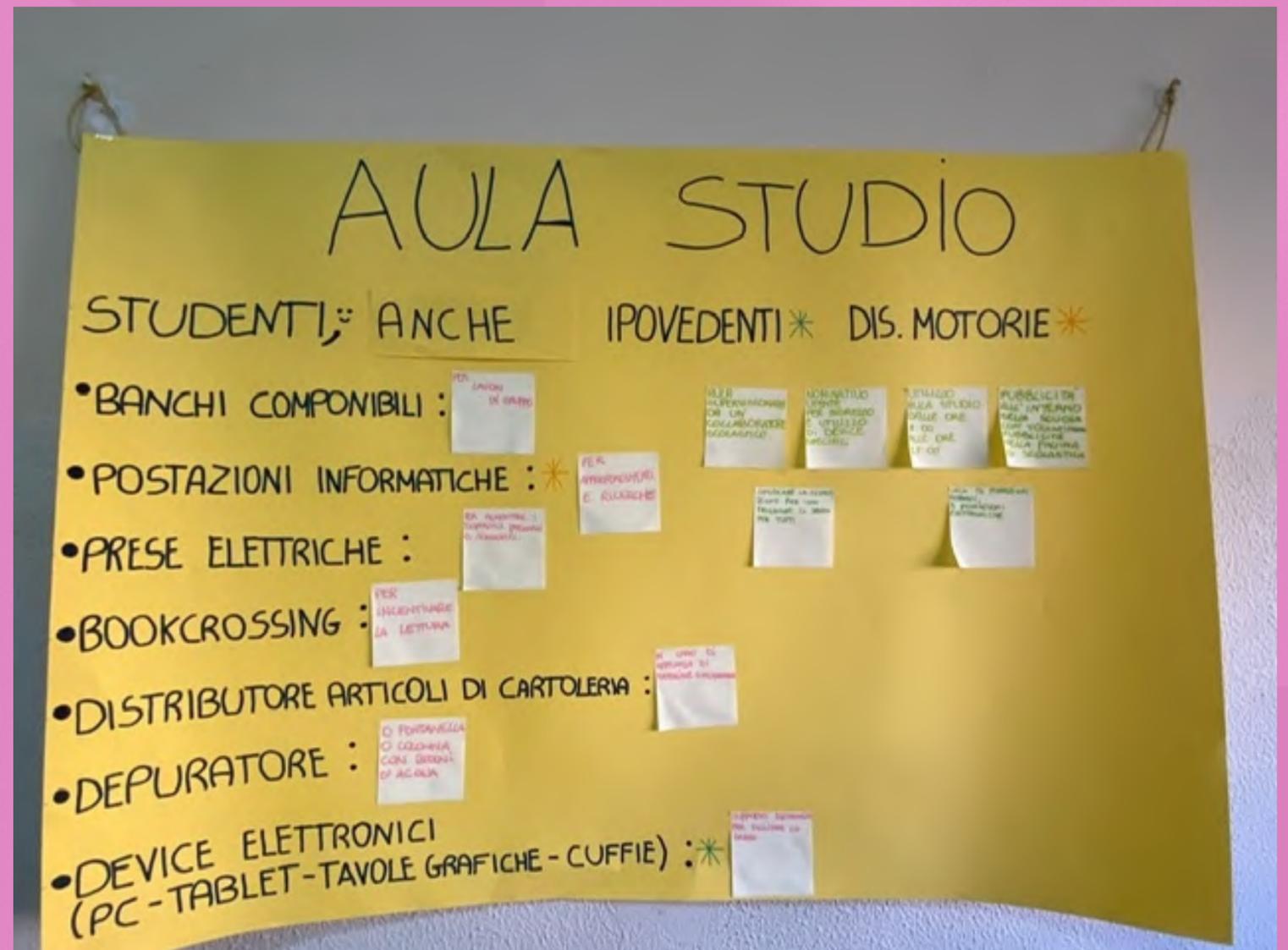
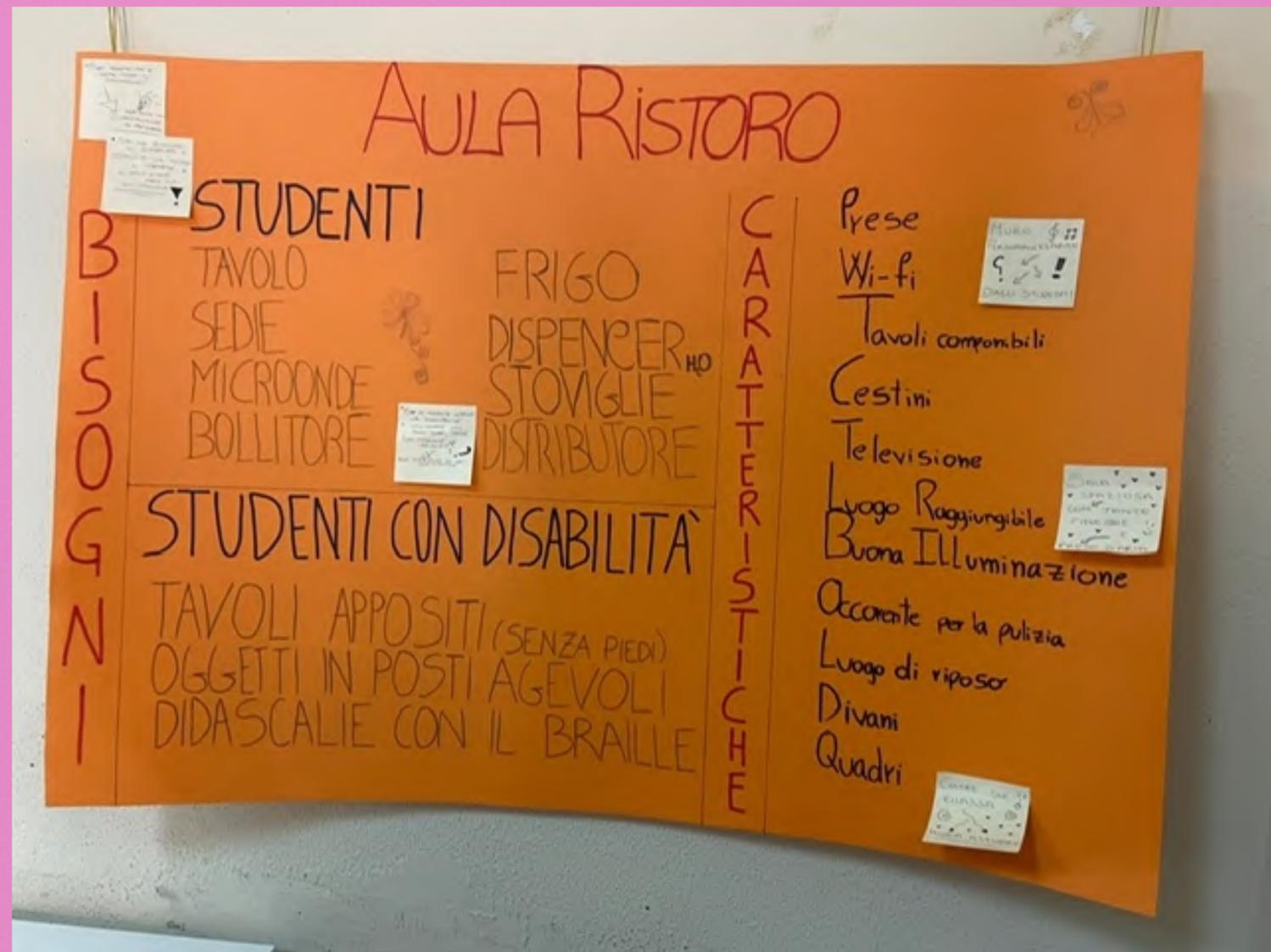
La progettazione di due spazi comuni da implementare all'interno della scuola...

- Un Aula Ristoro comune, al fine avere un luogo ben stabilito dove consumare i propri pasti.
- Un Aula Studio, al fine di avere un luogo dove poter continuare a studiare dopo le lezioni o durante la pause scolastiche.



Studio di fattibilità

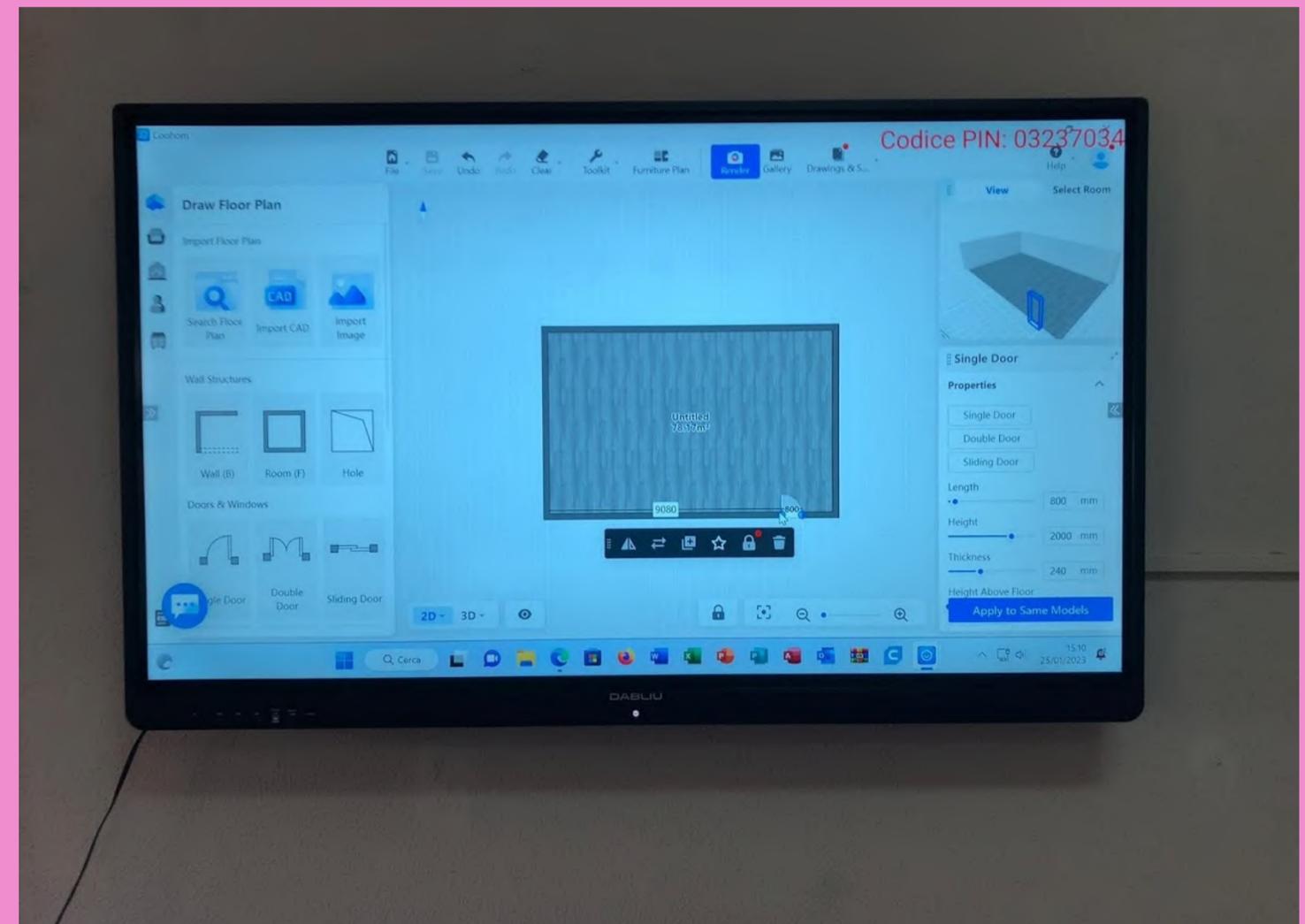
Analizzando pro e contro del progetto, le ragazze sono arrivate ad una conclusione concreta ed efficace, riuscendo ad accontentare le necessità di ogni individuo.



Il progetto in Digitale.

Mediante il programma Coohom, le ragazze sono riuscite a digitalizzare il progetto,

- Studiando gli spazi necessari.
- Organizzando gli interni.
- Sfruttando la tecnologia a loro vantaggio.
- Capire problematica del progetto iniziale per risolverle e migliorarle.
- Scoprire nuovi strumenti, professionali ed efficaci.



Il progetto in Digitale.



Il progetto in Digitale.

Una volta completato il progetto, le ragazze hanno eseguito dei rendering in 3D e 2D delle intere aule così da ottenere una panoramica completa e realistica di come potrebbe essere nella realtà.

Il progetto su Cohoom!

Aula Studio





Il progetto su Cohoom!

Aula Ristoro





Costruzione fisica del progetto.

Una volta avuto ben chiaro come deve essere il progetto, sviluppato inizialmente su carta, poi in digitale è arrivato il momento di capire come e con quali mezzi poterlo costruire.

Si è deciso di optare per due metodi di realizzazione:

- La stampante 3D
- Materiali plastici, tempere, colori ecc forniti da Girls Code It Better e Officina Fondazione Futuro, servendoci dei 300 euro erogati per Club.

I materiali...



Costruiamo!



I progetti finali !

Aula Studio



I progetti finali!

Aula Ristoro





officina
futuro
fondazione
W-Group

Liceo Classico Linguistico Ruggero Settimo, Caltanissetta (CL)

Grazie !

Kevin Gallina - Coach Maker

Silvia Pignatone - Coach Docente