

# PROGRAMMA GIORNALIERO

## Code, build and play with Minecraft

\*Il giorno dell'uscita fuori dal Campus può essere soggetto a variazioni.

LUNEDÌ

MARTEDÌ

MERCOLEDÌ

GIOVEDÌ

VENERDÌ

CHECK IN  
8:30 - 9:00

Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.

MATTINA  
9:00 - 12:30  
con pausa  
merenda

### DESIGN TO KNOW EACH OTHER

Costruzione di case personali per creare una città comune al gruppo.

### ELECTRONICS - 1

Utilizzo di Redstone per costruire circuiti e connettere vari oggetti nel mondo virtuale.

PRANZO  
12:30 - 13:30

Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.

POMERIGGIO  
13:30 - 16:30

### ELECTRONICS - 2

Creazione di insegne e loghi luminosi per creare interazioni e giochi di luce quando è notte.

### ELECTRONICS - 3

L'attività prosegue con miglioramenti e dettagli fino alla presentazione del risultato finale.

MERENDA E  
CHECK OUT  
16:30 - 17:30

23-27 giugno  
21-25 luglio  
**\*GITA VENEZIA**

Una giornata intera a Venezia, tra passeggiate suggestive e esperienze culturali che approfondiscono la storia e l'arte della città, offrendo un'immersione completa nella sua bellezza.

4-8 agosto  
**\*ESCURSIONE SUL MONTELLO**

Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, con passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.

### COMMAND BLOCKS - 1

Sfida di 10 livelli di una mappa "find the button" utilizzando semplici blocchi di comando.

### COMMAND BLOCKS - 2

Utilizzando i blocchi di comando, si gioca a nascondino tra chi cerca e chi si nasconde.

### COMMAND BLOCKS - 3

A coppie, costruzione della mappa "Trova il pulsante" con blocchi di comando personali.

### COMMAND BLOCKS - 4

L'attività di costruzione dei blocchi di comando personalizzati continua migliorando le mappe.

### COMPLEX CONTRAPTIONS

A coppie, progettazione di marchingegni con dispositivi connessi.

### CODING - 1

Intro Code Builder e MakeCode, un linguaggio di programmazione visuale a blocchi.

### CODING - 2

A coppie, progettazione e costruzione di un labirinto con il Code Builder e il linguaggio MakeCode.

### CODING - 3

Costruzione di una rosa dei venti attraverso sequenze di codici per capire le coordinate XYZ.

### AGENT

Programmazione dell'agent con obiettivi precisi come generare un'immagine in pixel art.

### GARTIC PHONE

Staffetta di co-costruzione creativa per descrivere e interpretare i disegni degli altri.

### CODING & DESIGN - 1

A coppie, sviluppo di un progetto personale che combina programmazione e creatività.

### CODING & DESIGN - 2

Aggiunta di dettagli per perfezionare il progetto personale in vista della presentazione finale.

Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.

Gioco libero nell'area sportiva di H-FARM Campus.  
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.