

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.