

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**CONTENT  
CREATION - 1**

Ripresa e montaggio di un'intervista doppia con l'app Clips su iPad.

**CONTENT  
CREATION - 3**

Creazione di un podcast e di una breve sigla con il software GarageBand.

**COMPUTER  
SCIENCE - 1**

Intro ai circuiti elettrici e uso di una breadboard per assemblare circuiti.

**COMPUTER  
SCIENCE - 3**

Interazione tra Arduino e componenti dei circuiti come sensori e attuatori.

**PICKLEBALL - 1**

Intro alla disciplina e alle regole di base, tecnica di colpo e movimento dei piedi.

**\*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.

**PICKLEBALL - 2**

Servizio e risposta attraverso esercizi mirati a rafforzare le abilità e i fondamentali.

**PICKLEBALL - 3**

Approfondimento su posizione e strategia con mini partite per applicare le tecniche apprese.

**PICKLEBALL - 4**

Recap delle abilità, regole e tecniche acquisite e torneo amichevole.

PRANZO  
12:30 - 13:30

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

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

**BASKET - 1**

Intro e fondamentali della disciplina: palleggio, passaggio e tiro.

**BASKET - 2**

Focus su abilità difensiva e posizione attraverso giochi ed esercizi mirati alla cooperazione.

**BASKET - 3**

Strategie offensive, tecniche di tiro e brevi partite per mettere in pratica quanto acquisito.

**BASKET - 4**

Recap delle abilità e tecniche acquisite e torneo amichevole a squadre.

POMERIGGIO  
13:30 - 16:30**CONTENT  
CREATION - 2**

Creazione di uno short video con almeno tre transizioni e cambi scena.

**CONTENT  
CREATION - 4**

Realizzazione di un vlog con la tecnica POV e montaggio con iMovie.

**COMPUTER  
SCIENCE - 2**

Programmazione C++ (variabili, condizioni, cicli e funzioni) con Arduino.

**COMPUTER  
SCIENCE - 4**

A gruppi, creazione di un progetto personale programmando Arduino.

MERENDA E  
CHECK OUT  
16:30 - 17:30Gioco libero nell'area sportiva di H-FARM Campus.  
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.