

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
<b>CHECK IN</b> 8:30 - 9:00	Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.				
<b>MATTINA</b> 9:00 - 12:30 con pausa merenda	<b>PEACEKEEPING &amp; PROBLEM SOLVING</b> Alla scoperta delle missioni di pace organizzate dall'ONU.	* <b>ESCURSIONE SUL MONTELLO</b>  Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, con passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.	<b>DESIGN THINKING - 3</b> Creazione di un poster del campo base con centri di controllo, veicoli e dispositivi tecnologici.	<b>COMMUNICATION &amp; ELECTRONICS - 1</b> Interconnessione e orientamento nello spazio: scheda micro:bit.	<b>SMART SOLUTIONS &amp; ELECTRONICS - 1</b> Utilizzo di Arduino per rendere l'infrastruttura interattiva e sicura.
	<b>DESIGN THINKING - 1</b> In gruppi, definizione dello scenario della prima missione individuando i rischi.		<b>INFRASTRUCTURE</b> Progettazione di una rete di infrastrutture per collegare i punti strategici del campo base.	<b>COMMUNICATION &amp; ELECTRONICS - 2</b> Con il segnale radio, invio e ricezione di messaggi tra più schede micro:bit.	<b>SMART SOLUTIONS &amp; ELECTRONICS - 2</b> Programmazione C++ per gestire motori, sensori e attuatori di Arduino.
<b>PRANZO</b> 12:30 - 13:30	Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.		
<b>POMERIGGIO</b> 13:30 - 16:30	<b>DESIGN THINKING - 2</b> Creazione di un poster digitale dell'utente modello con l'app Tayasui Sketches School.		<b>INFRASTRUCTURE &amp; CODING - 1</b> Programmazione del robot intellino su strade, incroci, tunnel e ponti.	<b>COMMUNICATION &amp; ELECTRONICS - 3</b> Programmazione del sensore accelerometro di micro:bit per orientarsi.	<b>SMART SOLUTIONS &amp; ELECTRONICS - 3</b> Costruzione di passaggi a livello e programmazione testuale dei semafori.
	<b>DIGITAL MAKING</b> Costruzione di un oggetto elettronico necessario ai fini della missione utilizzando il kit littleBits.	<b>INFRASTRUCTURE &amp; CODING - 2</b> Unione delle strutture e verifica dei trasporti sul campo base finale.	<b>COMMUNICATION &amp; ELECTRONICS - 4</b> Implementazione del progetto con conoscenze tecniche acquisite.	<b>SMART SOLUTIONS &amp; ELECTRONICS - 4</b> Costruzione del contesto con materiali di recupero e sviluppo delle interazioni.	
<b>MERENDA E CHECK OUT</b> 16:30 - 17:30	Gioco libero nell'area sportiva di H-FARM Campus. Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.				