

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

**ENGLISH
VOCABOLARIO - 1**

I partecipanti si immergono nel mondo dell'inglese attraverso giochi di abbinamento, memory, indovinelli e filastrocche. I partecipanti acquisiscono un solido vocabolario a tema animali della fattoria.

**ENGLISH
VOCABOLARIO - 2**

I partecipanti continuano a sperimentare con la lingua inglese e ampliano il loro vocabolario con i nomi delle varie parti del corpo degli animali della fattoria attraverso canzoni, giochi di movimento e attività pratiche.

**ENGLISH
VOCABOLARIO - 3**

I partecipanti risolvono enigmi per individuare i giusti abbinamenti tra animali e cuccioli. Attraverso questa attività, arricchiscono il loro vocabolario e migliorano la loro confidenza nel comunicare in lingua inglese.

**ENGLISH
ASCOLTO**

I partecipanti descrivono gli animali selvatici, il loro habitat e le loro caratteristiche attraverso racconti, immagini e giochi interattivi che rendono l'apprendimento più stimolante e aiutano a sviluppare l'ascolto e la comprensione orale.

**ENGLISH
CONVERSAZIONE**

I partecipanti si mettono alla prova descrivendo i loro animali domestici preferiti, utilizzando un vocabolario ricco e preciso. Fare conversazione aiuta a migliorare le capacità di esprimersi in inglese con fluidità e chiarezza.

PRANZO
12:30 - 13:30

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

***POMERIGGIO**
13:30 - 16:30

SCRIBBLING MACHINE

I partecipanti muovono i primi passi nel mondo della robotica e comprendono il concetto di robot. Con un mix di materiali riciclati, motori e pennarelli, i partecipanti creano un prototipo di robot in grado di tracciare segni grazie alle vibrazioni del motore.

**LEGO CODING
EXPRESS**

I partecipanti comprendono il concetto di istruzione attraverso un'attività che prevede l'introduzione alla costruzione di percorsi ferroviari e alla programmazione di movimenti e suoni attraverso pseudo codici.

SUPERDOC

I partecipanti scoprono come programmare il robot SuperDoc per superare le sfide sul tabellone. L'attività step by step introduce i partecipanti alla programmazione e sviluppano competenze come problem solving e pensiero critico.

MTINY

I partecipanti migliorano le loro conoscenze di programmazione visuale scoprendo mTiny, un piccolo robot con le sembianze di un panda in grado di muoversi, parlare e reagire all'ambiente circostante scegliendo e mostrando le emozioni provate.

SPHERO INDI

I partecipanti scoprono il mondo colorato di Sphero Indi, una macchina robotica velocissima che, attraverso un potente sensore di colore, è in grado di rilevare le istruzioni sopra alle tessere che compongono il tracciato che deve percorrere.

**MERENDA
E CHECK OUT**
16:30 - 17:30

Gioco libero all'aria aperta all'interno di H-FARM Campus.
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.

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**ENGLISH
VOCABOLARIO - 1**

I partecipanti si immergono nel mondo dell'inglese attraverso giochi di abbinamento, memory e indovinelli.

I partecipanti acquisiscono un solido vocabolario a tema animali fantastici e più strani al mondo.

**ENGLISH
VOCABOLARIO - 2**

I partecipanti continuano a sperimentare con la lingua inglese e ampliano il loro vocabolario imparando i nomi delle varie parti del corpo degli animali attraverso canzoni, giochi di movimento e attività pratiche.

**ENGLISH
SCRITTURA**

I partecipanti danno vita a creature magiche e insolite, descrivendo caratteristiche di animali reali con esseri unici e straordinari. Attraverso descrizioni dettagliate, sviluppano la loro creatività e le loro capacità di scrittura.

**ENGLISH
ASCOLTO**

I partecipanti imparano nuovi vocaboli legati ai luoghi e agli ambienti in cui vivono le creature, sviluppando la curiosità per la biodiversità e migliorando le loro capacità linguistiche in un contesto divertente e coinvolgente.

**ENGLISH
CONVERSAZIONE**

I partecipanti si mettono alla prova descrivendo gli animali dei film e cartoni animati più famosi utilizzando un vocabolario ricco e specifico. Fare conversazione aiuta a migliorare le capacità di esprimersi in inglese con fluidità e chiarezza.

PRANZO
12:30 - 13:30

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

*POMERIGGIO
13:30 - 16:30**ROBOTICA - LEGO
SPIKE ESSENTIAL**

I partecipanti si immergono nel mondo della robotica e della programmazione attraverso un'attività unplugged - senza tecnologia. Dopodiché prendono confidenza con le componenti del kit Lego Spike Essential.

**PIANTE E ANIMALI
ROBOTICI**

I partecipanti scoprono i modi in cui piante e animali crescono e sopravvivono nel mondo. Costruiscono un loro animale o pianta robotici e ne programmano movimenti e suoni a seconda delle caratteristiche.

**ROBOTICA, SCIENZA E
NATURA**

I partecipanti continuano l'attività analizzando e definendo il contesto in cui vivono i loro animali o piante robotici. L'obiettivo è quello di costruire l'habitat per il proprio robot facendolo interagire attraverso i sensori a disposizione.

**SMART CITY E VEICOLI
ROBOTICI**

I partecipanti lavorano in gruppo per creare la loro personale città del futuro con materiali di recupero. Costruiscono e programmano il veicolo robotico più adatto e lo equipaggiano con sensori che reagiscono all'ambiente circostante.

ROBOT PERSONALE

I partecipanti, divisi in gruppi, progettano, costruiscono e programmano un loro robot personalizzato utilizzando le competenze acquisite durante la settimana di laboratorio. Al termine della sessione, presentano il loro lavoro.

MERENDA
E CHECK OUT
16:30 - 17:30Gioco libero all'aria aperta all'interno di H-FARM Campus.
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.

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**ENGLISH
VOCABOLARIO**

I partecipanti acquisiscono confidenza con la lingua inglese e le loro capacità comunicative presentandosi. Utilizzano un vocabolario specifico per esprimere le proprie caratteristiche caratteriali e di personalità.

**ENGLISH
GRAMMATICA**

Attraverso giochi da tavolo e attività interattive svolte per lavorare sulla confidenza e sulla fluidità, i partecipanti sviluppano competenze grammaticali su: preferences, action verbs e prepositions of movement.

**ENGLISH
SCRITTURA**

I partecipanti sono coinvolti in attività coinvolgenti e divertenti per migliorare le loro competenze linguistiche e di scrittura focalizzandosi su: gerunds/infinitives phrasal verbs, relative clauses e habits.

**ENGLISH
ASCOLTO**

Per migliorare la capacità di comprensione della lingua parlata in modo naturale, i partecipanti ascoltano brevi storie e dialoghi e rispondono a domande sulle tematiche trattate, favorendo anche l'acquisizione di vocaboli nuovi e complessi.

**ENGLISH
CONVERSAZIONE**

I partecipanti si mettono in gioco migliorando le loro capacità di conversazione attraverso giochi di squadra. L'obiettivo è riuscire a far indovinare alla propria squadra un termine attraverso un'accurata e dettagliata descrizione.

PRANZO
12:30 - 13:30

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

*POMERIGGIO
13:30 - 16:30**ROBOTICA - LEGO
SPIKE PRIME**

I partecipanti si immergono nel mondo della robotica e della programmazione attraverso un'attività unplugged - senza tecnologia. Dopodiché prendono confidenza con le componenti del kit Lego Spike Prime.

**DATI, CLOUD E
ROBOTICA**

I partecipanti sperimentano la raccolta e la gestione di dati in tempo reale. In gruppi, creano un robot per visualizzare la velocità del vento e le previsioni del tempo utilizzando i dati quantizzati del cloud.

**PERCORSI E VEICOLI
ROBOTICI**

I partecipanti, a gruppi, progettano, costruiscono e programmano un veicolo robotico interattivo capace di muoversi, evitare gli ostacoli e salire su rampe precedentemente costruite con materiali di recupero.

**INTERAZIONI E
SENSORE DI COLORE**

I partecipanti sperimentano le interazioni e il sensore di colore. Divisi in gruppi di lavoro, costruiscono e programmano un assistente automatizzato in grado di identificare gli oggetti in base al colore degli stessi.

ROBOT PERSONALE

I partecipanti, divisi in gruppi, progettano, costruiscono e programmano un loro robot personalizzato utilizzando le competenze acquisite durante la settimana di laboratorio. Al termine della sessione, presentano il loro lavoro.

MERENDA
E CHECK OUT
16:30 - 17:30Gioco libero all'aria aperta all'interno di H-FARM Campus.
Uscita partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus.