

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

**AR & DIGITAL
STORYTELLING - 1**

Creazione di elementi di realtà aumentata per documentare il mondo.

**AR & DIGITAL
STORYTELLING - 2**

Divisi a gruppi, utilizzo dell'app AR Makr per proseguire i progetti.

***ESCURSIONE SUL
MONTELLO**

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

**RESEARCH &
PHOTOGRAPHY**

Esplorazione della natura circostante e creazione di un foto documentario.

**STORYTELLING &
CODING**

Programmazione visuale di una storia interattiva con Scratch.

**RIVERS &
MINECRAFT - 1**

Alla scoperta della missione di Igor D'India e dei mondi 3D di Minecraft.

**RIVERS &
MINECRAFT - 2**

Progettazione e design di una zattera per navigare i fiumi del mondo.

**ANIMALS &
ROBOTICS - 1**

Alla scoperta della missione di Jane Goodall e del kit Lego WeDo 2.0.

**ANIMALS &
ROBOTICS - 2**

Costruzione di un robot scimpanzé con il kit Lego WeDo 2.0.

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.

POMERIGGIO
13:30 - 16:30

VIDEO MAKING - 1

Come storyteller e attori, realizzazione di riprese e contenuti per video interviste.

VIDEO MAKING - 2

Utilizzo di iPad dell'applicazione Clips per editare le interviste. Visione in platea.

OCEANS & CODING - 1

Alla scoperta della missione di Alex Bellini e sperimentazione dei codici colore con Ozobot.

OCEANS & CODING - 2

Sfide di programmazione visuale con Ozobot per disegnare e navigare i fiumi del mondo.

**RIVERS &
MINECRAFT - 3**

Costruzione della zattera 3D in un mondo virtuale multiplayer di Minecraft.

**RIVERS &
MINECRAFT - 4**

Continuazione dell'attività di costruzione su Minecraft.

**ANIMALS &
ROBOTICS - 3**

Programmazione di movimenti e suoni del robot scimpanzé.

**ANIMALS &
ROBOTICS - 4**

Creazione dell'habitat del robot e programmazione delle interazioni.

MERENDA E
CHECK OUT
16:30 - 17:30

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