

PROGRAMMA RESIDENZIALE

Explore tech driven sustainability

*Il giorno dell'uscita fuori dal Campus può essere soggetto a variazioni.

	DOMENICA	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENEDÌ
SVEGLIA E COLAZIONE 7:00 - 8:30		Una colazione ricca e bilanciata, per cominciare la giornata con una carica di energia.				
MATTINA 9:00 - 12:30 con pausa merenda		AR & DIGITAL STORYTELLING - 1 Creazione di elementi di realtà aumentata per documentare il mondo.	*ESCURSIONE SUL MONTELO Una giornata dedicata alla scoperta della natura e all'adrenalina, tra passeggiate e laboratori nei boschi e divertimento al parco avventura.	RESEARCH & PHOTOGRAPHY Esplorazione della natura circostante e creazione di un foto documentario.	RIVERS & MINECRAFT - 1 Alla scoperta della missione di Igor D'India e dei mondi 3D di Minecraft.	ANIMALS & ROBOTICS - 1 Alla scoperta della missione di Jane Goodall e del kit Lego WeDo 2.0.
PRANZO 12:30 - 13:30		AR & DIGITAL STORYTELLING - 2 Divisi a gruppi, utilizzo dell'app AR Makr per proseguire i progetti.		STORYTELLING & CODING Programmazione visuale di una storia interattiva con Scratch.	RIVERS & MINECRAFT - 2 Programmazione e design di una zattera per navigare i fiumi del mondo.	ANIMALS & ROBOTICS - 2 Costruzione di un robot scimpanzé con il kit Lego WeDo 2.0.
POMERIGGIO 13:30 - 16:30	CHECK IN 16:00	Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.			Gioco libero all'aria aperta e/o giochi da tavolo.	
MERENDA E ATTIVITÀ 16:30 - 18:30	Accoglienza partecipanti presso il Welcome Center di H-FARM Campus. Benvenuto e presentazione dell'esperienza alle famiglie presso Big Hall di H-FARM Campus. Sistemazione dei partecipanti nelle camere dello Studentato.	VIDEO MAKING - 1 Come storyteller e attori, realizzazione di riprese e contenuti per video interviste.		OCEANS & CODING - 1 Alla scoperta della missione di Alex Bellini e sperimentazione dei codici colore con Ozobot.	RIVERS & MINECRAFT - 3 Costruzione della zattera 3D in un mondo virtuale multiplayer di Minecraft.	ANIMALS & ROBOTICS - 3 Programmazione di movimenti e suoni dei robot scimpanzé.
TEMPO LIBERO 18:30 - 19:30		VIDEO MAKING - 2 Utilizzo di iPad dell'applicazione Clips per editare le interviste. Visione in platea.		OCEANS & CODING - 2 Sfide di programmazione visuale con Ozobot per disegnare e navigare i fiumi del mondo.	RIVERS & MINECRAFT - 4 Continuazione dell'attività di costruzione su Minecraft.	ANIMALS & ROBOTICS - 4 Creazione dell'habitat dei robot e programmazione delle interazioni.
CENA 19:30 - 20:30		SPORT Sessioni sportive per divertirsi, favorire il gioco di squadra e i rapporti interpersonali.	RELAX Attività rilassanti e di svago per recuperare le energie dopo la giornata fuori dal Campus.	PRE TALENT SHOW Preparazione delle esibizioni da presentare durante il Talent Show serale.	SPORT Sessioni sportive per divertirsi, favorire il gioco di squadra e i rapporti interpersonali.	CHECK OUT 16:30
ATTIVITÀ SERALI 20:30 - 22:00		Tempo libero in camera per farsi la doccia e prepararsi alla serata.				
TUTTI A LETTO 22:00		Menù diversificato con scelta tra varie opzioni di piatti della tradizione italiana e internazionale.				
	ICE-BREAKER Attività di socializzazione e condivisione di regole e linee guida per vivere al meglio il Campus.	EQUILIBRISMO E GIOCOLERIA Magia, arte e colori: uno spettacolo affascinante e unico in Campus.	ATTIVITÀ IN CAMPUS Serata dedicata ad attività a tema sportivo, culturale e artistico per divertirsi insieme.	TALENT SHOW Alla scoperta dei talenti e delle abilità artistiche dei partecipanti, con un talent show unico.	SUMMER RANDOM PARTY Una festa finale unica nel suo genere. Outfit random e balli scatenati.	
	Presenza del team di H-FARM in ogni piano dello Studentato con sorveglianza e supporto continuo.					