

FIBERCAMPS

2023

Programma attività: Smartecology

8.30-10.00 Attività laboratoriali
10.00-10.30 Merenda
10.30-12.15 Attività laboratoriali
12.30-14.30 Pausa pranzo, giochi all'aperto
14.30-16.30 Attività opzionali

7-10 anni

11-14 anni

ATTIVITA':

- Smontaggio di oggetti elettronici ed utilizzo dei materiali ricavati per costruire un piccolo personaggio che i partecipanti potranno portarsi a casa.
- Creazione di una Escape Room digitale giocabile in Realtà Virtuale.
- Introduzione all'elettronica: circuiti di carta e circuiti morbidi. Utilizzeremo dei materiali diversi dal solito per costruire dei semplici circuiti elettrici, come carta, nastro di rame, paste modellabili, LED e batterie.
- Digitalizzazione del personaggio creato e importazione in una piattaforma di coding per la creazione di un piccolo gioco
- Cucito conduttivo: creazione di oggetti indossabili (wearable) con integrati dei circuiti elettrici (ad esempio un braccialetto con un LED che si accende quando lo indosso) che poi i partecipanti potranno portarsi a casa.
- Realizzazione di lampade LED da comodino: costruiremo delle lampade utilizzando legno che verrà tagliato a laser. Queste lampade verranno personalizzate e potranno essere portate a casa.
- Introduzione ai sensori: sfide divertenti con LEGO e littleBits (componenti elettronici modulari) dove esploreremo diversi sensori e i loro utilizzi, andando poi a costruire un'installazione interattiva di gruppo con questi materiali.
- Creazione di oggetti **smart** con materiali di recupero (cartoncini, feltro, contenitori riciclati, ecc...) e componenti elettronici,



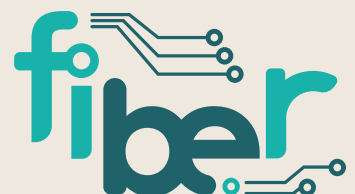
fiberspace.io



@Fiber_lab



@Fiber



FIBERCAMPS

2023

Programma attività: Il Verde e il Blu

8.30-10.00 Attività laboratoriali

10.00-10.30 Merenda

10.30-12.15 Attività laboratoriali

12.30-14.30 Pausa pranzo, giochi all'aperto

14.30-16.30 Attività opzionali

7-10 anni

11-14 anni

ATTIVITA':

- Smontaggio di oggetti elettronici e costruzione di una pianta immaginaria con i materiali ricavati.
- Foresta interattiva: tutte le piante immaginarie create verranno unite in un'unica installazione permanente, integrando componenti elettronici per aggiungere luci e suoni, rendendo così interattiva l'installazione, anche attraverso l'utilizzo di coding, sensori e microcontrollori.
- Creazione di un erbario virtuale: uscite sul sentiero del Brenta per la raccolta di foto, utilizzo di app per il riconoscimento delle piante, raccolta di informazioni anche tramite ricerche online. Tutto questo verrà unito in un unico progetto in realtà aumentata che rimarrà esposto lungo il sentiero, tramite dei QR code pubblici.
- Creazione di un ecosistema chiuso utilizzando terra, piante e bottiglie di plastica riciclate, che potrà poi essere portato a casa.
- Coding: utilizzo di coding a blocchi per la creazione di un piccolo "gioco" nel quale bisognerà prendersi cura della propria pianta virtuale
- Costruzione di un modello di orto smart utilizzando robotica e sensori LEGO.



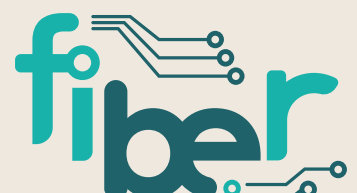
fiberspace.io



@Fiber_lab



@Fiber



E al pomeriggio?

FIBERCAMPS

2023

7-10 anni

11-14 anni

I pomeriggi, per entrambe le fasce d'età, saranno dedicati a delle attività off-screen. In tutte le attività i partecipanti saranno comunque assieme ad un educatore.

La scelta dell'attività pomeridiana deve essere indicata al momento dell'iscrizione.

Le possibili attività sono le seguenti:

- 1) Potenziamento delle abilità logico matematiche e del metodo di studio, lasciando spazio all'applicazione di questi nello svolgimento dei compiti assegnati per le vacanze.
- 2) Attività individuali come: svolgimento dei compiti in autonomia, lettura di un libro, disegno o altre attività simili.
- 3) Attività di gruppo come giochi da tavolo, sfide LEGO, approfondimenti dei laboratori della mattina o altre attività simili.