

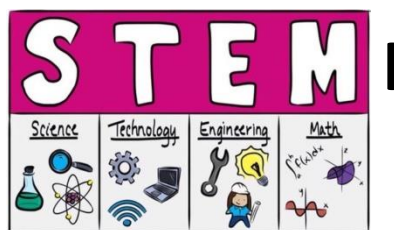


*Presidenza del Consiglio dei Ministri  
Dipartimento per le pari opportunità*

**IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM II EDIZIONE  
SECONDA ANNUALITA' 17 - 28 GIUGNO 2019**

**ISTITUTO COMPRENSIVO G.PARINI DI CAMPOSAMPIERO  
CAMPO ESTIVO "IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM"**

**Si**



**IN GIOCO**

**percorsi di matematica, cultura scientifica e tecnologica, informatica e coding**

<b>giorno</b>	<b>percorso</b>	<b>attività</b>	<b>a cura di</b>
17	"Ingegneri alle prese con problemi di cuore"	- Seminario introduttivo - Laboratorio fluidodinamico cardiovascolare - Visita laboratorio sperimentale	Ricercatrice Francesca Maria Susin
18	Coding	<b>Lab1</b> ) Uso di MICRO:BIT stesura del codice, costruzioni di oggetti controllabili attraverso la scheda	Ass. Laboratorio Archimede

	<p>Arte, Tecnologia e Matematica</p> <p>Realtà aumentata</p>	<p><b>Lab2)</b> Origami</p> <p><b>Lab3)</b> Gioco, esperimento e creo con la realtà aumentata</p>	<p>Docente interno Eleonora Conti</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p>
19	<p>Robotica educativa</p> <p>Coding</p> <p>Circuiti e computer con MakeyMakey</p>	<p><b>Lab1)</b> Laboratorio con robot EV3 (Parte1)</p> <p><b>Lab2)</b> Programmare MIND DESIGNER Fare geometria creativa con l'utilizzo di Mind Designer attraverso l'App. IMPARARE A PROGRAMMARE</p> <p><b>Lab3)</b> Usare oggetti di uso comune per controllare circuiti e computer</p>	<p>Docente interno Gabriella Bazzacco</p> <p>Docente interno Eleonora conti</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p>

20	<p>Robotica educativa</p> <p>Escape Room</p> <p>Tinkering</p> <p>Coding con Ozobot</p>	<p><b>Lab1)</b> Laboratorio con robot EV3 (Parte 2)</p> <p><b>Lab 2)</b> Risolvere problemi a catena giocando con Escape room</p> <p><b>Lab 3)</b> Usare creativamente gli STRAWBEES Progettare e realizzare costruzioni</p> <p><b>Lab 4)</b> Avvio al coding attraverso l'uso di codici colorati trasformati in diretta da OZOBOT</p>	<p>Docente interno Gabriella Bazzacco</p> <p>Ass. dei genitori Parini</p> <p>Docente interno Eleonora Conti</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p>
21	<p>Coding</p> <p>Penna 3D</p>	<p><b>Lab 1)</b> GEOMETRIA CREATIVA: Costruire algoritmi con la piattaforma Code.org</p> <p><b>Lab 2)</b> Imparare a programmare con SCRATCH</p> <p><b>Lab 3)</b> Cos'è e come funziona una penna 3D Costruzione di artefatti</p>	<p>Docente interno Eleonora Conti</p> <p>Docente interno Annalisa Stella</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p>

	Escape room	<b>Lab 4)</b> Risolvere problemi a catena giocando con ESCAPE ROOM	Ass. dei genitori Parini
24	Pixel art	<b>Lab 1)</b> Utilizzo di software open source realizzando disegni creativi per lo sviluppo del pensiero computazionale	Docente interno Annalisa Stella
	Coding con Ozobot	<b>Lab 2)</b> Avvio al coding attraverso l'uso di codici colorati trasformati in diretta da OZOBOT	Docente interno Eleonora Conti
	Coding con Blue Bot	<b>Lab3)</b> Programmare robot BLUE BOT per sviluppare il pensiero computazionale esercitandosi con gli algoritmi	Docente interno Nadia Gardini
	Coding con Mind Designer	<b>Lab 4)</b> Programmare MIND DESIGNER Fare geometria creativa con l'utilizzo di Mind Designer attraverso l'App. IMPARARE A PROGRAMMARE	Docente interno Francesco Gullo
25	Pixel art	<b>Lab 1)</b> Utilizzo di software opensource realizzando disegni	Docente interno Annalisa Stella

		<p>creativi per lo sviluppo del pensiero computazionale</p> <p><b>Lab 2)</b> Avvio al coding attraverso l'uso di codici colorati trasformati in diretta da OZOBOT</p>	Docente interno Eleonora Conti
	Coding con Blue Bot	<b>Lab3)</b> Programmare robot BLUE BOT per sviluppare il pensiero computazionale esercitandosi con gli algoritmi	Docente interno Nadia Gardini
	Coding con Mind Designer	<b>Lab 4)</b> Programmare MIND DESIGNER Fare geometria creativa con l'utilizzo di Mind Designer attraverso l'App. IMPARARE A PROGRAMMARE	Docente interno Francesco Gullo
26	Escape Room	<b>Lab1)</b> Risolvere problemi a catena giocando con Escape room	Ass. dei genitori Parini
	Gli ologrammi	<b>Lab2)</b> Cos'è un ologramma come costruire un proiettore olografico piramidale visualizzare ologrammi 3d	Docente interno Francesco Gullo

	<p>Robotica educativa</p> <p>Arte, Tecnologia e Matematica</p> <p>Penna 3D</p>	<p><b>Lab 3)</b> Laboratorio con robot EV3</p> <p><b>Lab 4)</b> Origami</p> <p><b>Lab 5)</b> Cos'è e come funziona una penna 3D Costruzione di artefatti</p>	<p>Docente interno Gabriella Bazzacco</p> <p>Docente interno Eleonora Conti</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p>
27	<p>Tinkering</p> <p>Realtà aumentata</p> <p>Coding</p> <p>Circuiti e computer con Makey Makey</p>	<p><b>Lab 1)</b> Usare creativamente gli Strawbees Progettare e realizzare costruzioni</p> <p><b>Lab 2)</b> Gioco, esperimento e creò con la realtà aumentata</p> <p><b>Lab 3)</b> Percorsi di programmazione</p> <p><b>Lab 4)</b> Usare oggetti di uso comune per controllare circuiti e computer</p>	<p>Docente interno Eleonora conti</p> <p>Docente interno Nadia Gardini</p> <p>Docente interno Francesco Gullo</p> <p>Ass. Laboratorio Archimede</p>

28	Escape Room	<b>Lab 1)</b> Risolvere problemi a catena giocando con Escape room	Ass. dei genitori Parini
	Penna 3D	<b>Lab 2)</b> Cos'è e come funziona una penna 3D Costruzione di artefatti	Docente interno Nadia Gardini
	Arte, Tecnologia e Matematica	<b>Lab 3)</b> Origami	Docente interno Eleonora Conti
	Robotica educativa	<b>Lab 4)</b> Laboratorio con robot EV3	Docente interno Gabriella Bazzacco
	Gli ologrammi	<b>Lab 5)</b> Cos'è un ologramma come costruire un proiettore olografico piramidale visualizzare ologrammi 3d	Docente interno Francesco Gullo