

Disegna il tuo mondo

Argomento

La rappresentazione della superficie terrestre ha alla base la scienza della **cartografia**. Nei secoli, **l'esplorazione**, la tecnica e la scienza hanno portato ad una **evoluzione** delle **mappe** fino alla rappresentazione **fotografica satellitare** dei giorni nostri.

A partire dalle **mappe storiche** sino ad arrivare alle immagini virtuali e alla **grafica tridimensionale**, i ragazzi potranno visitare luoghi del **mondo in 3D** e prendere consapevolezza del nostro pianeta.

Attività

Il **laboratorio** fornisce semplici concetti di cartografia tramite la presentazione di una selezione di **mappe cartografiche** e approfondimenti in **virtual tour**. Si renderà evidente come la **scienza** e la **tecnologia** abbiano cambiato la rappresentazione della superficie terrestre fino ad arrivare a scoprire le potenzialità di **Google Earth**.

Tramite l'utilizzo di Tablet i **ragazzi** useranno Google Earth per scoprire ed esplorare vari **luoghi del mondo** e lavoreranno poi alla **riproduzione grafica** dei continenti con un'attività di «**disegna e colora**», un **collage** per riprodurre la cartografia della Terra e di **puzzle 3D** da realizzare collettivamente.

Durata: 1 ora e 30 minuti



Alla scoperta dell'avventuroso regno di Interland

Argomento

Scoprire la **sicurezza informatica** grazie al progetto di **gamification** «Vivi internet al meglio - Interland: avventure digitali» realizzato da **Google**.

Esplorando il regno digitale “**Interland**”, i ragazzi scopriranno gli strumenti e le risorse utili per navigare in modo responsabile in ottica di **educazione digitale**.

Attività

L'importanza della **sicurezza** quando si **naviga sul web** è fondamentale soprattutto per le generazioni “native digitali”.

Esplorando i **quattro regni** del mondo virtuale di **Interland**, Monte responsabile, Fiume della realtà, Regno cortese e Torre del tesoro, i ragazzi impareranno a **riconoscere** alcuni tra i **rischi online** dai quali è bene sapersi difendere, attraverso alcune **regole** e **accortezze**.

Guidati dagli animatori risolveranno quattro **giochi tematici** nati per approfondire **concetti** fondamentali per la **navigazione consapevole**: utilizzare la tecnologia con buon senso, imparare a distinguere il vero dal falso, diffondere la gentilezza e custodire le informazioni personali.

Durata: 1 ora e 30 minuti



Costruisci e programma il tuo Robot

Argomento

È possibile scoprire il **mondo** della **robotica** grazie ad un approccio di edutainment, **ludico** ed **educativo**, andando ad esplorare i meccanismi alla base di semplici robot e imparare a manovrarli grazie al **coding**.

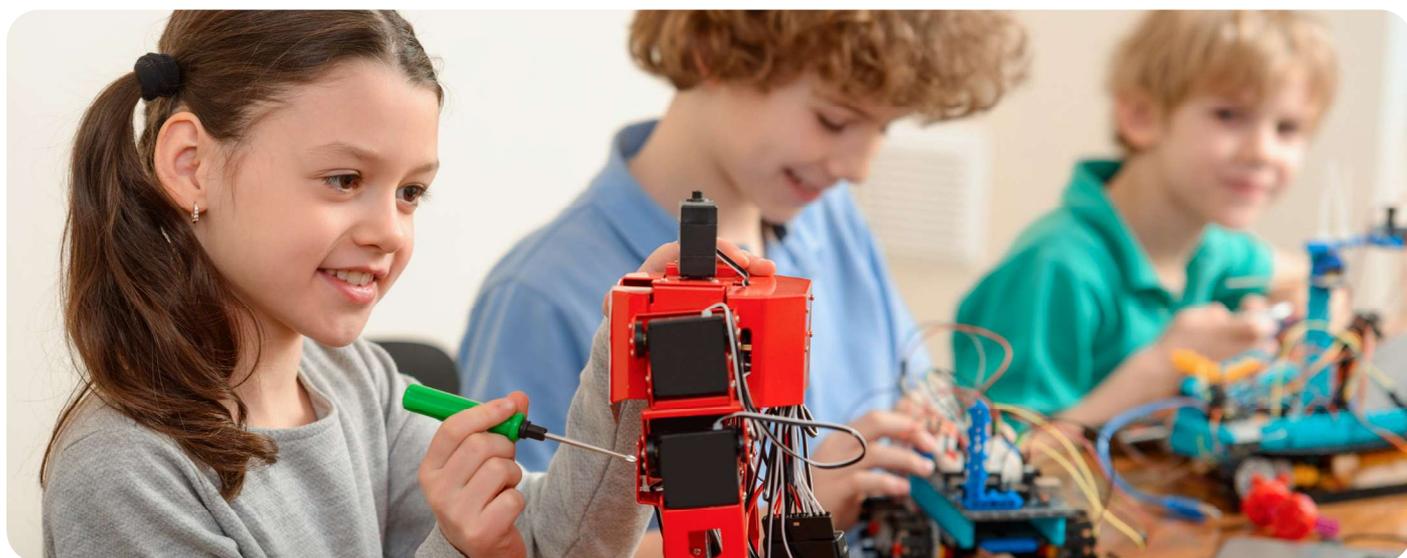
A partire dal concetto di **Making**, dare vita ad un progetto collettivo grazie alla fabbricazione di qualcosa, l'**obiettivo** del laboratorio è imparare a **comunicare** e **collaborare** insieme.

Attività

Un laboratorio ideato sul concetto di **robotica educativa**: imparando ad **assemblare** e programmare semplici robot i ragazzi svilupperanno **competenze trasversali**: lavoro di gruppo, problem solving, creatività e abilità tecnologico - matematiche.

Dopo aver appreso semplici concetti di robotica i ragazzi, divisi in **gruppi**, avranno la possibilità di interagire con un **robot giocattolo**, programmarlo e sbizzarrirsi nel creare il loro robot cartaceo con un **gioco da tavolo**.

Durata: 1 ora e 30 minuti



La tua favola con il coding

Argomento

Il **coding**, o programmazione, è un'attività che permette di strutturare un programma attraverso l'enunciazione sequenziale di istruzioni interpretate ed eseguite da un **computer**.

Grazie ad un **programma di coding** si realizzerà una **favola digitale** per diventare **fruitori attivi** della tecnologia e imparare ad esprimersi attraverso essa.

Attività

I ragazzi riceveranno un'introduzione sui concetti di **storytelling** e **coding**.

Guidati dagli animatori e utilizzando il **programma Scratch**, i ragazzi impareranno a realizzare una **favola digitale** completa di ambientazione, protagonisti e dialoghi, dando libero sfogo alla propria **creatività**.

Gli **obiettivi** del laboratorio sono imparare le strategie per **comunicare** le proprie **idee**, inventare una **storia**, progettare una **favola digitale** e trovare le soluzioni ai problemi che si incontrano durante la sua realizzazione.

Durata: 1 ora e 30 minuti

