



ISTITUTO COMPRENSIVO

di CARPINETI-CASINA

"G.GREGORI"

Scuola Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° Grado
Via Francesco Crispi, 74 - 42033 CARPINETI (RE)
Tel. 0522/618418 Fax. 0522/718477



E-mail REIC826006@istruzione.it

www.iccarpineticasina.edu.it

Codice Univoco UFIKQ8

C.F. 80016070353

Ai genitori degli alunni iscritti
Ai formatori IFOA
Ai tutor STEAM D.M. 65
p.c. Personale ATA

OGGETTO: avviamento campo estivo STEAM scuole primarie di Carpineti e Casina D.M.65

Con la presente siamo a confermare l'inizio del campo estivo STEAM:

- dal 2 al 6 settembre presso la scuola primaria di Carpineti dalle 8.30 alle 12.30
- dal 9 al 13 settembre presso la scuola primaria di Casina dalle 8.30 alle 12.30

Il campo estivo sarà gestito da due formatori IFOA e da due tutor, docenti dell'Istituto.

I bambini svolgeranno, durante la mattinata, due diversi laboratori relativi al CODING e alla STAMPA 3D (vedi programmi allegati).

Materiale da portare: merenda tutti i giorni, materiali di recupero il primo giorno (scatola di cartone, bottiglie di plastica, tappi, vasetti di vetro, fogli di giornale).

Dirigente Scolastico

Sara Signorelli

Documento Firmato Digitalmente ai sensi del c.d.
Codice dell'Amministrazione Digitale D. Lgs 82/2005
e normativa connessa

Da consegnare il primo di giorno di attività

Il sottoscritto _____ genitore dell'alunno/a _____

ACCONSENTE

la partecipazione al CAMP STEAM organizzato presso il plesso scolastico di _____

STAMPA 3D

"Un grande giorno di niente in 3D" è un laboratorio STEM che combina la creatività ispirata dal racconto "Un grande giorno di niente" con l'uso di materiali di riciclo e le tecnologie di stampa 3D. I partecipanti esploreranno il loro potenziale creativo progettando un luogo relativo al racconto e i relativi personaggi o oggetti, per poi realizzarli sia manualmente con materiali di recupero, sia digitalmente utilizzando Tinkercad e la stampa 3D.

FASI

- Esplorazione del racconto "Un grande giorno di niente": iniziamo leggendo e discutendo il racconto per trarre ispirazione nella creazione del nostro luogo relativo al racconto e dei personaggi o oggetti che lo popoleranno.
- Progettazione del luogo relativo al racconto: i bambini disegneranno e pianificheranno il loro spazio ispirato dal racconto, utilizzando l'immaginazione e materiali di recupero per costruire il mondo.
- Introduzione a Tinkercad e alla Stampa 3D: apprenderemo come utilizzare Tinkercad, un software di modellazione 3D semplice e intuitivo, per creare i personaggi o oggetti legati al nostro racconto. Questa fase permette di trasformare idee in modelli tridimensionali digitali.
- Stampa 3D dei personaggi o oggetti: i modelli creati su Tinkercad verranno stampati in 3D, trasformando i disegni digitali in oggetti reali che saranno integrati nel luogo relativo al racconto creato manualmente.
- Costruzione e Integrazione: i partecipanti completeranno il loro luogo relativo al racconto combinando i modelli 3D stampati con le creazioni realizzate con materiali di riciclo, unendo così la tecnologia e la creatività manuale.

METODOLOGIA

Attraverso un approccio pratico e coinvolgente, "Un grande giorno di niente in 3D" guida i partecipanti in un percorso che fonde letteratura, creatività manuale e tecnologia. I bambini esploreranno diverse fasi creative: dall'ideazione ispirata da un racconto, alla costruzione di un luogo relativo al racconto con materiali di riciclo, fino alla modellazione e stampa 3D di personaggi o oggetti. Ogni fase è pensata per stimolare l'espressione personale, il problem-solving e lo sviluppo di competenze tecniche. Alla fine del laboratorio, i partecipanti porteranno a casa non solo un oggetto creato da loro, ma anche l'esperienza di aver combinato fantasia e tecnologia.

CODING

"Creiamo un Videogioco" è un laboratorio che accompagna i bambini in un viaggio dalla scoperta delle basi del coding fino alla creazione del loro primo videogioco, utilizzando strumenti didattici innovativi come mTiny e la piattaforma Scratch. I partecipanti inizieranno esplorando il coding attraverso il gioco con mTiny, per poi passare a Scratch, dove impareranno a programmare e a dar vita a sfondi, personaggi e logiche di gioco personalizzate.

FASI

- Introduzione al Coding con mTiny: i bambini muoveranno i primi passi nel mondo della programmazione attraverso mTiny, un robot educativo che rende il coding intuitivo e divertente. Questa fase aiuta a comprendere le basi del pensiero computazionale attraverso il gioco.
- Passaggio a Scratch: dopo aver acquisito familiarità con le basi del coding, i partecipanti passeranno a Scratch, dove approfondiranno i concetti di programmazione visuale.
- Disegno e Animazione: utilizzando Scratch, i bambini creeranno sfondi e personaggi animati per il loro videogioco, imparando a dare vita alle loro idee.
- Logica di gioco: i partecipanti implementeranno cicli, condizioni, variabili e punteggi, elementi fondamentali per costruire un videogioco funzionante e coinvolgente.
- Test e divertimento di gruppo: il laboratorio si concluderà con la presentazione e il testing del videogioco creato, dove i partecipanti potranno giocare insieme e sperimentare le creazioni degli altri.

METODOLOGIA

Attraverso un approccio ludico e interattivo, "Creiamo un Videogioco" introduce i bambini alla programmazione in modo graduale e divertente. Partendo dalle basi con mTiny, un robot che insegna il coding attraverso il gioco, i partecipanti passeranno poi a Scratch, dove esploreranno la programmazione visiva. Organizzato in gruppi, il laboratorio promuove un ambiente collaborativo e stimolante, dove ogni

partecipante può sperimentare, apprendere e divertirsi mentre crea il proprio videogioco personalizzato. Alla fine del percorso, i bambini non solo avranno creato il loro primo videogioco, ma avranno anche sviluppato competenze logiche, creative e tecniche fondamentali per il futuro.