



### **Chi siamo: Cariplo Factory**

Cariplo Factory è un hub di innovazione che sorge nel distretto Tortona di Milano, oggi luogo di creatività e sperimentazione, un tempo sede del complesso industriale Ansaldo. Cariplo Factory trova il suo innesco nell'incontro e nella contaminazione di saperi tra PMI e grandi aziende, imprese hi-tech, imprese sociali, imprese culturali, incubatori, acceleratori, università, centri di ricerca, scuole ed enti di formazione, fablab, ambienti di educazione informale, investitori e professionisti. Cariplo Factory propone numerose attività, spesso in partnership, che hanno al centro i giovani, il lavoro, l'innovazione tecnologica e sociale.

### **I Camp di Cariplo Factory**

Tecnologia e Sport: è questo il DNA dei Summer Camp dedicati ai **ragazzi e alle ragazze dagli 8 ai 13 anni (divisi in gruppi da massimo 12 partecipanti)**. Divertimento sì, ma anche responsabilità. Coding, Video, Making e Gaming diventano l'occasione per le ragazze e i



ragazzi per riflettere sulla propria identità reale, virtuale o digitale attraverso un confronto sulla loro presenza on-line.

I Summer Camp di Cariplo Factory 2019 saranno anche l'occasione provare a cimentarsi in nuove discipline sportive. Grazie alla Partnership con Quanta Club, ogni giorno, al pomeriggio, i ragazzi possono sperimentare moltissimi sport: Tiro con l'arco, Piscina, Pattinaggio, Calcetto, Paddle, Danza, Beachvolley, Mini-tennis, Baseball, Badminton, Unihoc, Basket, Rugby e Orienteering.

I ragazzi potranno raggiungere il Quanta Club grazie ad un servizio di navetta privato: gli orari di andata e ritorno del servizio navetta sono descritti di seguito:

**Buonarroti**

Ritrovo: 7.50

Partenza: 7.55

Arrivo: 18.15\*

Ritrovo: di fronte alla casa dei musicisti

**Piazza Lega Lombarda**

Ritrovo: 8.10

Partenza: 8.15

Arrivo: 18.05\*

Ritrovo: angolo via Moscova fronte ATM bar

**Piazza Garibaldi**

Ritrovo: 8.20

Partenza: 8.25

Arrivo: 17.55\*

Ritrovo: via Don Luigi Sturzo fronte Hotel Executive

**Piazza della Repubblica,17**

Ritrovo: 8.30

Partenza: 8.40

Arrivo: 17.45\*

Ritrovo: fronte Hotel Principe di Savoia, fermata bus ATM 37

**Viale Brianza**

Ritrovo: 8.45

Partenza: 8.55

Arrivo: 17.35\*

Ritrovo: viale Brianza angolo viale Venini

**Piazzale Maciachini**

Ritrovo: 9.00

Partenza: 9.05

Arrivo: 17.25\*

Ritrovo: p.za Maciachini lato giardinetto

**Obiettivi:**

In Cariplo Factory crediamo che ragazze e ragazzi siano una risorsa e che siano più capaci di quanto credano. I Summer Camp di Cariplo Factory sono campus settimanali a matrice STEAM (Science, Technology, Engineering, Art+Design and Math) in cui ragazzi e ragazze possono sviluppare competenze digitali e sociali. Alleniamo i ragazzi al problem solving e lasciamo libertà in termini di creatività e ideazione. L'apprendimento è proposto attraverso l'esperienza, la pratica, la realizzazione materiale di un progetto, l'errore e la sua soluzione.

I Camp lasciano tempi e spazi di socialità e divertimento in cui costruire e realizzare progetti con risultati inaspettati nell'ambito dell'autonomia personale e delle relazioni tra pari. Per questo sono pensati in termini di servizi educativi. I Camp sono luoghi in cui nascono passioni digitali attraverso un apprendimento attivo e consapevole delle tecnologie.



## Didattica

I Camp non prevede lezioni frontali ma lavori per gruppi di studenti. La fase laboratoriale prevede la progettazione di una soluzione a una sfida. Il percorso insiste e investe sulla creatività e la rimotivazione delle e dei giovani stimolando l'innovazione e orientando alla sperimentazione, per indurre un atteggiamento propositivo e imprenditivo.

Risultati attesi

- far conoscere ai giovani nuovi modi di produrre, progettare e lavorare. Informazioni su metodo, contenuto e strumenti legati al lavoro che verrà.
- introdurre nuove conoscenze e competenze digitali per un utilizzo appropriato e di senso degli strumenti legati alla digital fabrication, alla progettazione domotica, robotica, alla sensoristica
- adottare un metodo inclusivo ed esperienziale. Utilizzare un approccio capacitante, funzionale e costruttivo. Apprendere in dinamiche collaborative.

## **Maker and Robotics Camp**

**10-14 giugno 2019**

Il Maker Camp propone un'esperienza laboratoriale che si basa su teorie costruttiviste dell'apprendimento: learning by doing. La proposta didattica conferisce la possibilità a studenti e studentesse di capire cosa significa progettare e toccare con mano i risultati. Andremo alla scoperta dell'elettronica e della grande robotica. Come programmare un robot? Come costruirlo? Come rendere oggetti interattivi? I ragazzi e le ragazze sapranno cimentarsi nella dimensione della robotica e dell'elettronica utile a sviluppare creatività, logica e problem solving.

Gli obiettivi pedagogici e didattici insistono sul trasferimento di competenze tecniche e di trasversali. Nello specifico:

- Key competence
- saper lavorare in gruppo
- saper comunicare
- imparare ad imparare.
- Skills tecnici
- progettazione digitale

utilizzo di strumenti e macchine tipiche della digital fabrication: stampante 3d, plotter da taglio e microprocessori.

Programma:

- briefing su strumenti e tools del camp
- suddivisione in gruppi



- lancio della challenge
- ideazione
- introduzione alle tecnologie
- progettazione
- realizzazione del progetto tecnologico o di un robot

Dotazione tecnologica: 1 plotter da tavolo, 1 stampante 3D, microcontrollori, Lego Education, Sam Labs, Makey Makey, Micro:Bit

## **Coding**

### **17-21 giugno**

Saper animare una storia inventata è un gioco da ragazze e ragazzi! Bisogna saper costruire le regole, creare i personaggi e saper far coding in ambienti diversi. Dopo una settimana saprete programmare in diversi ambienti e potrete ideare mondi, storie e personaggi che animeranno le vostre storie. La settimana dedicata al Coding vuole contribuire alla fruizione attiva della tecnologia attraverso differenti percorsi e linguaggi che consentono la creazione di giochi a partire dalle proprie passioni e creatività. Alla fine della settimana ragazzi e ragazze acquisiranno competenze relative allo storytelling, alla costruzione grafica e interattiva dei personaggi che lo animano mediante linguaggi di programmazione (coding) diversi tra loro: java, app android, coding per la robotica e Scratch.

#### Programma

- briefing su strumenti e tools del camp
- suddivisione in gruppi
- processo creativo sulla costruzione di un gioco: le regole e gli obiettivi
- personaggi e scenografia (modellazione)
- la sceneggiatura
- storytelling e costruzione storyboard
- animazione della storia con coding

## **Youtuber Camp**



## **24-28 giugno**

Una settimana dedicata al mondo video e alla sua presenza in rete. Un percorso sulle identità in rete ma anche una fabbrica in cui costruire narrazioni e ambientazioni per costruire un video di qualità, con le principali tecniche di montaggio video: dalla stop motion al video editing con l'ausilio di audio e effetti speciali. Una settimana supportata da strumenti digitali e alte professionalità. L'obiettivo è realizzare dei video bomba! Durante la settimana ragazze e ragazzi seguiranno dei percorsi di scrittura e narrazione multimediale, saper utilizzare e modificare le immagini nel media video, tecniche di montaggio ed effetti speciali. Un camp creativo di videomaking digitale che sviluppa competenze di problem-solving, team working, project planning e social media.

Programma:

- briefing su strumenti e tools del camp
- suddivisione in gruppi
- lab su identità in rete
- personaggi e interpreti
- la sceneggiatura
- storytelling e costruzione storyboard
- la narrazione animata
- tecniche di stop motion
- videoediting e montaggio
- pubblicazione dei video

## **Videogaming**

### **1-5 luglio**

Scratch 2.0 è un linguaggio di programmazione e una comunità online dove puoi creare storie interattive, giochi e animazioni. Mentre progettano e programmano progetti con Scratch, i ragazzi imparano a pensare creativamente, a ragionare sistematicamente e a lavorare in modo collaborativo. Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten group dei Media Lab del MIT.

Durante il laboratorio verranno introdotti i primi concetti di programmazione facendo in modo che, in un ambiente logico matematico, i ragazzi possano dare libero spazio alla creatività.



Svilupperemo insieme un semplice videogioco da inventare, creare e ricreare.

Programma

- briefing su strumenti e tools del camp
- suddivisione in gruppi
- processo creativo - progettazione
- creazione personaggi e regole
- programmazione e implementazione videogioco

### **Formatori ed Educatori (per tutti i Camp)**

Nelle attività digitali della mattina i ragazzi saranno seguiti da 2 formatori.

Nel momento del pranzo e per le attività sportive pomeridiane si uniranno ai ragazzi degli altri Camp del Quanta Club seguiti dai loro educatori professionisti.