



PROPOSTE PER LE PROGETTUALITÀ SCOLASTICHE

Fablab for Kids è una piattaforma educativa che avvicina ragazzi dai 5 ai 14 anni alle tecnologie e alle competenze del futuro, con un approccio pratico e divertente all'apprendimento. I laboratori si svolgono presso il Fablab Torino, scuole ed eventi.

Ogni percorso presentato è da intendersi come una traccia da adattare ad ogni scuola per valorizzarne le specificità e qualità e non costruire solo occasioni di collaborazione estemporanee.

I vari percorsi sono pensati per rispondere esplicitamente ai progetti PON sul Pensiero computazionale e creatività digitale; cercando di essere il più possibile integrabili con i regolari percorsi didattici.

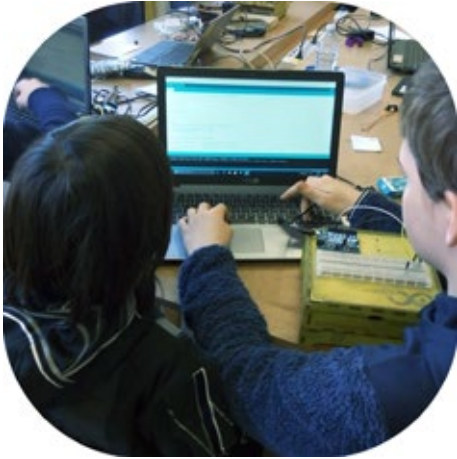
Fablab for Kids si propone infatti, come referente territoriale per l'attivazione di progettualità di creatività digitale e/o a supporto dell'offerta formativa.

Fablab for Kids, grazie alla collaborazione con le comunità del Fablab (Torino) e del Techlab (Chieri) di cui fanno parte makers, designer, educatori ed appassionati di tecnologia, riesce a fornire competenze ed esperienze didattiche in continuo aggiornamento.



*Percorso per creare Videogiochi
utilizzando il nuovo linguaggio
del codice.*

***VIDEOGIOCHI FANTASTICI E COME COSTRUIRLI**



*Trasformeremo problemi concreti in concetti astratti
(matematici, logici o informatici) per ricercare soluzioni algoritmiche.
Alleneremo il pensiero computazionale e il concetto di Open Source.
Aiuteremo i ragazzi ad entrare in un mondo apparentemente di difficile approccio
attraverso software come **Scratch** e **ApplInventor**.*



*Un percorso per imparare
a disegnare e modellare in 3d.*

***PUPAZZI IN CERCA D'AUTORE**



*Creare contenuti grafici 3d.
Dalla rappresentazione consequenziale delle immagini
a capire la tridimensionalità per dar vita a delle storie fantastiche.
Per superare il ruolo di consumatori passivi di
giocattoli e riuscire a raccontare e dar forma alle proprie idee
utilizzeremo strumenti grafici e di produzione digitale
come **Tinkercad**, modellando per la **stampa 3d**.*

*Un corso di avvicinamento
alle basi dell'elettronica.*



***GLI ELETTRONI CI CIRCONDANO**



*Sentire e visualizzare i flussi elettrici,
capire che l'elettricità ci circonda e che può essere raccolta e usata anche dalla frutta,
imbrigliarla in circuiti di rame e infine programmare il circuito direttamente dal computer
per dimostrare agli elettroni chi comanda!*

Utilizzeremo componenti base, kit come [Littlebits](#) o [MakeyMakey](#), [Robot inchiostri conduttivi](#), schede [Arduino](#) e [Raspberry](#).



*Come funziona la rete
e chi ne fa parte.
Dal quotidiano al cloud.*



***TUTORIAL SULL' INTERNET**



*Un Viaggio al centro della rete, dentro il web insomma,
per capirne i meccanismi e diventare navigatori Attivi e Prudenti.
Nel percorso si incroceranno i [media](#) di comunicazione tradizionale
e le loro nuove [forme digitali](#).*

*Intenderemo la rete come spazio reale di collaborazione e condivisione
all'interno del quale si negoziano inevitabilmente tutte le dinamiche umane.*



*Storytelling e
strumenti base della
narrazione.*

***FIABE E NUMERI, LA SCIENZA DELLA NARRAZIONE**



*Come nascono le storie?
e i cartoni animati?*

*Dalla narrazione per immagini alla nascita del cinema per capire
che abbiamo tutti i mezzi per realizzare storie animate, cartoni e fiabe digitali.*

*Utilizzeremo **Scratch**, un macchinario che
possiamo anche costruire insieme chiamato **sPasso1**,
Audacity per gli effetti sonori e molto altro.*



*Codice e programmazione.
Impariamo a controllare i robot
che sono intorno a noi.*



***MR. ROBOT E PROF. ARDUINO**



*Un percorso in piena Terza Rivoluzione Industriale,
per capire che la robotica è intorno a noi e il codice è il linguaggio
che prima o poi affronteremo.*

*Arduino e il suo kit base con sensori e attuatori di vario tipo
saranno gli strumenti che ci accompagneranno.*

*Misurare e giocare
con i valori climatici
della propria aula.*



***MEZZE STAGIONI E NUMERI PRIMI**



*Per allenare buone pratiche e senso civico
attraverso l'elettronica e il codice;
Impariamo a costruire uno strumento
per leggere, visualizzare e capire alcuni dati ambientali.*

*Competizioni interclasse sul clima della propria aula
utilizzando sensori di **umidità**, **temperatura**, **rumore**, **luce** e **qualità dell'aria**.*