



## CREATIVITY DAY

*Un giorno ad alta tecnologia con laboratori per bambini e ragazzi dai 6 ai 15  
anni*

**SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I° GRADO**

**Proposta di progetto**

*Como*





## 1. Premessa

Robotica, realtà aumentata, disegno e Stampa 3D, realtà virtuale, musica digitale: una giornata interamente dedicata ai “*digital skills*”, con attività in continuo e tre sessioni di laboratori multimediali.

Le attività di seguito proposte mirano, naturalmente, al raggiungimento in maniera ottimale degli obiettivi concordati con il committente.

La seguente proposta di progetto si articola in 1 fase:

1. *Organizzazione di una giornata Creativity Day*





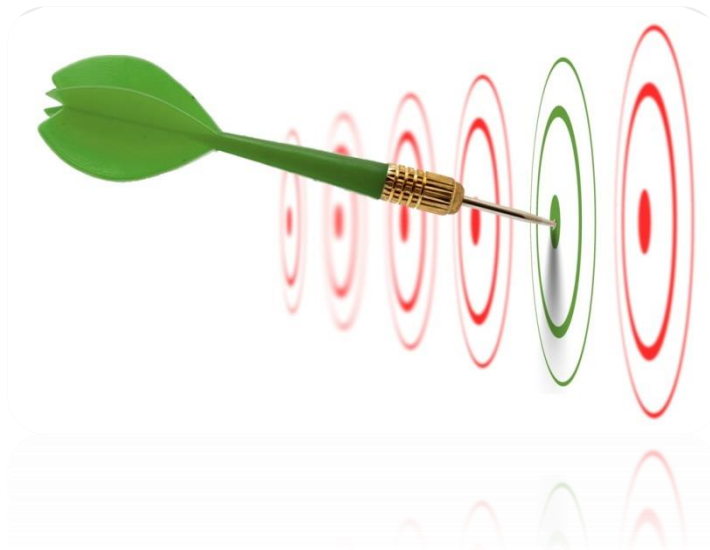
## 2. Obiettivi

Gli obiettivi della seguente proposta di progetto sono:

1. *learn by doing*<sup>1</sup>
2. *educazione all'utilizzo etico e consapevole delle nuove tecnologie*

Le modalità della sua attuazione consistono in:

1. *laboratori in piccoli gruppi*
2. *attivazione di strumenti di "customer satisfaction" che vadano a misurare il grado di soddisfazione degli utenti coinvolti*



---

<sup>1</sup> Metodologia di apprendimento basata sull'esperienza pratica



### 3. Fasi e azioni

#### 3.1 Fase 1: organizzazione di una giornata Creativity Day

##### 3.1.1 Azione 1: organizzazione della giornata

**La nostra proposta prevede:**

- Organizzazione della giornata in 3 sessioni di laboratori:
  - 10:00 – 12:00
  - 14:00 – 16:00
  - 16:00 – 18:00
- Conferenza:
  - dalle 14:30 alle 15:30

##### 3.1.2 Fase 2: laboratori

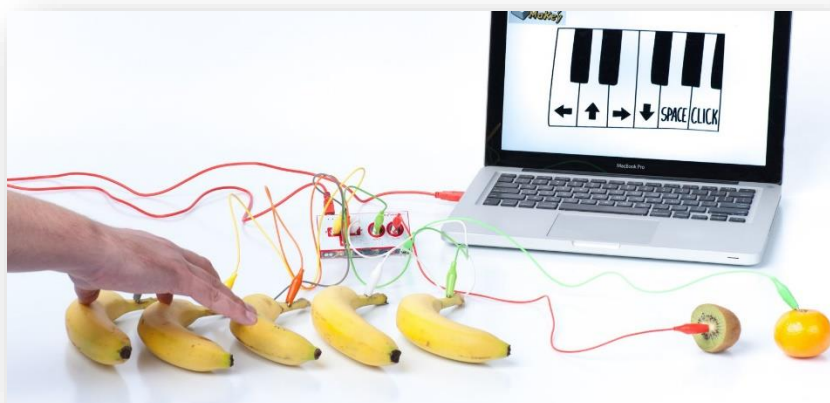
**NOTA BENE:**

- è consigliata la registrazione ai laboratori
- al fine di favorire la partecipazione del maggior numero possibile di ragazzi, in caso di elevata affluenza lo staff potrebbe organizzare turni e liste d'accesso.
- per il laboratorio di domotica è consigliato portare il proprio computer
- è consigliato portare una chiavetta USB
- è consigliato portare il proprio cellulare con connessione ad Internet abilitata



La nostra proposta prevede:

- **Laboratorio di domotica:** Makey Makey e Arduino
  - **Durata:** 60 minuti
  - **Posti:** 8 posti /turno
  - **Operatori:** 2



- **Laboratorio di musica digitale:** crea la tua canzone.
  - **Durata:** 30 minuti
  - **Posti:** 8 posti /turno
  - **Operatori:** 2





- **Disegno e Stampa 3D:** guarda gli oggetti disegna ti prendere forma
  - **Durata:** 20 minuti
  - **Posti:** 2 posti /turno
  - **Operatori:** 1

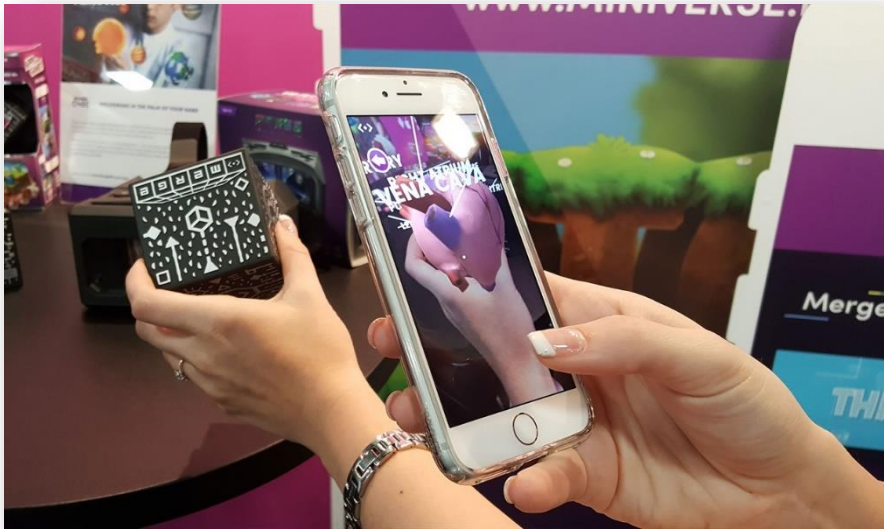


- **La realtà virtuale:** immergiti in un mondo fantastico
  - **Durata:** 10 minuti
  - **Posti:** 1 posto /turno
  - **Operatori:** 1





- **La realtà aumentata:** animiamo gli oggetti e costruiamo il nostro cubo magico
  - **Durata:** 30 minuti
  - **Posti:** 8 posti /turno
  - **Operatori:** 1



### 3.1.3 Fase 3: conferenza

La nostra proposta prevede:

- **GENITORI DIGITALI RESPONSABILI:** il primo esempio per i nostri figli dobbiamo essere noi
  - Relatori
    - Dott. Alberto Bellomo: *marketing manager e docente*
    - Dott. Gabriele Barreca: *educatore professionale e docente*