

3 giorni tra digitale e avventura per  
ragazze e ragazzi dai 12 ai 14 anni

3

venerdì, 4, 5, 6 settembre 2013

## **MAKERS CAMP '19 > 3 giorni tra digitale e avventura per ragazze e ragazzi dai 12 ai 14 anni**

### **Cos'è**

Makers Camp è un progetto di animazione digitale innovativo che si propone di miscelare lo sviluppo delle competenze digitali e lo spirito di avventura/adattamento di ragazze e ragazzi tra i 12 e 14 anni (età medie, per capirci). Dal 4 al 6 settembre 2019 il parco antistante WakeHub ospiterà il campeggio allestito dai partecipanti, mentre nei locali del makers lab si terranno i laboratori e gli incontri utili a sviluppare le competenze nell'ambito del making, inteso quale universo delle abilità utili a destreggiarsi tra linguaggi, tecnologie e soluzioni creative legati all'innovazione digitale.

### **Come funziona**

Sulla base delle competenze iniziali dei partecipanti si attiveranno più gruppi di lavoro, in modo da poter adattare i contenuti alle conoscenze pregresse ma facendole convergere in un progetto comune, in cui ciascuno possa contribuire riconoscendosi negli esiti del percorso.

Gli esperti coinvolgeranno i ragazzi in un'esperienza che mira ad attivare il gruppo nella produzione, sperimentazione e allestimento dei dispositivi necessari ad una esposizione pubblica, nella quale si cimenteranno nel ruolo di divulgatori scientifici per un giorno. L'iniziativa si terrà l'8 settembre in occasione della fiera di Lendinara.

Mentre di giorno i ragazzi saranno immersi nelle tecnologie del makers lab tra stampanti 3d, fotocamere digitali, schermi multitouch, arduino e laser cutter, dal tramonto all'alba il ritmo rallenta per tornare in una dimensione completamente unplugged, dormendo in tenda e con la sola illuminazione offerta da luna e stelle.

### **Un tema photonic**

Grazie al coinvolgimento dell'Istituto di fotonica e nanotecnologie del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IFN), al progetto PHABLABS 4.0 e alle collaborazioni di PopLab, ZeppelinMaker e Gruppo Astrofili Polesano, gli aspiranti divulgatori scientifici saranno protagonisti di un'appassionante scoperta di uno dei fenomeni fisici che più ci appaiono scontati: la luce.

Nei tre giorni di makers camp impareremo a conoscerla e ad usarla realizzando apparecchi e congegni che ci permetteranno di condurre esperimenti e comprenderne le proprietà. Se vi state chiedendo cosa centri il making, provate a rispondervi immaginando sia necessario progettare, tagliare e costruire pannelli di plexiglass con il lasercutter o studiare le diverse proprietà che assume un riflesso in una fotografia. Non vi basta? Provate ad alzare il naso all'in su in una notte stellata e a capire meglio cosa siano quelle lucine appese là in alto, provate a costruire lampade o oggetti di design con led e arduino, il risultato sarà photonic!

### **Argomenti ed esperti**

- Arduino: Paolo Aliverti (ZeppelinMaker - Milano)
- Astronomia: Luca Boaretto (Gruppo Astrofili Polesani)
- Fabbricazione digitale - stampa 3d: Riccardo Poli (WakeHub - Lendinara)
- Fabbricazione digitale - lasercutting: Luca Trombin (PopLab - Rovigo)
- Fotografia e postproduzione digitale: Andrea Verzola (AV Creative Solutions)
- Design: Valentina Temporin (PopLab - Rovigo)
- Fisica e fotonica: Paola Zuppella (CNR-IFN sede di Padova)

### **Gli animatori**

I partecipanti avranno due operatori di riferimento per tutta la durata dell'esperienza:

- Alessandra Marzana, educatrice e responsabile della sezione "camp"
- Riccardo Poli, animatore digitale e responsabile della sezione "makers"

## **Il Progetto e la rete**

“Makers Camp” è un progetto della Coworkers Community di WakeHub realizzato da Coop Il Raggio Verde e APS Cosechesuccedono con il Comune di Lendinara nell’ambito del progetto “Polesine Distretto Creativo 2” cofinanziato dal Piano di intervento in materia di Politiche Giovanili della Regione del Veneto e con il patrocinio della Provincia di Rovigo.

Si ringraziano per la collaborazione ed il contributo tecnico-scientifico del CNR, il Fablab PopLab, ZeppelinMaker e il Gruppo Astrofili Polesano.

## **Modalità di partecipazione**

Per partecipare è necessario iscriversi entro il 5 agosto 2019 (salvo esaurimento posti) tramite il form on line disponibile sul sito [www.wakehublab.org](http://www.wakehublab.org) e a conferma dell’iscrizione procedere al versamento della quota di iscrizione di € 110,00 (in caso di mancata partecipazione il 50% verrà trattenuto a titolo di caparra)

La quota d’iscrizione include tre pranzi, tre merende, tre colazioni e due cene. I pranzi si terranno presso un ristorante convenzionato, mentre le cene e le colazioni si terranno presso il camp con la collaborazione dei ragazzi.

A tutti gli iscritti è richiesto di presentarsi presso la sede del Makers Camp a Lendinara, in via Caduti del Lavoro 33, alle ore 11.00 del 4 settembre con il materiale indicato al punto successivo. Alle ore 17.00 del 6 settembre i genitori sono attesi per il ritiro dei propri figli. Non è prevista alcuna restituzione alle famiglie al momento del ritiro dei figli, ma sarà formulato loro un invito alla giornata di apertura della “mostra photonica” l’8 settembre in orario da definirsi

## **Note organizzative**

I ragazzi pernoveranno in tende da max 4 persone nell’area antistante una struttura dotata di 3 servizi, una doccia domestica e due docce da campo. In caso di maltempo estremo gli ospiti potranno alloggiare nelle sale meeting e coworking di WakeHub.

Eventuali allergie e patologie vanno necessariamente comunicate all’atto della prima iscrizione per evitare spiacevoli inconvenienti.

Durante il giorno sarà consentito l’uso dei cellulari, tablet e computer portatili (tranquilli, abbiamo il wi-fi), ma dal tramonto all’alba i ragazzi faranno una esperienza di totale disconnessione.

Non è consentito ai partecipanti di portare accendini, materiali infiammabili (es. bombolette) o eventuali utensili da taglio (coltelli, taglierini...). Se serviranno attrezzi, ve li fornirà l’organizzazione.

## **Cosa mettere nello zaino**

Vi invitiamo a non portare bagagli troppo ingombranti; il soggiorno in tenda è un'esperienza che va assaporata con le caratteristiche proprie di sopravvivenza che più lo avvicinano al contatto con la natura:

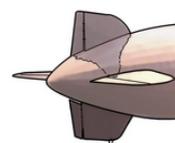
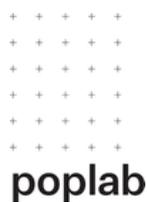
- occorrente per dormire (pigiamina, materassino e sacco a pelo)
- una torcia a batteria
- occorrente per lavarsi (sapone, shampoo, spazzolino, dentifricio, asciugamani piccolo, asciugamani grande, costume e ciabatte)
- occorrente per vestirsi (un paio di cambi per l’intimo e un paio di magliette possono bastare?)

## **Informazioni**

[www.wakehublab.org](http://www.wakehublab.org) [progetti@cosechesuccedono.org](mailto:progetti@cosechesuccedono.org)



in collaborazione con



[www.wakehublab.org/makerscamp](http://www.wakehublab.org/makerscamp)