



PROPOSTA ATTIVITÀ PER LE SCUOLE KIDSBIT 2017

26/27 Maggio 2017 - Perugia

Via dei Priori, Postmodernissimo, Galleria Nazionale
dell'Umbria

per info: www.kidsb.it - info@kidsb.it - +39 327 620 72 39

SABATO 27 Maggio 2017

**PER LE CLASSI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO
GRADO**

1) PERCORSO FOTOGRAFIA E CINEMA

9.00- 10.30

RITRATTI CREATIVI - laboratorio fotografico di light painting

Light Painting ossia "Disegnare con la luce", è una tecnica fotografica che permette di "dipingere" il nostro soggetto controllando una sorgente luminosa, proprio come se essa fosse un pennello. Impareremo insieme come fare.

Laboratorio a cura di www.hi-storia.it/

11.00 – 13.15

ROBOT AL CINEMA – proiezione del film HUGO CABRET

Hugo Cabret è un orfano dodicenne che vive nascosto in una stazione ferroviaria a Parigi degli anni trenta. Hugo viveva con il padre, morto a causa di un incendio che avvenne al museo dove lavorava. Quando muore anche lo zio con cui viveva, manutentore degli orologi della stazione, il ragazzo è costretto a controllare lui gli orologi e a rubare ciò che gli serve per sopravvivere. Di suo padre gli è rimasto un robot meccanico trovato nel museo, dove era stato dimenticato chissà per quanto tempo e che era miracolosamente sfuggito all'incendio nel quale l'uomo ha perso la vita.

www.postmodernissimo.com/

2) PERCORSO arte e tecnologia

8.30 - 10.45

ROBOT D'ALTRI TEMPI – proiezione del film HUGO CABRET

Hugo Cabret è un orfano dodicenne che vive nascosto in una stazione ferroviaria a Parigi degli anni trenta. Hugo viveva con il padre, morto a causa di un incendio che avvenne al museo dove lavorava. Quando muore anche lo zio con cui viveva, manutentore degli orologi della stazione, il ragazzo è costretto a controllare lui gli orologi e a rubare ciò che gli serve per sopravvivere. Di suo padre gli è rimasto un robot meccanico trovato nel museo, dove era stato dimenticato chissà per quanto tempo e che era miracolosamente sfuggito all'incendio nel quale l'uomo ha perso la vita.

www.postmodernissimo.com/

11.00 – 12.30

PG3D. Laboratorio di stampa 3D sulla città

Lasciatevi ispirare dalle opere d'arte della città, a caccia di immagini, stemmi, ornamenti, grifi e leoni per poi progettare e realizzare il vostro esclusivo gadget da stampare e indossare.

I partecipanti impareranno a coniugare l'uso delle tecnologie con la scoperta del territorio, realizzeranno gadget ispirati al patrimonio culturale di Perugia, da stampare in 3D!

Laboratorio a cura di www.hi-storia.it/

PER LE CLASSI DELLE SCUOLE PRIMARIE

SABATO 27 Maggio 2017

1) PERCORSO STORYTELLING E STAMPA 3D

9.00 – 10.30

STORYTELLING JUNIOR – Laboratorio di digital storytelling con LEGO®.

Basta ascoltare storie, oggi ne racconterai una tu, dalla scelta della trama alla striscia del fumetto finale. Tutto rigorosamente LEGO®.

A cura di www.ideattivamente.it/

11.00 – 12.30

ROBOTICA da MINIFABLAB – Laboratorio di robotica creativa

Scopriremo cosa è un fablab esplorando alcuni degli strumenti al suo interno e costruendo dei robot originalissimi ispirati alla storia dell'arte dei nostri tempi.

Laboratorio a cura di www.minimakers.it

2) PERCORSO ROBOTICA

9.00 – 10.30

Hackers' corner

Qual è la differenza tra un automa e un robot? Come possiamo programmarlo, attivarlo e farlo muovere. Impareremo insieme come dare istruzione a un computer che ha la forma di un piccolo robot o di un oggetto mobile

Laboratorio a cura di www.minimakers.it

11.00 – 13.00

So costruire un vero robot. Laboratorio di robotica educativa

Mattoncini, fantasia e tecnologia, questa è la formula che utilizzeremo per realizzare insieme un robot perfettamente funzionante.

A cura di www.ideattivamente.it/

3) PERCORSO CIBO E ECONOMIA

9.00 – 10.30

RICETTE DIGITALI. Laboratorio alimentare con uso di I-pad

La manualità del disegno su carta unita al primo approccio agli strumenti digitali attraverso le animazioni, i bambini impareranno a "cucinare" il proprio piatto disegnandolo e animandolo attraverso applicazioni digitali su tablet.

A cura di www.museumreloaded.it/

11.00 – 12.30

Denaro digitale, denaro cartaceo.

Impariamo a conoscere la finanzia e usare responsabilmente il denaro attraverso giochi di avvicinamento alla programmazione.

A cura di www.bancaetica.it/

4) PERCORSO ECONOMIA E CIBO

9.00 – 10.30

Denaro digitale, denaro cartaceo.

Impariamo a conoscere la finanzia e usare responsabilmente il denaro attraverso giochi di avvicinamento alla programmazione.

A cura di www.bancaetica.it/

11.00 – 12.30

RICETTE DIGITALI. Laboratorio alimentare con uso di I-pad

La manualità del disegno su carta unita al primo approccio agli strumenti digitali attraverso le animazioni, i bambini impareranno a "cucinare" il proprio piatto disegnandolo e animandolo attraverso applicazioni digitali su tablet.

A cura di www.museumreloaded.it/

5) PERCORSO SUONO

9.00 – 13.00

Once Upon a Sound. Laboratorio di sonorizzazione

I suoni descrivono le nostre azioni. Ma come sarebbe se descrivessero la fantasia? Ecco un laboratorio che permette ai ragazzi di creare suoni attraverso i supporti utilizzati nel mondo della musica elettronica. A che pro? Sperimentare il linguaggio sonoro per dare voce alla propria creatività e alle proprie emozioni. Il laboratorio si costituisce in due momenti e sarà rivolto a ragazzi dai 7 ai 14 anni. Lo scopo del workshop è attivare i ragazzi e coinvolgerli in un processo creativo attraverso la co-costruzione di una storia a più voci. I partecipanti saranno impegnati nel tradurre la storia scritta in paesaggio sonoro. Passeranno dalla fantasia alla realtà toccando con mano i suoni ed imparando un nuovo linguaggio attraverso i supporti elettronici.

A cura di Anna Trivella (esperta di musica e sonorizzazioni)

per info: www.kidsb.it - info@kidsb.it - +39 327 620 72 39