VERONA FABLAB

VERONA FABLAB

CATALOGO ATTIVITÀ

PER LE SCUOLE

+39 344 045 8663

scuole@veronafablab.it

CHI SIAMO

Verona FabLab è un laboratorio sperimentale per l'innovazione. Associazione no profit fondata nel 2014 e riconosciuta dalla Regione Veneto, si pone l'obiettivo di permettere a chiunque di sperimentare e di avere accesso a conoscenze, strumenti e spazi "per fare". Ha la sua sede principale a Grezzana ma opera su tutto il territorio provinciale appoggiandosi ad altre realtà ospitanti. Organizza corsi formativi, professionalizzanti e di reinserimento lavorativo, propone eventi divulgativi, attività ricreative e di avvicinamento alla tecnologia e di recupero delle tecniche artigianali. Da sempre si impegna per avvicinare i giovani alla tecnologia in modo da renderli "produttori consapevoli" e non "consumatori passivi", promuovendo l’alfabetizzazione e le competenze digitali in bambini e ragazzi.

VERONA FABLAB PER LE SCUOLE

Il servizio ha come obiettivo quello di promuovere l'alfabetizzazione digitale e sviluppare le competenze digitali (programmazione, prototipazione, etc.), cognitive (problem solving, critical thinking etc.) e trasversali (creatività e team working etc). Lo scopo delle attività proposte è quello di rendere i ragazzi consapevoli e protagonisti nell'uso delle nuove tecnologie, favorendo un approccio di tipo laboratoriale che preveda la partecipazione attiva e la collaborazione dei bambini/ragazzi per lo sviluppo di progetti tecnologici. Ogni attività viene progettata in maniera accurata, prendendo in considerazione le diverse età ed esperienze dei bambini/ragazzi, in modo da poter offrire a ciascuno un'esperienza piacevole e su misura.

LA NOSTRA OFFERTA FORMATIVA COMPRENDE:

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

SCUOLA SECONDARIA 2° GRADO

SCOPRI VERONA FABLAB

ORGANIZZIAMO VISITE GUIDATE PER FAR SCOPRIRE AI RAGAZZI LE TECNOLOGIE DEL FUTURO: STAMPA 3D, TAGLIO LASER, CNC, IOT

LABORATORI E ATTIVITÀ SCUOLA PRIMARIA

- Come nasce un foglio di carta
- Disegni Luminosi
- Scarabotteri
- Coding - Programmazione
- Robotica

#ARTIGIANATO
#SOSTENIBILITÀ
#CARTARICICLATA

CLASSI DA 1^ A 5^

COME NASCE UN FOGLIO DI CARTA?

Dopo una piccola storia che racconta il viaggio della carta dalla Cina all'Italia, scopriremo insieme il processo per la creazione di un foglio di carta riciclata realizzato a mano. Partendo da materiale di recupero, verrà creato un impasto che sarà la materia prima dei fogli. Con l'aiuto di strumenti quali telaio e pressa, l'impasto verrà poi trasformato in superficie liscia sulla quale scrivere o disegnare.

DURATA: 2H

#ELETTRONICA
#TINKERING
#CREATIVITÀ

CLASSI 3^-4^-5^

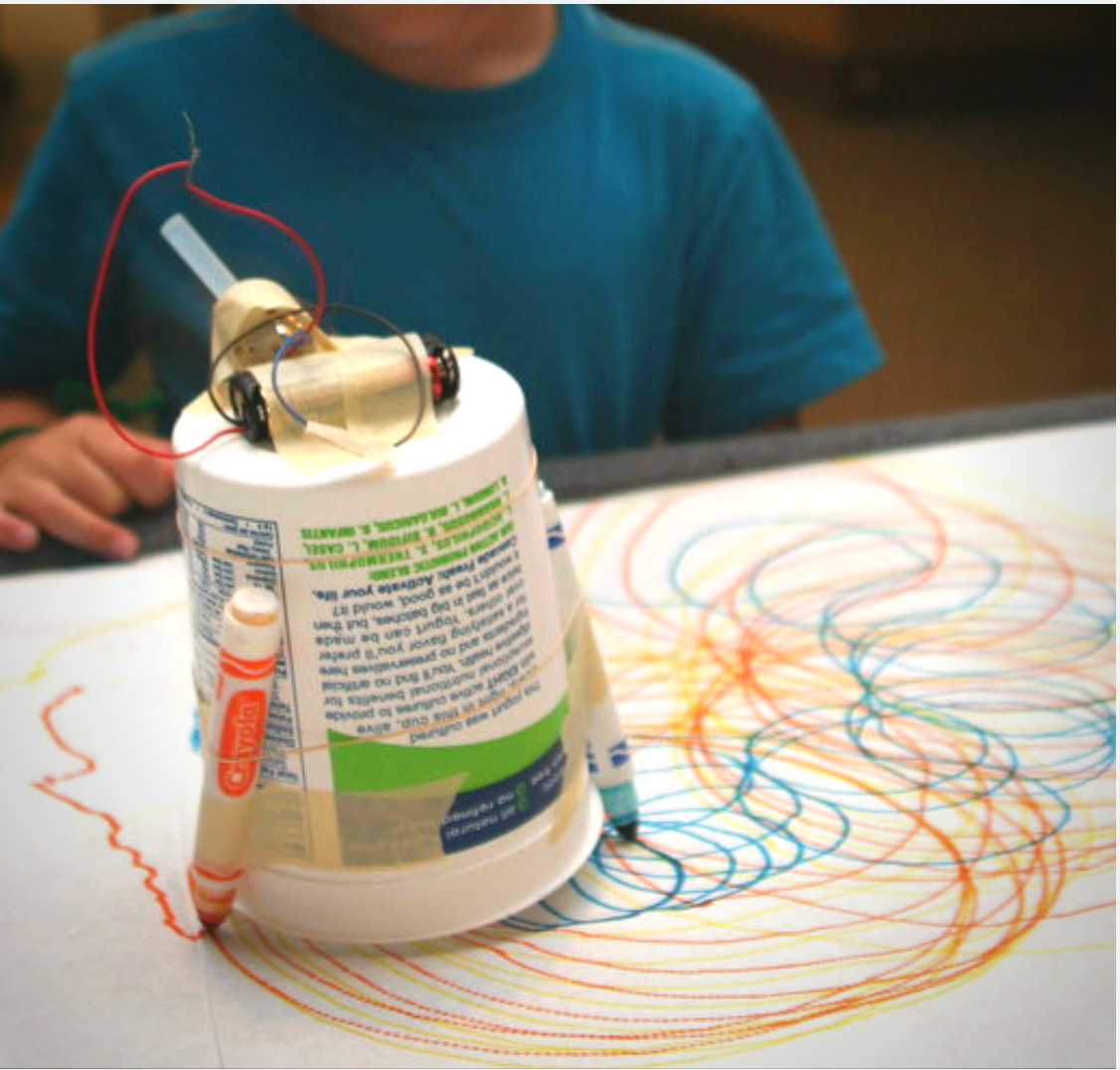
DISEGNI LUMINOSI

Scopriamo insieme come è possibile unire tecnologia e creatività. Il laboratorio è progettato per introdurre anche i più piccoli nel mondo dell'elettronica: grazie a led, batterie e un pizzico di fantasia i bambini creeranno dei divertenti disegni luminosi! Impareremo insieme come si costruisce un circuito elettrico e come funziona l'elettricità.

DURATA: 2H

#ELETTRONICA
#RICICLO
#DISEGNO

CLASSI 3^-4^-5^



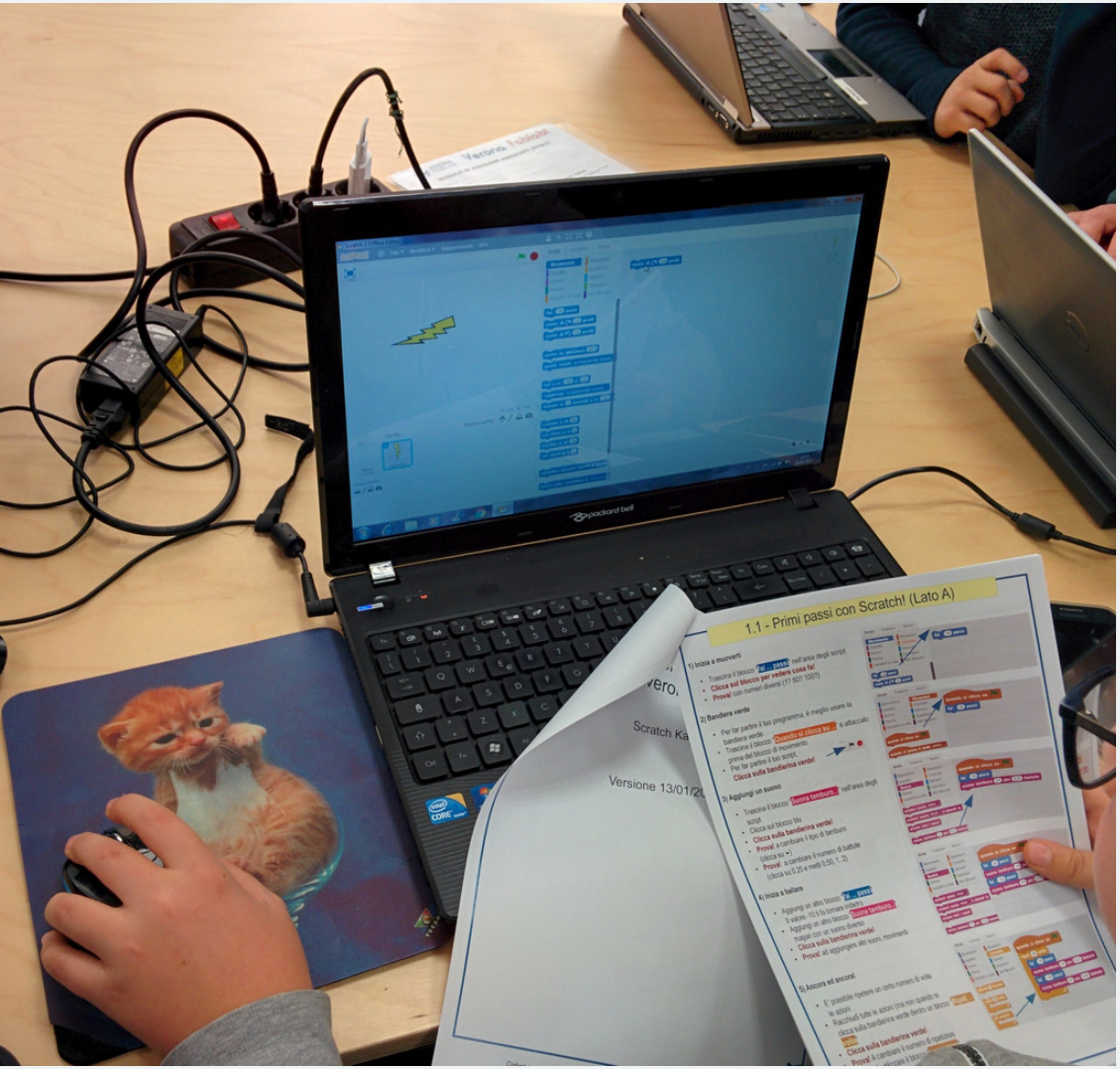
SCARABOTTERI

Un viaggio per bambini e ragazzi nel mondo dell'elettronica e del riciclo! Insieme costruiremo un piccolo circuito per creare una macchina da scarabocchio personalizzata. Impareremo insieme come si costruisce un circuito elettrico e come funziona l'elettricità.

DURATA: 2H

#COMPUTER
#PROGRAMMAZIONE
#PENSIEROCOMPUTAZIONALE

CLASSI 4^-5^



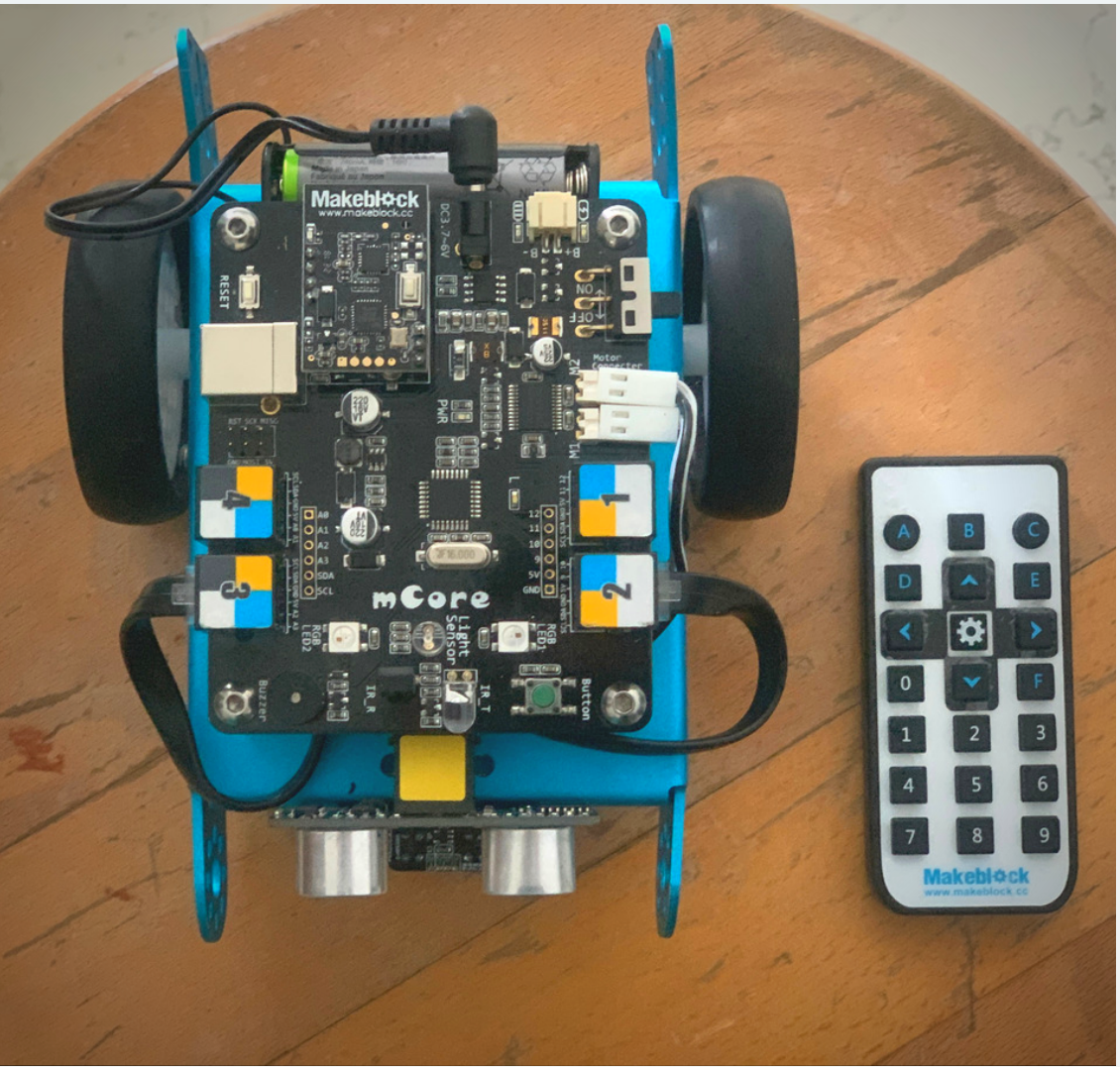
CODING

Il coding rafforza e sviluppa il pensiero computazionale permettendo ai ragazzi di avvicinarsi alla programmazione e di rafforzare il pensiero logico-progettuale. I bambini, utilizzeranno apposite piattaforme o software di programmazione visuale a blocchi per completare sfide, creare storie interattive, giochi, animazioni, arte o musica.

DURATA: 8 INCONTRI DA 2H

#PROGRAMMAZIONE
#ROBOTICAEDUCATIVA
#PROBLEMSOVLING

CLASSI 4^-5^



ROBOTICA

L ’obiettivo dei laboratori è quello di favorire la sperimentazione e realizzazione di progetti che fanno parte del mondo della robotica. Grazie a questa esperienza i bambini potranno apprendere le basi della meccanica, dell’automazione e della programmazione. MBot, utilizzando un linguaggio di programmazione visiva, consente anche ai meno esperti di realizzare progetti innovativi.

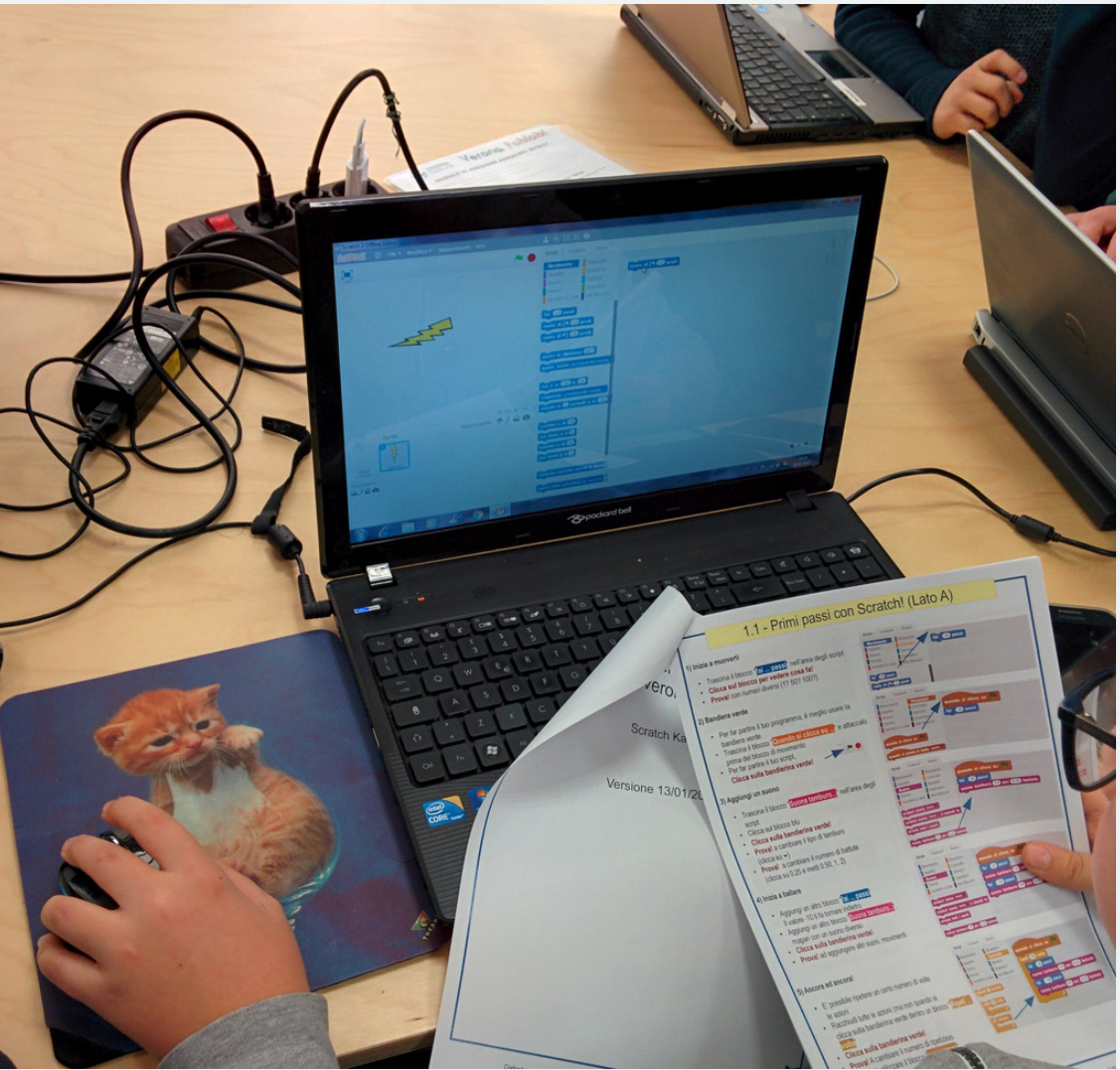
DURATA: 8 INCONTRI DA 2H

LABORATORI E ATTIVITÀ SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

- Coding
- Robotica
- Automi di Cartone
- Meccano Lab

#COMPUTER
#PROGRAMMAZIONE
#PENSIEROCOMPUTAZIONALE

CLASSI 1^-2^-3^



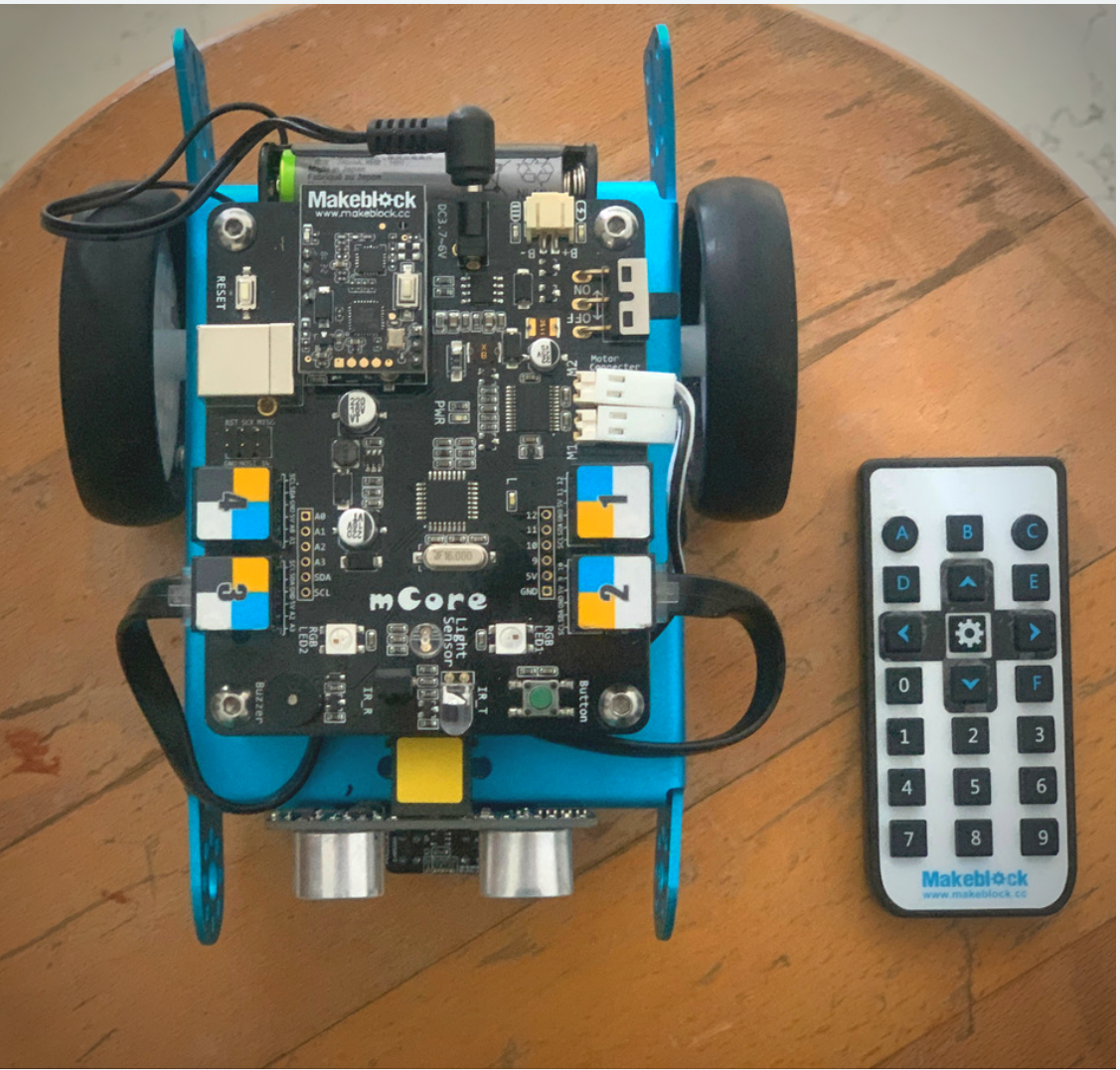
CODING

Il coding rafforza e sviluppa il pensiero computazionale permettendo ai ragazzi di avvicinarsi alla programmazione e di rafforzare il pensiero logico-progettuale. I bambini, utilizzeranno apposite piattaforme o software di programmazione visuale a blocchi per completare sfide, creare storie interattive, giochi, animazioni, arte o musica.

DURATA: 8 INCONTRI DA 2H

#PROGRAMMAZIONE
#ROBOTICAEDUCATIVA
#PROBLEMSOVLING

CLASSI 1^-2^-3^



ROBOTICA

L 'obiettivo dei laboratori è quello di favorire la sperimentazione e realizzazione di progetti che fanno parte del mondo della robotica. Grazie a questa esperienza i bambini potranno apprendere le basi della meccanica, dell'automazione e della programmazione. MBot, utilizzando un linguaggio di programmazione visiva, consente anche ai meno esperti di realizzare progetti innovativi.

DURATA: 8 INCONTRI DA 2H

#INGENGERIA
#INGRANAGGI
#PROBLEMSOLVING

CLASSI 1^-2^-3^

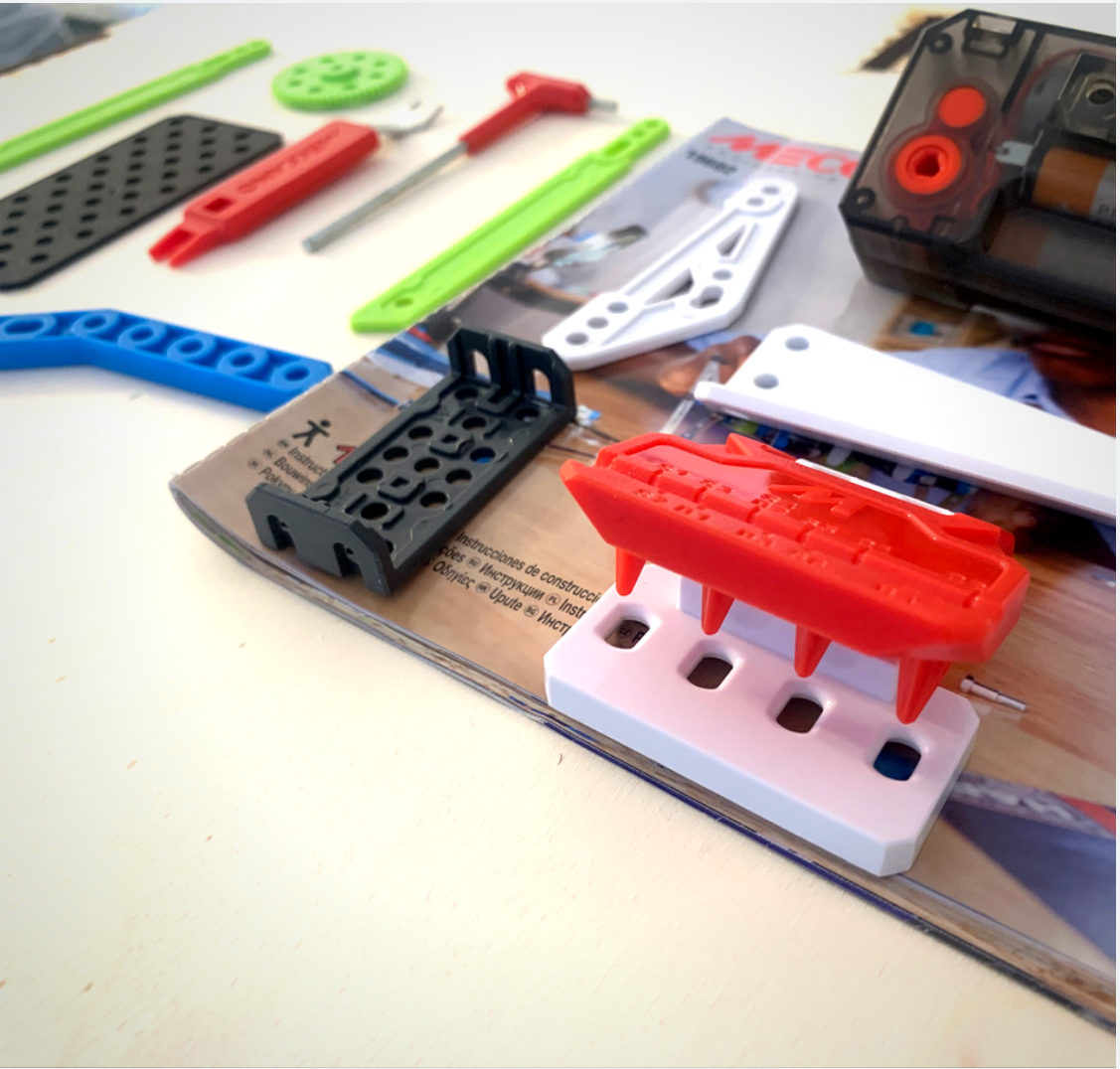
AUTOMI DI CARTONE

Gli automi di cartone sono delle sculture in movimento create con del semplice cartone. Grazie a queste, potremmo esplorare in maniera divertente semplicielementi meccanici come ingranaggi, leve e collegamenti. Questa attività fonde insieme ingegneria tecnica e narrativa artistica, esplorando la realizzazione di reazioni meccaniche personalizzate e uniche.

DURATA: 8 INCONTRI DA 2H

#INGENGERIA
#INGRANAGGI
#PROBLEMSOLVING

CLASSI 1^-2^-3^



MECCANO LAB

Grazie ai nuovi kit STEAM Meccano impareremo a costruire dei semplici robot per capire come funzionano motorini, leve e ingranaggi.
Verranno utilizzati in modo creativo i blocchetti assemblabili per dare sfogo alla fantasia da veri maker. Sarà un momento per riflettere anche sui temi come design e sostenibilità.

DURATA: 2H

LABORATORI E ATTIVITÀ SCUOLA SECONDARIA 2° GRADO

- Prototipazione Digitale
- Modellazione 3D
- Internet Of Things
- Sartoria Digitale
- Fresa CNC

#PROTOTIPAZIONE
#DISEGNO2D
#TAGLIOLASER

CLASSI DA 1^ A 5^

PROTOTIPAZIONE DIGITALE

L'obiettivo del laboratorio è quello di realizzare oggetti solidi e tridimensionali partendo da disegni digitali. Durante questa esperienza vedremo come sia possibile creare un ibrido tra lavorazioni artigianali e digitali, sfruttando alcune nozioni teoriche di prototipazione digitale integrate ad una parte dedicata ai macchinari: una sezione del corso sarà dedicata all'apprendimento di nozioni base del disegno in 2D, in una seconda parte invece cercheremo di capire il funzionamento del laser e di conoscere gli oggetti e le lavorazioni che possono essere eseguite.

DURATA: 4 INCONTRI DA 2H

#PROTOTIPAZIONE
#SKETCHUP
#PLA

CLASSI DA 1^ A 5^

MODELLAZIONE 3D

Lo scopo del laboratorio è quello di fornire ai partecipanti, attraverso il software Sketchup, le competenze tecniche per produrre in autonomia progetti tridimensionali attraverso la modellazione di parti solide elementari o articolate, derivate da bozze progettuali esistenti o sviluppate in maniera indipendente.Il corso inoltre, permette a tutti di conoscere quali sono gli oggetti e le lavorazioni che possono essere create con una Stampante 3D e di poter utilizzare in autonomia una stampante 3D.

DURATA: 4 INCONTRI DA 2H

#PROGRAMMAZIONE
#ADUINO
#IOT

CLASSI DA 1^ A 5^

INTERNET OF THINGS

Un laboratorio di programmazione e prototipazione sull' Internet of Things per apprendere la basi della programmazione di oggetti intelligenti e interconnessi. Attraverso alcuni esempi, casi di studio e la realizzazione di un semplice progetto di “orto smart”, i ragazzi potranno acquisire le competenze basilari per questo tipo di tecnologia.

DURATA: 4 INCONTRI DA 2H

#SMART
#TAGLIAECUCI
#TAGLIOLASER

CLASSI DA 1^ A 5^

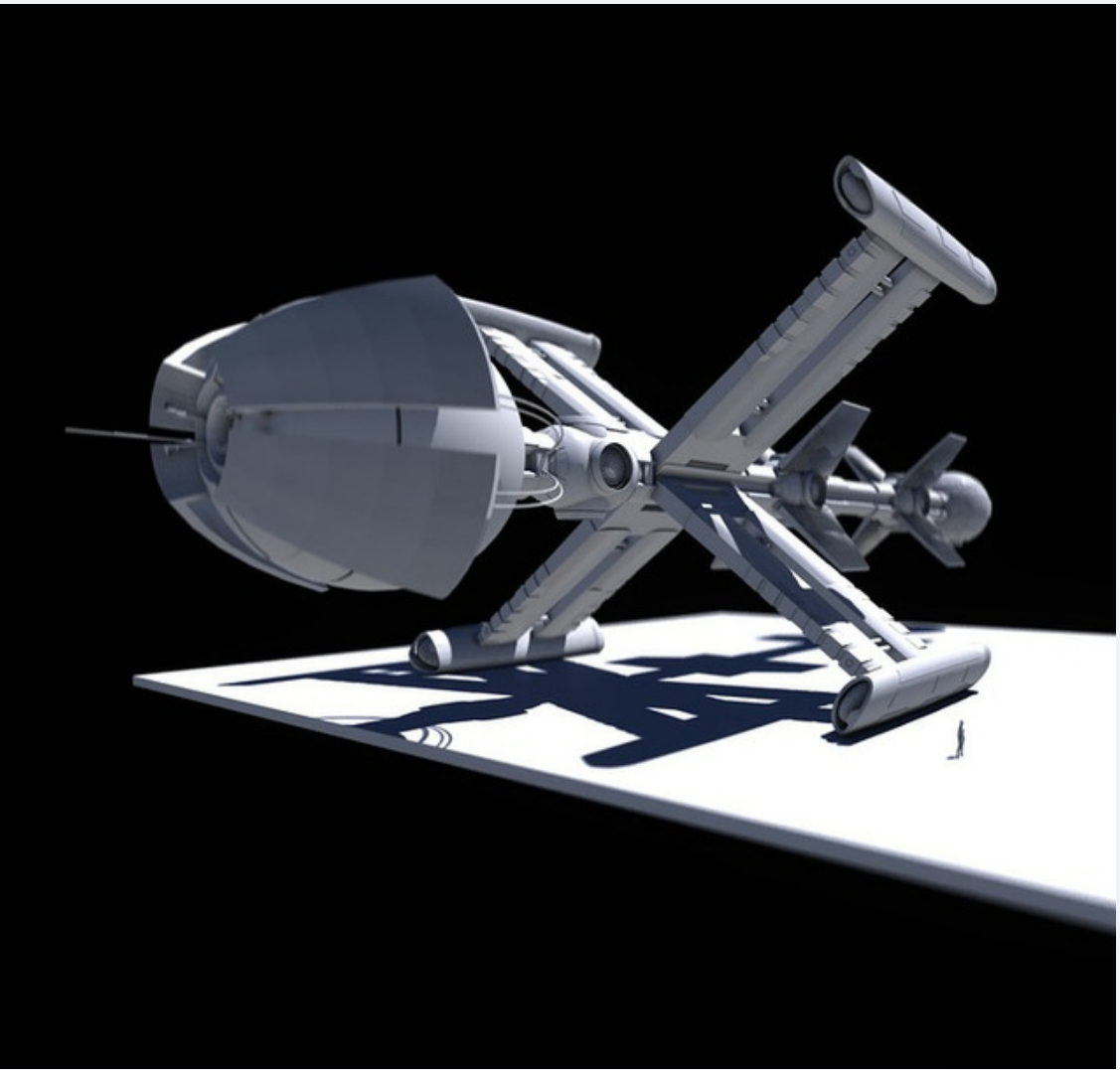
SARTORIA DIGITALE

Il laboratorio si pone l'obiettivo di far apprendere le basi del disegno 2D e applicarle in ambito sartoriale. I ragazzi potranno realizzare degli oggetti/accessori (borse, scatole portatutto, maschere, decorazioni per la casa, etc.) le cui parti saranno prima disegnate, poi tagliate con il laser e infine cucite a mano. Il corso inoltre, permette ai partecipanti di conoscere gli oggetti e le lavorazioni che possono essere fatte con la tecnica del taglio laser.

DURATA: 4 INCONTRI DA 2H

#MODELLAZIONE
#CAD
#DISEGNO3D

CLASSI DA 1^ A 5^



FRESA CNC

L'obiettivo del laboratorio è quello di favorire la realizzazione di oggetti partendo da disegni digitali. Alcune nozioni teoriche di prototipazione digitale saranno integrate con una parte di introduzione ai macchinari. Una parte del corso sarà dedicata all'apprendimento di nozioni base del disegno 3D, utilizzando il software Fusion 360, mentre una seconda parte sarà dedicata a capire il funzionamento della fresa e a conoscere tipologie di oggetti e lavorazioni che possono essere eseguite.

DURATA: 4 INCONTRI DA 2H

CONTATTI

VERONA FABLAB

VIALE DEL LAVORO, 2 GREZZANA
37023 VERONA

PARTITA IVA 04463880239

+39 344 045 8663

tech4kids@veronfablab.it
info@veronafablab.it