



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

I WORKSHOP DIDATTICI DI MAKER FAIRE ROME

3-5 Ottobre
Auditorium Parco della Musica

La tre giorni di Maker Faire sarà accompagnata da laboratori didattici per bambini (in tutto quasi 30!) che spaziano dalla programmazione all'elettronica, dalla robotica alla creatività digitale. Tutte queste attività, ciascuna della durata di 90 minuti, saranno sviluppate all'interno di uno spazio suddiviso in 6 aule da 22 posti ciascuna. Si tratta di laboratori in grado di stimolare, attraverso il gioco, la curiosità dei partecipanti, mettendo in moto un percorso di sviluppo creativo che porterà, ad esempio, alla realizzazione di un videogioco con Scratch, di circuiti elettrici con Circuiti-dò, di una t-shirt interattiva, o ancora di una pila o una lampada e molto altro.

Di seguito il dettaglio dei laboratori.

VENERDI' 3 OTTOBRE
AULA 1

10.00-11.30	Crea il tuo primo videogioco con Scratch
11.45-13.15	Artigianato digitale: costruiamo con la MaKey Makey
14.00-15.30	Programmazione di Videogiochi 3D con Processing
15.45-17.15	Crea il tuo primo videogioco con Scratch
17.30-19.00	Il mio primo Robot con Scratch e Arduino

AULA 2

10.00-11.30	Il robot sono io - elettronica Kids
11.45-13.15	Hello Sound! Programmare con Processing
14.00-15.30	Costruisci il tuo Robot
15.45-17.15	CoderDojo Italia: CoderDojo plays with Cubetto
17.30-19.00	Pinocchio Reloaded with Scratch

AULA 3

10.00-11.30	Mind your Bot
-------------	---------------

27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

11.45-13.15	Mind your Bot
14.00-15.30	Bug Bot
15.45-17.15	Alla scoperta degli elettromagneti
17.30-19.00	Light Lab: costruiamo una lampada

AULA 4

10.00-11.30	Light Lab: costruiamo una lampada
11.45-13.15	Primo
14.00-15.30	
15.45-17.15	
17.30-19.00	Create your interactive t-shirt

AULA 5

10.00-11.30	Bee Bot: laboratorio Ape Robot
11.45-13.15	Costruisci il tuo Robot
14.00-15.30	Laboratorio Robot in Kit
15.45-17.15	Laboratorio di saldature: saldare è semplice!
17.30-19.00	CoderDojo Italia: CoderDojo Maker Faire

AULA 6

10.00-12.00	Costruisci il tuo primo robot: WeDo Lab
12.15-14.15	Dai giochi alla competizione con LEGO NXT
14.30-16.30	Coderdojo Bologna: MilkBot - an experience with Arduino and Scratch
16.45-18.45	Arduino 101 for kids

27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

SABATO 4 OTTOBRE

AULA 1

10.30-12.00	Crea il tuo primo videogioco con Scratch
12.15-13.45	Artigianato digitale: costruiamo con la MaKey Makey
14.00-15.30	Il mio primo Robot con Scratch e Arduino
15.45-17.15	Programmazione di videogiochi 3D con Processing
17.30-19.00	Grafica digitale: workshop di fashion design

AULA 2

10.30-12.00	Il robot sono io - elettronica Kids
12.15-13.45	
14.00-15.30	Hello Sound: Programmare con Processing
15.45-17.15	Coderdojo Milan Presents: MakerDojo
17.30-19.00	MetroBot: Laboratorio di Lego Robotica

AULA 3

10.30-12.00	Circuiti didò
12.15-13.45	Bug Bot
14.00-15.30	Circuiti didò
15.45-17.15	Mind your Bot
17.30-19.00	Mind your Bot

AULA 4

10.30-12.00	Primo
12.15-13.45	Create your interactive t-shirt



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

14.00-15.30	
15.45-17.15	Light Lab: costruiamo una pila
17.30-19.00	Alla scoperta degli elettromagneti

AULA 5

10.30-12.00	CoderDojo Italia: CoderDojo Maker Faire
12.15-13.45	Coderdojo Firenze: Let's create a web page!
14.00-15.30	Laboratorio di saldature: saldare è semplice!
15.45-17.15	Bee Bot: laboratorio Ape Robot
17.30-19.00	Crea il tuo primo videogioco con Scratch

AULA 6

10.30-12.30	Costruisci il tuo primo robot: WeDo Lab
12.45-14.45	Dai giochi alla competizione con LEGO NXT
15.00-17.00	Laboratorio di Application Inventory
17.15-19.15	Coderdojo Bologna: MilkBot - an experience with Arduino and Scratch

DOMENICA 5 OTTOBRE**AULA 1**

10.30-12.00	Crea il tuo primo videogioco con Scratch
12.15-13.45	MetroBot: Laboratorio di Lego Robotica
14.00-15.30	Il mio primo Robot con Scratch e Arduino
15.45-17.15	Artigianato Digitale: costruiamo con la MaKey MaKey
17.30-19.00	Programmazione di videogiochi 3D con Processing

27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

AULA 2

10.30-12.00	Coderdojo Milan Presents: MakerDojo
12.15-13.45	Hello Sound: Programmare con Processing
14.00-15.30	
15.45-17.15	CoderDojo Italia: CoderDojo Maker Faire
17.30-19.00	Pinocchio Reloaded with Scratch

AULA 3

10.30-12.00	Circuiti didò
12.15-13.45	Bug Bot
14.00-15.30	Light Lab: costruiamo una lampada
15.45-17.15	Mind your Bot
17.30-19.00	Mind your Bot

AULA 4

10.30-12.00	Alla scoperta degli elettromagneti
12.15-13.45	Primo
14.00-15.30	Create your interactive t-shirt
15.45-17.15	Coderdojo Firenze: Let's create a web page!
17.30-19.00	

AULA 5

10.30-12.00	Bee Bot: laboratorio Ape Robot
12.15-13.45	Laboratorio di Scratch
14.00-15.30	

27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

15.45-17.15	Laboratorio di saldature: saldare è semplice!
17.30-19.00	

AULA 6

10.30-12.30	Coderdojo Bologna: MilkBot - an experience with Arduino and Scratch
12.45-14.45	Laboratorio Robot in Kit
15.00-17.00	Dai giochi alla competizione con LEGO NXT
17.15-19.15	Laboratorio di Coding

DETTAGLI WORKSHOP

Alla scoperta degli elettromagneti

Un laboratorio sul magnetismo e su come si possa creare un campo magnetico attraverso l'uso della corrente elettrica. I partecipanti costruiranno la propria versione personalizzata di un elettromagnete.

Soggetto Proponente: DiScienza

Target: Scuola primaria e secondaria I°

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Light-Lab costruiamo una lampada

Definiamo un circuito elettrico elementare, impariamo a controllarlo e costruiamo la nostra prima lampada DIY!

Soggetto Proponente: DiScienza

Target: Scuola primaria e secondaria I°

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

BugBot

Un laboratorio di base di elettronica in cui verranno assemblati dei piccoli "insetti" vibranti alimentati da un pannello solare.

Soggetto Proponente: DiScienza

Target: Scuola primaria

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

PROMOSSO DA:

CON IL PATROCINIO DI:

MAIN SPONSOR:

GOLD:

MEDIA PARTNER:

SI RINGRAZIA:



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

Circuidi-dò

Un laboratorio per insegnare ai più piccoli che cos'è l'elettricità in tutta sicurezza. Attraverso della plastilina conduttiva e isolante i partecipanti saranno in grado di creare piccoli circuiti connessi ad una batteria.

Soggetto Proponente: DiScienza*Target:* Scuola primaria*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Mind your Bot!**

Mind your bot! è un laboratorio didattico ideato per avvicinare i partecipanti a uno dei più interessanti temi scientifici del futuro: la Brain Computer Interface, ossia l'insieme dei sistemi che permettono di controllare un dispositivo (pc e/o robot) direttamente con l'attività cerebrale. Utilizzando semplicemente delle cuffie in grado di leggere il livello di concentrazione e di rilassamento, i partecipanti potranno guidare dei rover, con l'obiettivo di superare delle prove di difficoltà crescente e di sfidare gli avversari.

Soggetto Proponente: DiScienza*Target:* Scuola secondaria I°e II°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Crea il tuo primo videogioco con Scratch**

Un laboratorio di programmazione per ragazzi e ragazze che ha come obiettivo dare una panoramica sui concetti fondamentali dello sviluppo di un videogame: attraverso una serie di esempi pratici verranno illustrati concetti come l'animazione per fotogrammi, l'interattività per mezzo del mouse, la generazione di numeri casuali, elementi di logica e molto altro usando il famoso linguaggio di programmazione per bambini e ragazzi Scratch.

Soggetto Proponente: CodemotionKids*Target:* Scuola primaria e secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Hello Sound! Programmare con Processing**

Nel mondo della programmazione è tradizione che il primo programma che si scrive quando ci si appresta ad imparare un linguaggio, visualizzi il messaggio: "Hello World!!!". In questo senso "Hello Sound!!!" si propone come un percorso di esplorazione della tecnologia condotto parallelamente alla scoperta del suono e della grafica di sintesi. Verrà utilizzato il linguaggio di programmazione Processing considerato uno standard per l'arte digitale.

Soggetto Proponente: CodemotionKids



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

Target: Scuola primaria e secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Programmazione di Videogiochi 3D con Processing**

Un'introduzione alla programmazione di videogiochi che sfruttino la grafica 3D. I partecipanti potranno posizionare modelli tridimensionali per creare uno scenario completo di paesaggio e personaggi e renderli interattivi. Il linguaggio utilizzato è Processing che permette di apprendere anche i fondamenti di programmazione tramite Java.

Soggetto Proponente: CodemotionKids*Target:* Secondaria II°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Il mio primo Robot con Scratch e Arduino**

Gli allievi saranno guidati lungo un percorso che li porterà a scoprire che cosa sono i robot, come funzionano, per quali utilizzi possono essere impiegati e come crearne di propri grazie alla piattaforma Arduino ed al linguaggio di programmazione Scratch.

Soggetto Proponente: CodemotionKids*Target:* Scuola primaria e secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**MetroBot: laboratorio di Lego Robotica**

E' un laboratorio di lego Robotica in cui i partecipanti realizzeranno la simulazione di una linea metropolitana: costruiranno il tracciato e le stazioni, una motrice con Robot Lego, e realizzeranno il programma per la motrice Robotica in modo che percorra il tracciato, si fermi alle stazioni, e giunta al capolinea torni indietro.

Soggetto Proponente: CodemotionKids*Target:* Scuola secondaria I°e II°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Il robot sono io - elettronica Kids**

Come si diventa un vero robot? Costruiamo l'armatura robotica con la fantasia e poi facciamola suonare e illuminare con i led colorati imparando così i concetti base della elettronica divertendosi.

Soggetto Proponente: CodemotionKids*Target:* Scuola primaria*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22

Artigianato digitale: costruiamo con la MaKey MaKey

Durante il laboratorio si potrà sperimentare la programmazione fisica degli oggetti più divertenti (banane, forchette, grafite...) grazie alla Makey Makey. L'interazione con Scratch permette di programmare il comportamento degli oggetti scelti e di concentrarsi sul lato creativo della sessione.

Soggetto Proponente: CodemotionKids

Target: Scuola primaria e secondaria I°

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Grafica digitale: Workshop di Fashion Design

Questo workshop vuole essere un' introduzione alla realizzazione di abiti ed accessori disegnati al PC per mezzo della grafica vettoriale. In particolare i partecipanti potranno cimentarsi nella creazione di modelli e oggetti bi-dimensionali che verranno poi presentati in animazioni 3D simulando una vera sfilata.

Soggetto Proponente: CodemotionKids

Target: Scuola secondaria II°

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Laboratorio di saldatura: saldare è semplice!

Questo workshop insegna a riconoscere i componenti elettronici e la loro simbologia, perché si disegnano gli schemi elettrici, cos'è un circuito stampato, il funzionamento del lampeggiatore e insegna a seguire il piano di montaggio dei componenti il lampeggiatore. Dopo tutta la parte teorica, si passa alla pratica insegnando ai ragazzi la tecnica della saldatura a stagno per i circuiti elettronici tramite la costruzione di un circuito lampeggiatore. La tecnica della saldatura a stagno dei circuiti elettronici è una attività trasversale alle varie branche del sapere. Può essere applicata in tutti quei campi scientifici e lavorativi in cui si abbia la necessità di effettuare una saldatura. Le aree principalmente coinvolte sono: la costruzione e riparazione delle apparecchiature elettroniche, la robotica ed il modellismo dinamico.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: primaria

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 2

Bee Bot: laboratorio Ape Robot

Il laboratorio "l'Ape Robot" consente un primissimo approccio del bambino con la robotica. L'obiettivo è l'osservazione e l'orientamento nello spazio circostante, l'apprendimento dei movimenti (destra, sinistra, avanti, indietro) e delle prime nozioni di comando in lingua inglese. Bee Bot è stato progettato come un semplice robot, adatto al ciclo di controllo delle prime classi della scuola primaria. È possibile impostare programmi fino a 40 passaggi, ciascuno costituito da un movimento in avanti/indietro, una svolta di 90° gradi a sinistra/destra o una pausa di un secondo. I bambini potranno decidere il percorso e farlo eseguire al robot con semplici comandi. Gli studenti



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

potranno poi usare le piste e i percorsi disegnati per far compiere delle azioni alle api, anche farle gareggiare tra loro.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: primaria

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Costruisci il tuo primo robot: WeDo Lab

Il laboratorio “Costruisci il tuo primo robot - WeDo Lab” è ideale per iniziare un percorso di robotica didattica. Gli studenti costruiscono da soli il robot nella forma che hanno scelto e imparano le nozioni base della programmazione per metterlo in movimento. Gli studenti dovranno scegliere e poi costruire uno tra i 12 modelli LEGO esistenti. Una volta costruito dovranno programmare il robot, e farli compiere una delle attività previste a seconda del modello scelto. Il set WeDo è dotato di 12 modelli da costruire e contiene più di 150 elementi, tra cui un motore, un sensore di inclinazione e un sensore di movimento.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: primaria

Durata: 2 ore

Partecipanti max: 22

Dai giochi alla competizione con LEGO NXT

Il laboratorio “Dai giochi alle competizioni” è un evidente passaggio dal gioco alla realtà robotica. L’NXT è un kit che permette di creare il proprio robot per poi programmarlo in svariati linguaggi. Generalmente il robot viene programmato con il linguaggio di programmazione NXT-G basato sull’interfaccia grafica ad icone. NXT è un kit robotico programmabile della LEGO che permette di creare e comandare robot che obbediscono ai tuoi ordini, scatena la potenza creativa per creare e comandare robot che camminano, parlano, e fanno tutto ciò che gli viene ordinato. I ragazzi dovranno creare e costruire il proprio modello utilizzando i vari sensori disponibili (pressione, luce, suoni e ultrasuoni a distanza) per poi programmarlo ed in fine gareggiare.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: Scuola secondaria I°e II°

Durata: 2 ore

Partecipanti max: 22

Laboratorio di Coding

Costruisci il tuo video gioco con Arduino. Laboratorio di programmazione con linguaggio in C per programmare un gioco da tavolo.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: Scuola secondaria I°e II°

Durata: 2 ore

Partecipanti max: 22

Laboratorio Robot in Kit

Tre diverse esperienze in un unico laboratorio: Arduino, Raspberry e il mondo 3D. Un laboratorio intensivo di tre o quattro ore dedicato alla scoperta di due kit robotici. Si parte con la presentazione del robot Agol 1.1. Si tratta di un kit che permette di sperimentare le principali funzionalità della robotica. Tramite la scheda Arduino vengono pilotati servomotori, motoriduttori, sensori IR, sensori di flessione. Si prosegue con il Robot 4WPI definito "da esplorazione", perché grazie alla sua webcam, permette di monitorare l'ambiente mentre viene manovrato. È controllato dalla piattaforma Raspberry Pi B (con 512 MB di Ram) che tramite una connessione wifi riceve i nostri input direttamente dal Server Apache lanciato su essa. Grazie alle sue 4 ruote motrici non ha difficoltà a superare i terreni più accidentati.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: Scuola secondaria I°e II°

Durata: 2 ore

Partecipanti max: 22

Laboratorio di Application Inventory

Laboratorio per imparare a programmare, configurare e installare un'app passo dopo passo.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: Scuola secondaria II°

Durata: 2 ore

Partecipanti max: 22

Laboratorio di Scratch

Il laboratorio è tenuto da Emanuele, studente di 11 anni appassionato di robotica e tecnologie digitali.

Scratch è un nuovo linguaggio di programmazione che rende semplice la creazione di storie interattive, di giochi e di animazioni e la condivisione delle creazioni sul web. Scratch è progettato con un occhio particolare all'apprendimento e all'educazione. I più giovani, mentre creano e condividono progetti in Scratch, sviluppano al contempo importanti capacità legate alla progettazione e al problem solving, al pensiero creativo, al ragionamento sistematico e al lavoro collaborativo.

Soggetto Proponente: Fondazione Mondo Digitale

Target: Scuola primaria e secondaria I°

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Arduino 101 for Kids

Lezione, in inglese, di programmazione con Arduino (Hello word!!, progettazione Fritzing, Circuito di assemblaggio, test) per ragazzi dagli 8 ai 14 anni.

Soggetto Proponente: IIS Belluzzi-Fioravanti



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

Target: Scuola primaria e secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Coderdojo Bologna: MilkBot - an experience with Arduino and Scratch**

Workshop con milkbot, un robot con le ruote, realizzato da scatole di cartone o contenitori tetrapak riciclati, controllato con i moduli di Scratch. Il modulo è diviso in due parti: nella prima parte i partecipanti potranno imparare a programmare la versione base del robot utilizzando uno strumento di sviluppo visuale (Scratch); nella seconda parte avranno l'opportunità di espandere le capacità del robot, scegliendo tra diverse proposte di espansione. I bambini avranno la possibilità di scegliere di trasformare il milkbot in un robot disegno, installare una matrice di led e visualizzare messaggi semplici, sviluppare un robot linea follower, aggiungere un braccio supplementare al robot o semplicemente cambiare l'aspetto del robot mediante cradboard.

Soggetto Proponente: CoderDojo Bologna*Target:* Scuola primaria*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Coderdojo Milano Presents: MakerDojo**

Workshop finalizzato ad insegnare a realizzare e a programmare robot.

Durante il workshop, i bambini impareranno le basi della robotica, tra cui: che cosa è un robot, cosa può fare, e come programmare a risolvere alcuni problemi, reali semplici. CoderBot è un robot educativo che può essere facilmente programmato, esteso e personalizzato da tutor e docenti.

Soggetto Proponente: CoderDojo Milano*Target:* Scuola primaria, secondaria I° e II°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Coderdojo Italia: Coderdojo Maker Faire 2014**

I Mentor di tutta Italia aiuteranno i bambini a realizzare il loro progetto su Scratch. Il workshop sarà diviso in due parti.

Nella prima parte, i bambini saranno guidati nella creazione di un semplice videogioco, nella seconda saranno liberi di esplorare e giocare con Scratch, creare i propri giochi o animazioni.

Soggetto Proponente: CoderDojo Italia*Target:* Scuola primaria, secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Primo**

27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

Workshop con Primo Play Set per introdurre i fondamenti della logica di programmazione ai bambini. Primo Play Set è composto da una scheda di interfaccia tangibile e il roaming robot kit programmabile utilizzando blocchi fisici colorati.

I bambini possono creare sequenze di istruzioni utilizzando i blocchi colorati per navigare Cubetto (Il robot dal set di gioco) per la sua destinazione.

Primo Play Set è attualmente utilizzato e testato nei laboratori scolastici da educatori e genitori di tutto il mondo, ed è stato acquistato in oltre 46 paesi in tutto il mondo, ottenendo ottimi risultati finora.

Soggetto Proponente: Primo

Target: Scuola dell'infanzia, primaria

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Coderdojo Italia: Coderdojo plays with Cubetto

Workshop con Cubetto, la nuova creazione di Solid Labs. Cubetto fornisce ai bambini di età compresa tra 7 e 11 anni un passaggio graduale alla reale programmazione in ambiente digitale. Scrivendo programmi che utilizzano un linguaggio di programmazione vero e proprio, i bambini vengono introdotti alla codifica necessaria per controllare Cubetto e favorire il pensiero logico richiesto in altri linguaggi di programmazione. Cubetto e CoderDojo lavorano insieme per introdurre l'idea di programmazione come strumento creativo e artistico di espressione. La prima attività ruota intorno alla navigazione cubetto attraverso un semplice labirinto con l'utilizzo di una libreria di istruzioni efficace e semplice per manovrare il robot. I bambini pensano all'istruzione da fornire a Cubetto, le indicazioni giuste per muoversi e arrivare a destinazione. Con la seconda attività, aggiungendo una penna per il bot roaming, e utilizzando lo stesso insieme di istruzioni, i bambini possono passare con padronanza ad un'attività più espressiva. I bambini sono in grado di istruire Cubetto e di elaborare il proprio nome su un pezzo di carta, o di produrre un'immagine che gli piace. Cubetto è anche dotato di un altoparlante, e durante l'attività finale, i bambini sono in grado di comporre melodie giocose e canzoni, per puro divertimento o in linea con il contesto.

Soggetto Proponente: CoderDojo Italia

Target: Scuola primaria

Durata: 1 ora e 30 minuti

Partecipanti max: 22

Pinocchio Reloaded with Scratch

Insegnano ai bambini come fare semplici programmi che utilizzano i personaggi, gli ambienti e gli eventi di "Pinocchio" e mostrano come sia possibile decostruire e manipolare un "libro oggetto" (una sorta di "remix" della storia originale).

Soggetto Proponente: CoderDojo Fossò e CoderDojo Padova

Target: Scuola primaria



27 Settembre - 5 Ottobre

3 - 5 Ottobre

Durata: 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Coderdojo Firenze: Let's create a web page!**

Un workshop su come creare una pagina web e un'introduzione all'uso di HTML di base; si mostreranno le prime tag html e i bambini impareranno a creare la prima pagina web ed ad inserire testo e immagini. Si introdurranno alcuni elementi di javascript ai partecipanti più avanzati che potranno creare un gioco di avventura HTML integrato con le diverse pagine web html, al fine di educarli sulla dimensione ipertestuale che collega diverse pagine web. Come ogni officina Coderdojo, utilizzeranno il metodo learn-by-doing, caratterizzato da semplici esercizi che porteranno i bambini a capire come si crea una pagina web e come ci si relaziona, in maniera consapevole, con l'architettura web che vediamo tutti i giorni on-line. L'intero seminario vedrà la partecipazione di "mentor", volontari di Coderdojo, che assistono e guidano ogni bambino durante le varie fasi.

Soggetto Proponente: CoderDojo Firenze*Target:* Scuola primaria, secondaria I° e II°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Create your interactive t-shirt**

Workshop sulla creazione di t-shirt interattive tramite LittleBits e Inchiostro Conduttivo. I partecipanti impareranno i principi della conduttività per mezzo di semplici componenti elettroniche come sensori ed attuatori.

Soggetto Proponente: Valentina Chinnici*Target:* Scuola primaria*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 22**Costruisci il tuo Robot**

Workshop brandizzato "Focus Junior" con l'obiettivo di far assemblare ai bambini dei robot autonomi, personalizzarli e vedere come interagiscono tra di loro in una performance finale. Alla fine del workshop ai bambini sarà regalato il loro robot.

Soggetto Proponente: Focus Junior e Politecnico di Milano*Target:* Scuola secondaria I°*Durata:* 1 ora e 30 minuti*Partecipanti max:* 20