

FABLAB & SCUOLA

ANNO
SCOLASTICO
2018-19

*Laboratori di creatività digitale e di
artigianato 2.0 per i cittadini del futuro*



DIRE FARE CREARE



FABLAB CASA CORSINI || ASSOCIAZIONE LUMEN

CASA CORSINI CREA(T)TIVITÀ MAKER SPACE

UN FABLAB
UNA COMMUNITY

Casa Corsini è per i costruttori di futuro: per questo l'aspetto dell'apprendimento è sempre stato centrale nelle politiche della struttura. E per questo la valorizzazione della cultura maker rappresenta un'opportunità da cogliere per bambini, ragazzi, comunità e territorio.

STEAM e vita quotidiana. Le tecnologie svolgeranno sempre più un ruolo centrale nella quotidianità delle persone. Per avere l'opportunità di essere un utilizzatore evoluto servono competenze: queste competenze sono il dono che le nuove generazioni possono ricevere oggi.



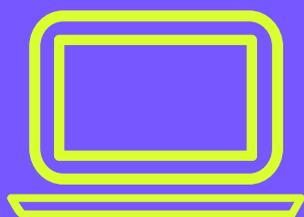


UN LUOGO DEL FARE

L'apprendimento di un pensiero critico e creativo (da qui il riferimento all'arte) che osserva il mondo reale per scoprirne le basi scientifiche e matematiche.

Il pensiero creativo, il problem solving e la formazione interdisciplinare sono oggi più che mai indispensabili.

Si stima che la maggioranza dei bambini e delle bambine andranno a svolgere attività e mestieri che non sono ancora stati inventati.





GITA AL FABLAB!

Prenota con la classe la tua visita gratuita al Fablab di Casa Corsini! Il Fablab è un laboratorio, un'officina, una fabbrica e molto altro ancora. C'è chi lo ha definito un garage condiviso.

Scopriamo insieme a cosa servono le strumentazioni presenti: macchine per la stampa 3D, taglio laser e molte altre attrezzature digitali e avveniristiche!

Un Fablab esiste anche grazie alla sua community che condivide progetti e idee per innovare e rendere la realtà ogni giorno un po' migliore.





STEAM LAB

SCIENCE
TECHNOLOGY
ENGINEERING
ARTS
MATHEMATICS

ROBOTICA CREATIVA E
ARTIGIANATO DIGITALE

I laboratori si declinano in modo personalizzato a seconda delle richieste degli istituti scolastici su tematiche interdisciplinari (arte, ambiente, scienza, patrimonio culturale, legalità e cittadinanza).

L'ARTE È RICERCA
CONTINUA,
ASSIMILAZIONE
DELLE ESPERIENZE
PASSATE, AGGIUNTA
DI ESPERIENZE
NUOVE, NELLE
FORMA, NEL
CONTENUTO, NELLA
MATERIA, NELLA
TECNICA, NEI MEZZI.
- "BRUNO MUNARI"

Interazioni con altri soggetti del territorio

I percorsi possono essere realizzati, su richiesta, in collaborazione con gli enti culturali del territorio: Salse di Nirano, Castello di Spezzano, BLA.



SCUOLA PRIMARIA

Stampiamo in 3D!

IMPARIAMO A CONOSCERE
LE STAMPANTI 3D! A COSA
SERVONO? COSA SI PUO'
COSTRUIRE?

Hai mai pensato di creare le pedine del tuo gioco preferito o riprodurre in miniatura la tua scuola? Con il percorso sulla stampa 3D impareremo come è fatta una stampante e come si può utilizzare per mettere a frutto la creatività.

EDUCATORI E
TECNICI VI
CONDURRANNO
NEL FANTASTICO
MONDO 3D

Gioco Character Design

Progettiamo e stampiamo insieme dentro al fablab il tuo personaggio giocando con la tua fantasia.



SCUOLA PRIMARIA

Stop motion e pre-cinema

**PICCOLO CINEMA
FATTO A MANO.
LABORATORI DI
ANIMAZIONE SU
CARTA**

Cosa potremmo costruire con un giradischi e una luce stroboscopica? Avvalendoci di mezzi digitali sarà possibile produrre un video che registra l'animazione.

**L'ANIMAZIONE IN
STOP MOTION:
ARTIGIANATO ED
EVOLUZIONE
TECNOLOGICA**

Laboratorio zootropio tridimensionale

Realizziamo lo zootropio tridimensionale con figure in rilievo!



SCUOLA PRIMARIA

Piccoli alchimisti

**PROFUMI, PUZZE,
MOLECOLE E
PIRAMIDI...
COSA AVRANNO IN
COMUNE?**

Il mondo degli odori e delle molecole.

Un viaggio alla scoperta del nostro olfatto, per scoprire la chimica in un modo alternativo e creativo.

**ARTE, SCIENZA,
IMMAGINAZIONE E
SPERIMENTAZIONE**

Laboratorio di composizione

Con alambicchi e magiche pozioni comporremo una fragranza diventando apprendisti profumieri!



SCUOLA PRIMARIA

Tinkering

REALIZZAZIONE DI
GIOCATTOLI, SVILUPPO
MANUALITÀ E
ARTIGIANATO,
COSTRUZIONE E
ASSEMBLAGGIO

Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi, insegna a lavorare in gruppo e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo.

**IL TINKERING È
UNA FORMA DI
APPRENDIMENTO
INFORMALE IN CUI
SI IMPARA
FACENDO!**

Laboratorio costruisci il tuo giocattolo

Costruiamo con materiali di riciclo un giocattolo luminoso!



SCUOLA PRIMARIA

Realtà virtuale

**SCOPRIAMO CHE
COS'E' LA REALTA'
VIRTUALE E COME
GIOCARRE NEL MODO
CORRETTO**

La Realtà Virtuale è utile per costruire e progettare in modalità collaborativa nuovi spazi e ambientazioni. È in grado di creare situazioni e ambientazioni storico-culturali di tipo immersivo.

**LA FORTE
INTERATTIVITÀ
LEGATA AL
CONCETTO DEL
GIOCO FACILITA
L'APPRENDIMENTO**

Lab Visori in Realtà Virtuale

Costruzione di visori cardboard con speciali lenti per vedere il mondo con occhi diversi!

SCUOLA PRIMARIA



Robotica creativa

LED, TABLET, PC,
SCHEDE
ELETTRONICHE E
CURIOSI CIRCUITI!

Le attività di ROBOTICA Educativa ci aiutano, in modo accattivante, a capire davvero che cos'è e come funziona la tecnologia che ci circonda, per non essere passivi, bensì attivi CREATORI creativi!

INNOVAZIONE,
TECNOLOGIA,
CREATIVITÀ E
APPROCCIO
GIOCOSO ALLA
SCIENZA E
ALL'ARTE!

Micro:bit e pixel art

Impareremo a programmare una piccola scheda elettronica munita di sensori e led per realizzare il nostro avatar.



SCUOLA PRIMARIA

Serigrafia digitale

TELAIO, COLORI,
RACLA E VYNIL
CUTTER! PRONTI PER
STAMPARE?

La serigrafia digitale è una tecnica di stampa che coniuga tradizione artigianale e fabbricazione digitale.

**ATTUALIZZIAMO
LA STAMPA
ARTIGIANALE CON
TECNICHE DIGITALI**

Lab. di stampa e grafica

Creiamo con le nostre mani delle shopper di tessuto con grafica personalizzata!

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO



Stampa e modellazione 3D

Hai mai pensato di creare le pedine del tuo gioco preferito o riprodurre in miniatura la tua scuola?

Con il percorso sulla stampa 3D impareremo come è fatta una stampante e come si può utilizzare per mettere a frutto la creatività. L'idea è quella di un apprendimento al pensiero critico e creativo che osserva il mondo reale per scoprirne le basi tecniche, scientifiche e matematiche.

**EDUCAZIONE E
APPRENDIMENTO
GRAZIE
ALL'INTEGRAZIONE DI
SCIENZA, TECNOLOGIA,
ARTE, INGEGNERIA E
MATEMATICA**

Miniature 3D

**PROGETTIAMO E
STAMPIAMO IN
MINIATURA OGGETTI
PRESENTI A SCUOLA**



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Laser cutter e serigrafia

La serigrafia digitale è una tecnica di stampa che coniuga tradizione artigianale e fabbricazione digitale. Il taglio laser permette di creare particolari forme e decorazioni.

Come funziona un taglio laser e come si utilizza? Cosa posso realizzare utilizzando in aggiunta le tecniche serigrafiche?

**IL MIX DI TECNICHE
DIFFERENTI AIUTA A
SVILUPPARE
COMPETENZE
TRASVERSALI COME
CAPACITÀ DI
DIAGNOSI E PROBLEM
SOLVING**

Miniature 3D

**PROGETTIAMO E
STAMPIAMO IN
MINIATURA OGGETTI
PRESENTI A SCUOLA**



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Grafica e Public speaking

Programmi per realizzare prodotti grafici di base e workshop pratico per incrementare la leadership, l'efficacia relazionale, il teamwork, il problem solving.

Quanto è importante sapersi presentare? Tramite un programma di grafica e un trainer incrementeremo le soft skills!

**LE COMPETENZE
TRASVERSALI
AIUTANO A
METTERE IN LUCE
LE PROPRIE
QUALITÀ
PERSONALI**

Team-work e grafica

Un workshop ideato per apprendere in gruppo le tecniche necessarie per sviluppare al meglio la propria presentazione



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Robotica creativa

Ideazione e costruzione di sistemi elettronici, robotici e coding.

Le attività di ROBOTICA Educativa ci aiutano a capire davvero che cos'è e come funziona la tecnologia che ci circonda, per non essere passivi, bensì attivi **CREATORI** creativi!

**INNOVAZIONE,
TECNOLOGICA,
CREATIVITÀ E
APPROCCIO
GIOCOSO ALLA
SCIENZA E
ALL'ARTE!**

Circuiti!

Laboratorio tecnico-creativo alla scoperta dei sistemi robotici con motori e sensori.



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Videogame di edutainment

Ideazione e programmazione di un videogioco ludico-didattico.

L'edutainment indica le forme di comunicazione giocosa finalizzate alla didattica e si affianca al concetto di 'imparare facendo'.

**«COLORO CHE FANNO
DISTINZIONE FRA
INTRATTENIMENTO E
EDUCAZIONE FORSE
NON SANNO CHE
L'EDUCAZIONE DEVE
ESSERE DIVERTENTE
E IL DIVERTIMENTO
DEVE ESSERE
EDUCATIVO».
M. MCLUHAN**

Edu-Game

Dopo aver definito le finalità e gli obiettivi, realizzeremo in classe un videogioco legato a tematiche ludico-educative.



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Tinkering

Ideazione e realizzazione di giochi e giocattoli, sviluppo manualità e artigianato, costruzione e assemblaggio.

Hai mai pensato di smontare un oggetto tecnologico e di costruirne uno nuovo? Il Tinkering incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi, insegna a lavorare in gruppo.

**UN METODO
EDUCATIVO
FINALIZZATO
ALLO SVILUPPO
DEL PENSIERO
COMPUTAZIONALE
E DELLE
COMPETENZE
DIGITALI**

Riciclabot

Lavoriamo in gruppo per costruire un piccolo robot con materiali di recupero.



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Stop motion

La possibilità di sperimentare la tecnica della stop motion grazie all'utilizzo di carte ritagliate.

Quali tipologie di movimento dello scatto singolo ci sono? In che modo queste tecniche possono offrire opportunità di comunicazioni differenti?

**LA STOP MOTION
E' UNA TECNICA
D'ANIMAZIONE
REALIZZATA
FOTOGRAMMA
PER
FOTOGRAMMA**

Giardino di carta

Ogni studente avrà la possibilità di muovere e costruire il proprio giardino immaginario fatto di carte ritagliate. Il risultato finale sarà un video collettivo.

STOP

**SCUOLA SECONDARIA
PRIMO GRADO**

CYBERBULLYING

Sicurezza in internet e lotta al cyberbulling

Il web e i social network offrono infinite possibilità e opportunità, ma quali sono i rischi legati ad un uso errato di questi mezzi?

La prevenzione e la formazione legata ai pericoli di internet sono fondamentali per navigare in modo responsabile e consapevole.

**CYBERBULLISMO
È IL TERMINE CHE
INDICA UN TIPO DI
ATTACCO RIPETUTO
E OFFENSIVO
ATTUATO MEDIANTE
GLI STRUMENTI
DELLA RETE**

Lab Sicuri in Internet

Un percorso creato per fare squadra e rendere il web un posto più sicuro e migliore per tutti.



SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

Smartphone Education

Lo smartphone è il mezzo di comunicazione più usato dagli adolescenti, che, tuttavia, spesso non ne riconoscono le potenzialità in termini di sviluppo personale ed educativo.

Attraverso metodologie di apprendimento esperienziale, i partecipanti impareranno a utilizzarlo in maniera più produttiva e consapevole per sé stessi e per gli altri.

RISCHI E POTENZIALITÀ DELLO SMARTPHONE

Laboratori SMART Generation

Il percorso prevede attività che mirano a far riflettere ragazzi e ragazze su identità, relazioni, sicurezza e conoscenze che essi possono sviluppare online e sulle ricadute che questi elementi possono avere nella loro vita di tutti i giorni.

SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO

Modellazione e Stampa 3D

Dall'ideazione di un oggetto, al design, fino alla scelta del materiale e alla stampa 3D additiva grazie a software dedicati e open source.

La fabbricazione digitale nella stampa 3D permette un'alta personalizzazione, per la costruzione di prototipi utili alla meccanica, all'architettura, alla progettazione di pezzi unici per il biomedicale.

**SCIENCE
TECHNOLOGY
ENGINEERING
ARTS
MATHEMATICS**

STEAM Lab

Ideazione e costruzione di sistemi elettronici, robotici e coding, sensoristica, con un approccio creativo e interdisciplinare.



SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO

Visual design Laser Cutter Serigrafia

Dal concept all'oggetto, con l'utilizzo di software grafici e di macchine digitali.

L'ideazione dell'identità visiva si traduce in un oggetto costruito con tecnologie digitali e analogiche, mostrando le grandi potenzialità dell'artigianalità 2.0.

**MATERIALI E
OGGETTI
PRENDONO
NUOVA VITA:
METTICI LE MANI!**

Tinkering

Ideazione e realizzazione di oggetti, sviluppo della manualità e dell'artigianato, costruzione e assemblaggio.



Videogame di edutainment

Creazione dell'universo videoludico, dei personaggi, delle dinamiche narrative.

Il videogioco di edutainment concilia l'engagement videoludico e finalità educative, didattiche, sociali e culturali.

**STORYTELLING
VIDEOMAKING
WEB CONTENT
SOCIAL MEDIA
OPEN DATA**

Web Journalism

Giornalismo e web, oggi: saper produrre contenuti crossmediali di qualità e visualizzare grandi moli di dati per renderli significativi, raccontando il territorio.



SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO

Orientamento web

Il web è ricco di informazioni ma sapersi destreggiare fra notizie attendibili e fake news non è semplice.

Avere una bussola è fondamentale per conoscere i limiti delle informazioni e dei dati personali che è possibile condividere e per riconoscere le notizie.

**SECONDO IL
CENSIS IL 53% DEI
CITTADINI
ITALIANI CADE
NELLA TRAPPOLA
DELLE FAKE NEWS**

Il Manuale del buon cercatore

Il "Manuale del buon cercatore" non è un laboratorio sui motori di ricerca: è un breve corso per imparare a valutare l'attendibilità delle fonti, per trovare quel che ci serve, per comprendere le logiche dell'indicizzazione.



SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO

Smartphone Education

Lo smartphone è il mezzo di comunicazione più usato dagli adolescenti, che, tuttavia, spesso non ne riconoscono le potenzialità in termini di sviluppo personale ed educativo.

RISCHI E POTENZIALITÀ DELLO SMARTPHONE

Attraverso metodologie di apprendimento esperienziale, i partecipanti impareranno a utilizzarlo in maniera più produttiva e consapevole per sé stessi e per gli altri.

Laboratori SMART Generation

Il percorso prevede attività che mirano a far riflettere ragazzi e ragazze su identità, relazioni, sicurezza e conoscenze che essi possono sviluppare online e sulle ricadute che questi elementi possono avere nella loro vita di tutti i giorni.



PROGETTIAMO INSIEME IL FUTURO!

Partecipare a un bando non è mai semplice. I PON, ad esempio, sono un'opportunità non sempre facile da cogliere per chi è già impegnato nelle attività di insegnamento e di organizzazione dell'apprendimento.

Per questo l'Associazione Lumen fornisce supporto per lo sviluppo di progetti a valere su bandi regionali, nazionali ed europei.

Lumen si occupa di:

- attività di ricerca bandi
- co-ideazione della proposta progettuale
- sviluppo dei contenuti
- scrittura del progetto
- gestione della modulistica
- rapporti con le autorità di gestione dei fondi
- supporto all'implementazione delle attività
- supporto alle attività di rendicontazione

Le modalità di collaborazione andranno valutate insieme e definite caso per caso.



Casa Corsini
FabLab Coworking Fonoteca Smart Area Sale Prova

via Statale 83
Spezzano di Fiorano Modenese (MO)
tel. 0536 240190 / 240191
info@casacorsini.mo.it

