

MAKERS

LENDINARA

10, 11 e 12 giugno 2026

CAMP

Tre giorni tra
DIGITALE E AVVENTURA
per ragazze e ragazzi
dai 12 ai 14 anni



MAKERS CAMP 2026

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 10 al 12 giugno 2026 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 nell'ultimo giorno del camp.

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) e alla collaborazione di PopLab, 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 con il lasercutter o studiare le diverse proprietà che assume un riflesso in una fotografia. Non vi basta? Provate a costruire lampade o oggetti di design con led e arduino, il risultato sarà photonic!

Argomenti ed esperti

- Arduino: Luca Trombin (Poplab - Rovigo)
- Fabbricazione digitale - stampa 3d: Alessandra Chicco (WakeHub - Lendinara)
- Fabbricazione digitale - lasercutting: Luca Trombin (PopLab - Rovigo)
- Fisica e fotonica: Paola Zuppella (CNR-IFN sede di Padova)

Gli operatori

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

- Alessandra Marzana, educatrice e responsabile della sezione "camp"
- Anna Prendin, animatore digitale e responsabile della sezione "makers"



Il Progetto e la rete

“Makers Camp” è un progetto a cura del Team Makers di WakeHub.

Si ringraziano per la collaborazione ed il contributo tecnico-scientifico del CNR-IFN Istituto di Fotonica e Nanotecnologie, il Fablab PopLab.

Modalità di partecipazione

Per partecipare è necessario iscriversi entro il 2 giugno 2026 (salvo esaurimento posti) tramite il form on line disponibile sul sito www.wakehub.net e a conferma dell'iscrizione procedere al versamento della quota di € 120,00 (in caso di mancata partecipazione il 50% verrà trattenuto a titolo di caparra).

La quota d'iscrizione include tre pranzi, merende, due 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 10 giugno con il materiale indicato al punto successivo.

Alle ore 15.00 del 12 giugno i genitori sono attesi per la presentazione dei lavori fatti dai ragazzi e la conclusione.

Note organizzative

I ragazzi pernoveranno in tende da max 4 persone nell'area antistante una struttura dotata di 5 servizi, due docce interne e due docce esterne. In caso di maltempo estremo gli ospiti potranno alloggiare nella sala rifugio di WakeHub.

Eventuali allergie e patologie vanno necessariamente comunicate all'atto della prima iscrizione.

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 un'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.wakehub.net info@wakehub.net



progetto promosso da



in collaborazione con



www.wakehub.net