

Regala alla tua classe un laboratorio LEGO EDUCATION!



Il voucher darà la possibilità ad una classe della scuola primaria di partecipare ad un laboratorio **LEGO EDUCATION**.

Per manifestare il tuo interesse, scegli uno tra i laboratori selezionati e **compila il modulo online** che trovi in questa locandina con i dati del **referente** della tua classe e dell'**insegnante** che riceverà il buono regalo.

Verrai poi ricontattato dalla segreteria organizzativa per ricevere il buono da consegnare all'insegnante.

I laboratori si svolgeranno nel periodo gennaio-giugno 2025 presso lo spazio LEIS - LEGO Education Innovation Studio della Biblioteca Archimede di Settimo Torinese - Piazza Campidoglio 50.

Costo: prezzo speciale **100€ per classe**

Per info scrivi a leis.archimede@fondazione-ecm.it

oppure chiama il numero **345 581 09 75**

Per compilare il modulo di pre-adesione, inquadra il QR code o digita il link:

<https://tinyurl.com/buonoregaloLEIS2024>



ECCO I LABORATORI SELEZIONATI



1

SLAM - SPORT, LEGO E ALLENAMENTI MATEMATICI

Laboratorio di coding e competenze STEM

Questo laboratorio si propone di introdurre i bambini e le bambine alle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e al coding attraverso lo sport. Uno speciale kit LEGO Education consentirà loro di realizzare un modello realmente funzionante con il quale, grazie al metodo scientifico, analizzare dati e studiare uno schema matematico. Con l'App open source Scratch Jr osserveremo e esploreremo in modo divertente la logica computazionale alla base di tutte le attività sportive.

destinatari: classi prime, seconde e terze della scuola primaria

durata: 1 ora e 30 minuti

ECCO I LABORATORI SELEZIONATI



2

DA TESTO A IMMAGINE

Laboratorio di storytelling digitale e competenze trasversali

Questo laboratorio ha lo scopo di insegnare alle bambine e ai bambini le basi dello storytelling attraverso la struttura narrativa della fiaba, abbinata alla costruzione creativa di modellini fatti di mattoncini LEGO.

Al fianco della narrazione classica e utilizzando il software Canva, impareremo a creare una storia alternativa: completamente scritta e illustrata dalla Intelligenza Artificiale. Grazie a questa originale attività bambine e bambini impareranno ad allenare la propria capacità creativa e di problem solving che nessun computer o robot potrà mai eguagliare.

destinatari: classi quarte e quinte della scuola primaria

durata: 1 ora e 30 minuti