

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 cartaceo da consegnare all'insegnante.

I laboratori si svolgeranno nel periodo gennaio-giugno 2024 presso lo spazio LEIS - LEGO Education Innovation Studio della Biblioteca Archimede di Settimo Torinese - Piazza Campidoglio 50.

Costo: prezzo speciale **95€ per classe**

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

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

**CLICCA QUI PER COMPILARE
IL MODULO DI PRE-ADESIONE**

ECCO I LABORATORI SELEZIONATI



1

ENGLISH JUNIOR

Laboratorio di coding e competenze trasversali

Questo laboratorio si propone di avvicinare i bambini al mondo del coding e della lingua inglese. I mattoncini LEGO ci aiuteranno ad imparare nuovi vocaboli con il supporto di simpatiche canzoncine e coloratissime flashcards. Ci sarà anche l'occasione di prendere in mano e sperimentare il coding grazie alla fantastica app Scratch Jr, con la quale si potrà di consolidare l'apprendimento dei vocaboli appena appresi e nuove frasi.

destinatari: classi prime e seconde della scuola primaria

durata: 1 ora e 30 minuti

ECCO I LABORATORI SELEZIONATI



2

ZOO CODERS

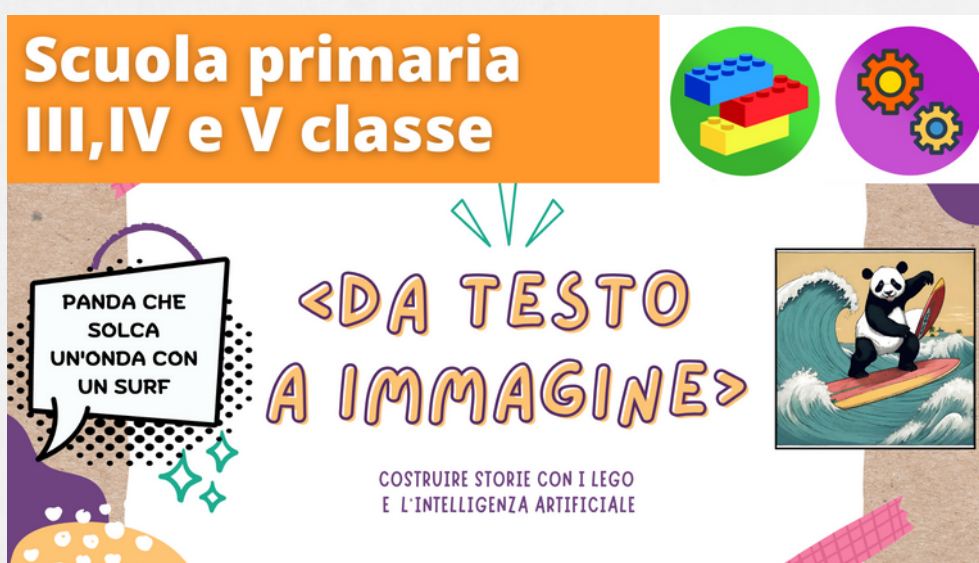
Laboratorio di coding e competenze trasversali

Nella fase iniziale di questo laboratorio bambine e bambini studieranno la biologia di creature del Regno Animale, basandosi su schede informative che ne descrivono le caratteristiche biologiche, le abitudini, l'alimentazione e l'habitat. Dopo averli costruiti e resi dei modellini tangibili fatti di mattoncini Lego, li trasporteranno nel mondo virtuale programmando un videogioco da zero con l'utilizzo di Scratch.

destinatari: classi terze, quarte e quinte della scuola primaria

durata: 1 ora e 30 minuti

ECCO I LABORATORI SELEZIONATI



3

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 terze, quarte e quinte della scuola primaria

durata: 1 ora e 30 minuti