

“Progetta una lezione STEM con LEGO® Education”

NOTA BENE

In questa fase di pura presentazione del progetto, le attività descritte qui sotto in collaborazione con le classi possono essere svolte in alternativa con:

A. Coinvolgimento dei docenti stessi al posto dei ragazzi

B. Prevedendo obiezioni e stilando una serie di obbiettivi e risposte preventivate (dei docenti) a domande possibili (degli studenti)

Tutte le informazioni e il tutorial informativo sono visibili on line a questi link

<https://www.c2group.it/team/educational/partner/lego-education>

<https://www.c2group.it/eventi/webinar-lego-education>

<https://education.lego.com/it-it/lessons>

ATTIVITÀ PER L'INSEGNANTE

1. Apri le box LEGO® EDUCATION, scarica la app e lasciati ispirare (usa i link sopra descritti)
2. Scegli un piccolo problema concreto e reale della classe, della scuola, del territorio o all'interno della disciplina che preferisci
3. Se non l'hai ancora fatto, in classe con i tuoi studenti svolgi le attività di “Avvio” che trovi all'interno della app
4. Introduci alla classe il problema contestualizzandolo con esempi reali e verificando che i tuoi studenti lo comprendano correttamente
5. Suddividi la classe in gruppi e chiedi agli studenti di individuare, disegnare e descrivere una possibile soluzione al problema con l'utilizzo di uno dei 4 kit box LEGO® EDUCATION
6. Chiedi ai gruppi di lavoro di presentare agli altri la propria soluzione
7. A grande gruppo valutate i pro e i contro di ogni soluzione, sceglietene una tra quelle proposte oppure create una soluzione originale nata dall'incontro di tutte le ipotesi
8. Costruite il modello/soluzione con i componenti di uno dei 4 kit box LEGO® EDUCATION
9. Verificate che tutto funzioni e, se necessario, sistemate ciò che non funziona del design o della programmazione
10. Create un video (max 3 minuti) che racconti il vostro percorso di creazione e il modello/soluzione implementato