

**“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 obiettivi e risposte preventive (dei docenti) a domande possibili (degli studenti)*

Risorse utili:

<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.