



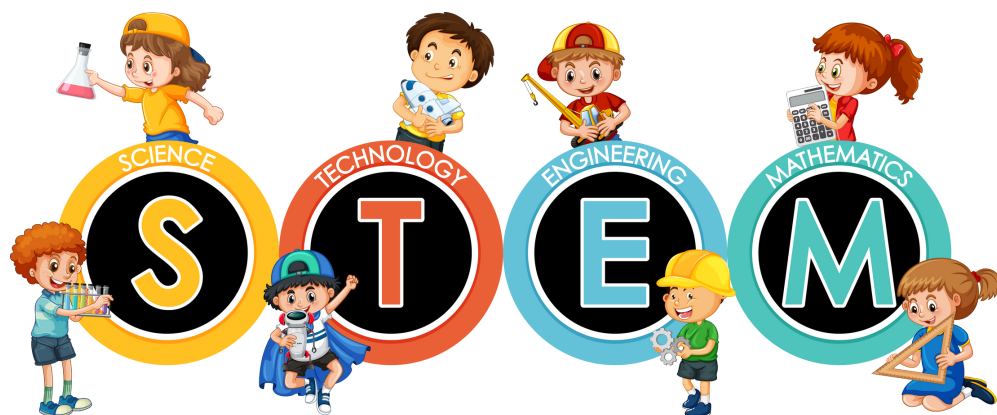
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MARIO SQUILLACE"
SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA DI I GRADO
CENTRO TERRITORIALE PER L'INCLUSIONE

Via Pelaggi, 1 - 88060 Montepaone (CZ) Tel. 0967 634727 Email:czic84600b@istruzione.it
Pec: czic84600b@pec.istruzione.it - C.M.: CZIC84600B- C.F.: 97035420799
<https://www.icmontepaone.edu.it/>

PROGETTAZIONE PERCORSO STEM CLASSE PRIMA B 27 ORE ANNO SCOLASTICO 2023-24



UNA SCUOLA PER IL FUTURO

DATI IDENTIFICATIVI

ANNO SCOLASTICO	2023-24
ORDINE SCUOLA	SCUOLA PRIMARIA
DESTINATARI	ALUNNI CLASSE PRIMA SEZIONE B
TEMPI PERCORSO	15 ORE
DISCIPLINE COINVOLTE	MATEMATICA- TECNOLOGIA- SCIENZE EDUCAZIONE MOTORIA- ITALIANO- ARTE E IMMAGINE- EDUCAZIONE CIVICA

Finalità Motivazioni

La finalità è dell'azione formativa è potenziare la conoscenza delle STEM mediante metodologie didattiche innovative (Azione #17: Portare il pensiero computazionale a tutta la Scuola Primaria PNSD).

“È in questo contesto che va collocata l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli alunni devono essere utenti

consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori, progettisti.”

(<http://www.formazionepnsd.it>).

Il percorso STEM pensato richiede di creare connessioni e sinergie tra le scienze e le altre discipline, favorendo lo spirito critico, le capacità di risolvere problemi e la creatività degli alunni.

Da qui il differente approccio richiesto dal percorso, dove le STEM così intese consentono di proporre agli alunni un approccio al pensiero computazionale con un focus sulle applicazioni del mondo reale in un’ottica di problem solving, una delle soft skills maggiormente richieste dalla società di oggi.

Le competenze da raggiungere previste si esplicitano attraverso la capacità di adottare soluzioni originali, anche divergenti. Esse sono apprendibili tramite percorsi metodologici e laboratoriali che sostengono l’alunno nella ricerca delle soluzioni, cooperando con i suoi pari (peer tutoring) e con gli adulti, per assumere quindi una mentalità capace di essere aperta ad altri punti di vista, a superare visioni statiche, standardizzate, esplorando varie ipotesi e soluzioni, sperimentando e confrontando dati, fatti e risultati, e considerando l’errore parte integrante del processo di apprendimento.

Buona parte delle attività del percorso STEM sono basate sull’approccio del PBL (Problem/Project Based Learning) che vedono la manipolazione di oggetti e la progettazione e costruzione di prototipi reali e virtuali, quali strumenti essenziali sui quali basare percorsi didattici formativi e estremamente significativi, dove si fondono sinergicamente competenze trasversali e disciplinari.

La metodologia che si intende applicare, che è elemento unificante di tutte le attività, è quindi la didattica laboratoriale, hands-on, intesa come “fare materiale e fare mentale”.

*Il tutto in un ambiente e con **setting d’aula** spesso lontani da quello utilizzato per la classica lezione frontale, con disposizione di banchi, se possibile anche arredi, strumenti e attrezzature simili a quelli di un’aula-laboratorio multifunzionale, modulare e modulabile a seconda delle esigenze, che ha nel cooperative learning e nella peer education solide basi applicative.*

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- COMPETENZA DIGITALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI.

Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	<p>Esponde oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).</p> <p>Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.</p>
COMPETENZE IN MATEMATICA	<p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.</p> <p>Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p> <p>Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.</p>
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE)	<p>Utilizza tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme.</p>
COMPETENZE DIGITALI	<p>Sa esprimersi e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi (in riferimento al linguaggio della programmazione, "coding") (curricolo d'Istituto).</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	<p>Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalle conversazioni alcuno dalle attività.</p>
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>

TRAGUARDI DI COMPETENZE

L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo attraverso ESPERIENZE DIRETTE per:

1. Costruire algoritmi, sequenze di istruzioni.
2. Analizzare, rappresentare e risolvere situazioni.
3. Riconoscere gli errori e individuare opportune soluzioni.
4. Sperimentare una pluralità di esperienze.
5. Comunicare.
6. Lavorare in gruppo.

•RISOLVERE PROBLEMI: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

• AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni, riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità”.

• COMUNICARE: comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, stati d’animo, emozioni e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti”.

• COLLABORARE E PARTECIPARE: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all’apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.”

Competenze e abilità da sviluppare

1. Conoscere ed utilizzare ai bambini gli algoritmi.
2. Capacità del problem solving.
3. Nella memoria emozionale del bambino l’errore sarà unicamente un tentativo.
4. Consapevolezza digitale.

ABILITÀ	CONOSCENZE
COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere e gestire dispositivi informatici quali tablet e Pc - Conoscere e studiare in modo laboratoriale linguaggi di programmazione. -Usare in modo guidato giochi didattici. -Applicare il linguaggio della programmazione in diversi contesti. -Saper verbalizzare un percorso da compiere. - Conoscere diverse applicazioni e software (Scratch , Scratch junior, Blue bot, We-do 2.0, Ozoblockly, Tinkercad....). 	<ul style="list-style-type: none"> -Uso del mouse e dei termini tecnici dei vari elementi del pc. -Giochi didattici. -Lettura di codici in sequenza per ottenere disegni in pixel art (Coding unplugged) -Lettura di codici ed utilizzo di elementi appartenenti al linguaggio della programmazione a blocchi . -Usare i comandi di semplici robot (Blue -Bot) per costruire percorsi e codici. -Potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria. - Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente. - Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni. - Usare e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
COMPETENZA NELLA MADRELINGUA	
<p>Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.</p> <p>Raccontare storie rispettando l'ordine cronologico.</p>	<p>Rispetto dei turni di parola.</p> <p>Ordine di successione.</p> <p>Connettivi logici: spaziali e temporali.</p> <p>Elementi narrativi: personaggi, luoghi e tempi.</p>
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
<p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale.</p> <p>Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.</p> <p>Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.</p> <p>Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.</p>	<p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p>

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE)

Rappresentare con il disegno o foto fiabe, racconti, esperienze.

I colori e le forme.

Le tonalità e le sfumature.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Formulare proposte di lavoro, di gioco...

Confrontare la propria idea con quella altrui.

Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.

Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.

Regole della discussione.

Ruoli e loro funzione.

Fasi di un'azione.

Modalità di decisione.

STRATEGIE/APPROCCI METODOLOGICI-DIDATTICI

TUTORAGGIO TRA PARI	INTERDIPENDENZA POSITIVA DEI RUOLI SVILUPPO ABILITÀ SOCIALI
APPRENDIMENTO COOPERATIVO	CREA UN CONTESTO EDUCATIVO ASSICURA UN SUCCESSO PER TUTTI

METODOLOGIE

Al fine di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze si procederà con attività di apprendimento esperienziale e laboratoriale.

- Modeling (apprendimento imitativo)
- Prompting (aiuto iniziale)
- Fading (riduzione graduale dell'aiuto)
- Learning by doing
- Cooperative Learning
- Peer to Peer
- Tutoring

MATERIALI E SUSSIDI

- Unplugged: -Scacchiere di grandi dimensioni sul pavimento; scacchiere da tavolo...
- Digitali: Computer – Tablet - Kit di robotica – LIM – Stampante - Connessione Internet...
- Piattaforme on line e software: Programma il Futuro - Code.org. - Scratch Junior....Ozoblokly

RUOLI E RELAZIONI NEL PROCESSO DI INSEGNAMENTO APPRENDIMENTO

RUOLO DEL DOCENTE	DOCENTE: regista, mediatore e facilitatore dell'apprendimento.
RUOLO DELL'ALUNNO	ALUNNO: attore e costruttore del proprio apprendimento.

Attività che si intendono intraprendere ed il loro ordine

1. Realizzazione dei materiali necessari per l'attività di Coding Unplugged relative al progetto: tappeto reticolato da posizionare sul pavimento (primo gioco) e tabelloni in cartoncino reticolati per il gioco a squadre (secondo gioco); frecce direzionali per effettuare gli spostamenti, pedine robot per muoversi sul reticolo cartaceo, pedine-ostacoli da posizionare sul tappeto reticolato.

2. Lettura di un racconto e gioco sul tappeto reticolato (primo gioco): gli alunni attraverso un racconto, saranno introdotti al Coding su cartaceo (Unplugged). Il racconto inviterà i bambini a risolvere una situazione problema: riuscire ad aiutare il personaggio del racconto ad eseguire il percorso programmato dagli stessi alunni evitando possibili ostacoli.

I bambini interpretando a turno il personaggio del racconto, il programmatore, l'aiutante che segna il percorso, spostandosi sul reticolo disegnato sul tappeto e sul tabellone cartaceo reticolato, effettuando il percorso programmato.

Presentazione su lavagna multimediale LIM dei materiali necessari per le attività previste (racconto, esempio di reticolo, frecce direzionali,...). Il reticolo presentato sulla lavagna LIM verrà presentato più grande sul tappeto sul quale i bambini effettueranno gli spostamenti.

Gioco sul tappeto reticolato disposto su pavimento: gli alunni saranno invitati a prendere confidenza muovendosi sul tappeto.

Si definiranno i ruoli che a turno dovranno interpretare: programmatore, bimbo che interpreta il personaggio-robot, aiutante che evidenzierà il percorso definito dagli step necessari per aiutare il personaggio del racconto.

3. Gioco a squadre su tabellone cartaceo (secondo gioco): gli alunni suddivisi in squadre si sfideranno nella programmazione di percorsi per permettere al personaggio del racconto di effettuare il percorso programmato e risolvere la situazione problema, evitando possibili ostacoli.

4. Verifica conclusiva relativa alle attività proposte su schede predisposte.

Obiettivi formativi riferiti a discipline di insegnamento

MATEMATICA

Eeguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali.
Individuare la posizione di oggetti nel piano quadrettato.

SCIENZE E TECNOLOGIA

Introduzione ai concetti base dell'informatica e alla logica della programmazione.

Obiettivi formativi relativi a discipline trasversali

ITALIANO

Leggere, comprendere e dare consegne.
Verbalizzare esperienze.
Descrivere situazioni.
Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi.

ARTE E IMMAGINE

Misurarsi con la creatività e la fantasia.

EDUCAZIONE MOTORIA	Riconoscere e valutare traiettorie, successioni temporali delle azioni motorie.
GEOGRAFIA	Orientarsi nello spazio utilizzando il lessico della posizione e direzionalità.
EDUCAZIONE CIVICA	Rispettare regole condivise; aiutarsi reciprocamente .

SPECIFICHE ATTIVITÀ

- Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.
- Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.
- Progettazione e realizzazione di Digital Stories.
- Scrittura di algoritmi (sequenza di istruzioni).
- Introduzione all'utilizzo dei vari software.

Esempi di CODING

1. **Logo Turtle Art:** semplice e visuale, attività che coinvolge l'uso di un piccolo "logo" che risponde a comandi di codice per creare disegni geometrici. I bambini possono imparare a programmare il movimento del logo per disegnare forme e pattern divertenti.
 2. **Storie Interattive:** Scratch Junior: usare strumenti come per aiutare i bambini a creare storie interattive. Possono programmare i personaggi e le azioni, dando vita alle proprie narrazioni. Questo promuove la creatività, l'alfabetizzazione digitale e la capacità di pensare in modo sequenziale.
 3. **LABORATORIO APOGEO 1 e 2 :** "Cappuccetto inside - A caccia di stelle"(FELTRINELLI)
 4. **Blockly Games:** offre una serie di attività di programmazione basate su blocchi, giochi che rendono il coding un'esperienza divertente e coinvolgente mentre sviluppano le abilità logiche.
 5. **Robotica Educativa:** è un modo eccellente per coinvolgere i bambini nella programmazione. I kit robotici (LEGO Mindstorms) che consentono loro di costruire e programmare robot per risolvere sfide specifiche.
 6. Utilizzare le numerose piattaforme online **Code.org, Tynker e Khan Academy**, progettate appositamente per insegnare il coding ai bambini, offrono corsi interattivi e lezioni che coprono una vasta gamma di argomenti di programmazione.
 7. **Cubetto:** robot di legno, con un cuore Arduino, che insegna a programmare ai bambini divertendosi, attraverso un approccio tangibile, senza il supporto di schermi né la necessità di padroneggiare basilari abilità di letto-scrittura.
 8. **Coding Express :** set intuitivo, creativo, versatile e collaborativo basato sui mattoncini LEGO.
 9. **Bee-Bot:** offre molte opportunità di apprendimento divertente in aula.
- Percorsi di labirinto: i bambini possono creare percorsi di labirinto con tessere o disegni e programmare l'apina per navigarli. Questo aiuta a sviluppare la pianificazione e la sequenziazione.
- Storie interattive: utilizzare Bee-Bot per raccontare storie interattive. I bambini possono programmare il robot per interpretare personaggi e seguire il percorso della storia.
- Esperimenti scientifici: l'apina può essere utilizzata per condurre semplici esperimenti scientifici. Ad esempio, i bambini possono programmare il robot per "raccolti" diversi oggetti nella classe e registrarne le scoperte.
- Geometria e Matematica: Bee-Bot può essere coinvolto in attività legate alla geometria, come il calcolo delle misure di angoli e distanze. Questo contribuisce a rendere la matematica più tangibile e concreta.

Apprendimento Collaborativo: il coding con questo robot spesso coinvolge il lavoro di squadra, incoraggiando i bambini a collaborare, condividere idee e risolvere problemi insieme.

Il progetto si basa sullo svolgimento di unità didattiche ognuna delle quali con obiettivi specifici di seguito sinteticamente riportate.

Unità didattica: Pixel Art

L'unità "PIXEL ART" vuole utilizzare l'Arte come strumento per favorire la scoperta di sé, del mondo che circonda il bambino e soprattutto avvicinare in modo intuitivo il bambino al coding e al digitale.

Attraverso questa forma d'arte si vuole rendere affascinante e stimolante l'incontro tra i bambini e la realtà, tra i bambini ed i colori, tra i bambini e le immagini per un rapporto sempre più immediato con il coding.

L'incontro con l'arte vuole essere, inoltre, una ricerca di creatività, un pretesto per giocare, creare, inventare, esprimersi e sviluppare il pensiero critico.

Obiettivi

Rappresentazione digitale delle immagini.

Allenamento al pensiero computazionale.

Aiutare il bambino a sviluppare attività motorie e coordinazione occhio/mano.

TEMPI: 2 ore

Strumenti

- LIM
- Tablet
- Unplugged
- Tinkering: Basetta per perline
- Quaderno

Software

- CODI

Unità didattica: "BEE-BOT e il suo alveare"

L'unità "BEE-BOT e il suo alveare" sarà svolta su tablet da ogni alunno, su LIM, unplugged e collegata alla robotica con Bee-Bot.

Il percorso è articolato in diverse fasi operative. Si parte dalla narrazione di una storia che presenta degli ostacoli-problema: esempio un'ape infortunata che, non potendo volare, si perde nel prato e ha bisogno di indicazioni per tornare al suo alveare.

Sarà compito dei bambini aiutare l'ape a risolvere questo problema. I bambini ricercano una soluzione a questo problema. Le istruzioni rappresentano la procedura che eseguita con Bee-Bot porterà l'ape al suo alveare.

Obiettivi

Stimolare la capacità di orientamento spaziale.

Stimolare capacità di orientarsi nello spazio e la lateralizzazione.

Allenamento al pensiero computazionale.

TEMPI: 2 ore

Strumenti

- LIM
- Tablet
- Unplugged
- Robot: Bee-Bot

Software

- COD

Unità didattica: "DI FIORE IN FIORE: IL MONDO DELLE API"

Un percorso didattico che coinvolge gli alunni, coniugando attività laboratoriali in aula, uscite sul territorio e momenti scientifici.

Il mondo delle api sarà dapprima approfondito a livello didattico, successivamente con alcuni momenti scientifici con visita guidata all'apiario e supporto di un esperto apicoltore per poi proseguire con un momento tecnologico legato a robotica e coding. Possono essere inserite anche attività artistiche legate alla creazione di artefatti o scenari.

Obiettivi

In sintesi cosa prevede il percorso:

- conoscenza del mondo delle api e dell'intero processo di produzione del miele
- conoscenza di aspetti scientifici
- lavoro di gruppo
- manipolazione
- apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali
- problem solving
- pensiero critico
- comunicazione e collaborazione.

TEMPI: il percorso è modulabile in due-tre incontri 4-5 ore

Strumenti

Materiali impiegati: vengono utilizzati materiali e kit didattici come Lego Education WeDo 2.0, piattaforma Scratch 3.0, tablet, materiali di riciclo, ecc. LIM

Unità didattica "Illuminiamo il nostro robot".

I bambini utilizzano e interagiscono con i dispositivi tecnologici sempre per più tempo e in più contesti. Per costruire una consapevolezza digitale in loro dobbiamo iniziare a fargli conoscere anche come sono fatti e cosa c'è dentro questi dispositivi.

Qualsiasi dispositivo tecnologico al suo interno ha un elemento fondamentale che è il circuito.

L'unità "Illuminiamo il nostro robot" vuole avvicinare i bambini ai concetti di elettronica attraverso un percorso di tinkering e robotica. Creare un ambiente attrezzato con tecnologie di elettronica di base volte alla sperimentazione, votati all'invenzione e all'innovazione. Un ambiente di apprendimento per creare, giocare, apprendere, educare, inventare partendo dalla base dei concetti di elettronica.

Con questa attività i bambini apprendono che per accendere un led è necessaria una sorgente di elettricità, come la pila, e che fra led e sorgente ci devono essere due punti di contatto. Essi esplorano i modi in cui si può accendere una lampadina collegandola direttamente ad una pila e riconoscono che il led acceso si spegne se si "apre" uno dei contatti con i terminali della pila. L'attività è un'occasione di collaborazione fra pari per risolvere un problema pratico.

Obiettivi

Avvicinare gli alunni all'osservazione e sperimentazione dei fenomeni.

Favorire un uso critico e riflessivo della tecnologia.

Aiutare gli alunni a sviluppare il gusto della scoperta.

Avvicinare gli alunni alle STEM.

TEMPI: 2-3 ore

Strumenti usati

- Making: Set robotica base

Leggere una favola è facile, ma inventare una propria storia e raccontarla agli altri è sicuramente più avvincente e stimolante. Serve tanta fantasia, che ai bambini non manca, mescolata a qualche tecnica innovativa di scrittura creativa e storytelling proposta.

L'attività mira a guidare gli alunni nella costruzione di una storia, partendo dalla presentazione delle caratteristiche del testo e dall'ideazione della trama.

Successivamente, con delle costruzioni tipo mattoncini, si realizzeranno gli elementi principali (es. personaggi, animali, oggetti, ecc.) e le scenografie (es. alberi, macchinine) per poi proseguire con la narrazione vera e propria. Alla fine, attraverso un software intuitivo e specifico per il target di riferimento, si realizza un reportage delle varie scene, sotto forma di fumetto (es. disegni, didascalie), che potrà essere mostrato e raccontato anche ad amici e parenti, al di fuori del laboratorio didattico.

OBIETTIVI

esprimersi attraverso lo storytelling

familiarizzare con il problem solving

sperimentare creatività digitali

imparare a lavorare in gruppo

TEMPI: 4 ore

Strumenti usati: kit di costruzioni della linea Lego Education, materiali di cancelleria, tablet, macchina fotografica, computer.