

---

## Programma scuole in generale

### PROGRAMMA MEET

Arrivo delle classi (alle ore 9:00/10:00 o al pomeriggio come da Vs comunicazione) e ritiro badge

#### TIMING di ogni classe:

Al vs arrivo Vi comunicheremo

- orario e posizione del laboratorio designato
- orario del giro guidato dal tutor alla scoperta di WRO

Gli orari verranno assegnati in base ad orari di arrivo da voi comunicati e la durata della Vs visita.

#### Nel corso della giornata sono previste le seguenti attività :

- **Presentazione WRO:** un tutor DreamPuzzle accompagnerà la classe a vedere le diverse gare spiegandone il funzionamento, la preparazione necessaria e le competenze che si acquisiscono (durata 45 minuti ca)
- **Workshop per la classe** selezionato in base alla Vs richiesta (50/60 min) con attestato di partecipazione
- Tempo libero per studiare 50 progetti provenienti da tutto il mondo
- Visita esposizione LEGO
- Esposizione progetti DreamPuzzle
- Tempo libero dedicato a costruzioni libere Lego
- Ore 14:30 show: DEUX EX PLASTICA nel Teatro (**SOLO 27 SETTEMBRE**)
- Termine giornata ore 16:00

#### Sono a disposizione

- Tavoli a disposizione per pranzo al sacco (area Teatro)
- Bar per consumazioni

**VOTA IL PROGETTO :** Gli studenti sono invitati a votare il progetto più interessante. All'arrivo ogni studente riceverà una cartolina da compilare e lasciare nell'URNA SEGRETA. Seguirà estrazione tra tutti coloro che hanno partecipato

---

## PROGRAMMA STEAM

Le squadre composte da max 3 studenti, che si sono iscritte al programma STEAM, devono registrarsi all'accoglienza e verranno indirizzate in base competizione prescelta:

- FUTURE INNOVATORS: allo stand dedicato
- STARTER: alla zona della competizione ROBOMISSION

Ogni squadra deve avere con sé la propria dotazione quale:

- computer/tablet
- robot da gara o progetto da esporre

### ❖ FUTURE INNOVATORS

A loro disposizione all'interno dello stand:

- 1 tavolo
- 1 presa elettrica
- 2 sedie

La squadra avrà così la possibilità di illustrare (durata max 3 ore) il loro progetto a tutti. Riceveranno ad un orario indicativo la visita di un gruppo di giudici, a cui presentare il progetto. La presentazione deve essere di max 5 minuti ed i giudici avranno la possibilità per 5 minuti di porre delle domande.

Al termine della giornata la squadra riceverà un attestato di partecipazione. Al coach verrà inviato via email la valutazione da parte dei giudici.

### ❖ STARTER ROBOMISSION

Nella zona della competizione ROBOMISSION STARTER la squadra avrà a sua disposizione

- 1 tavolo
- 1 presa elettrica
- 3 sedie

La squadra potrà allenarsi sul tavolo da competizione per la durata max di 3 ore. Hanno a loro disposizione 3 tentativi ufficiali, che verranno registrati da un giudice di gara. Sarà la squadra a richiedere al giudice di cronometrare e registrare i 3 tentativi ufficiali. Ogni tentativo ufficiale ha la durata max di 5 minuti.

Al termine della giornata la squadra riceverà un attestato di partecipazione con il risultato ottenuto.