

WARSZTATY LEGO® dla szkół i przedszkoli



Zaplanuj wycieczkę ze swoją klasą!



Ruszajcie całą klasą na LEGO®



Czego możecie się spodziewać?



- Lekcja trwa od 1,5 do 2h (zależne od wieku dzieci)
- Możecie przyjechać do nas lub zaprosić nas do siebie
- Oferujemy ponad 50 tematów do wyboru, zgodnych z podstawą programową (m.in. biologia, historia, fizyka, matematyka i inne)
- Organizujemy również zajęcia okazjonalne (np. Dzień Dziecka, Halloween, Mikołajki, Dzień Chłopaka / Kobiet itp.)
- Czekają na Was świetnie wyposażona lego sala i profesjonalni prowadzący!



Gwarantujemy super zabawę!



Jak zgłosić klasę na lekcję?

1

Obejrzyj katalog
i wybierz temat

2

Zadzwoń do nas
i umów termin

3

Odpocznij przy kawie
a my poprowadzimy
lekcję za Ciebie :-)

Akademia TurboKIDS
Stanisława Moniuszki 16
65-409 Zielona Góra

Tel. 530 40 30 36
info@turbokids.pl



Przedszkole (5-6 lat)



Wybierz temat:



Pojazd grawitacyjny

FIZYKA, TECHNIKA

5+ 90 min

Dzieci podczas warsztatów dowiedzą się czym jest grawitacja i jak ta siła działa w praktyce. W tym celu stworzą własne pojazdy grawitacyjne oraz specjalną rampę, po której będziemy zjeżdżać i prowadzić obserwacje oraz pomiary. Taka lekcja, to świetna okazja do pobudzenia wyobraźni przestrzennej i jednocześnie aktywna zabawa, która usprawnia motorykę małą i koordynację oko-ręka.



Karuzela

FIZYKA, TECHNIKA

5+ 90 min

Dzieci w trakcie warsztatów zbudują ruchomy mechanizm za pomocą zębatek. Nauczą się je łączyć w taki sposób, aby wprowadzić w ruch karuzelę – główną atrakcję każdego wesołego miasteczka. Będą sprawdzać, w jaki sposób karuzela może bezpiecznie działać, przeprowadzając test z pomocą odważnych ludzików LEGO®.



Skacząca żaba

FIZYKA, TECHNIKA, BIOLOGIA

5+ 90 min

Dzieci podczas trwania warsztatów zagłębią się w świat żab i poznają ciekawostki na ich temat. Stworzą również swoją żabę, która za pomocą specjalnego mechanizmu i sił rąk dzieci, będzie skakała. Dodatkowo wezmą udział w prawdziwym wyścigu żab.

Szkoła podstawowa (klasy I-III)



Wybierz temat:

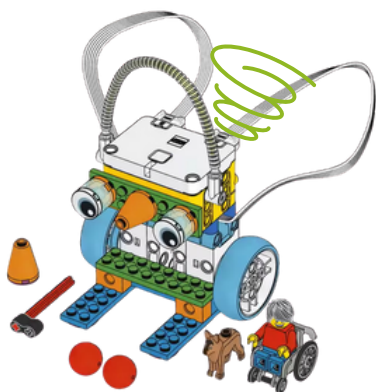


Roboty badawcze

GEOGRAFIA, INFORMATYKA

klasa I 90min

Dzieci podczas warsztatów nabędą wiedzę na temat metod pracy naukowców, tworząc kosmicznego robota do zadań specjalnych, z silnikiem i czujnikiem odległości. Następnie zaprogramują go w taki sposób, aby mógł wykrywać obiekty i sygnalizować swoje odkrycia dźwiękiem. Czyj robot znajdzie najwięcej skarbów na obcej planecie?



Mały pomocnik

TECHNIKA, INFORMATYKA

klasa I 90 min

Dzieci podczas warsztatów stworzą pomocnika dla Daniela – ludzika poruszającego się na wózku inwalidzkim. Po zbudowaniu robota pomocnika, dzieci będą miały okazję zaprogramować ruchy robota i zaplanować mu taką trasę przejazdu, aby robot mógł pomóc Danielowi. Zaplanowanie trasy przy jednoczesnej powtórce podstawowych kierunków, będzie dla dzieci idealnym punktem wyjścia do świetnej zabawy i zrozumienia, czym jest empatia.



Siła i tarcie

TECHNIKA, FIZYKA,

klasa I-II 90 min

Dzieci w trakcie warsztatów, poprzez zbudowanie i eksperymenty z robotem siłaczem, zaobserwują jak działa siła i tarcie. Dowiedzą się, że o sile robota decyduje nie tylko moc jego silnika, ale również przyczepność do podłoża. Samodzielnie stworzą potrzebny do eksperymentów program. Który robot będzie najsilniejszy? Przekonamy się podczas zawodów przeciągania liny.

Wybierz temat:



Szalona karuzela

klasa II-III 90 min

FIZYKA, TECHNIKA, INFORMATYKA

Dzieci podczas warsztatów poznają mechanikę pracy karuzeli. Przy użyciu dwóch silników sprawia, że karuzela nie tylko będzie się obracać, ale przy odpowiednim programie również zmienia swoje nachylenie. Uczniowie utrwalą działania matematyczne wykorzystywane w celu liniowego zwiększenia mocy pracy karuzeli.



Samochód śmigłowy

klasa II-III 90 min

TECHNIKA, INFORMATYKA

Dzieci podczas warsztatów zaobserwują za pomocą skonstruowanego samochodu śmigłowego, jak siły mogą zmieniać ruch ciała. Dodatkowo odkryją jak te siły mogą działać na odległość i jakie zależności zachodzą między nimi, a energią. Wszystko to dzięki przeprowadzonym eksperymentom.



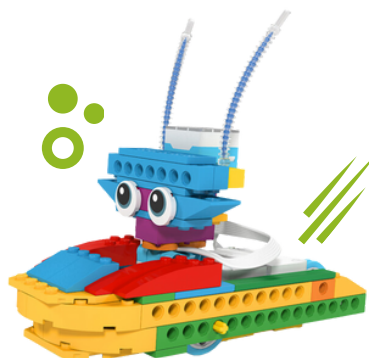
Dziki goryl

klasa I-III 90 min

BIOLOGIA, INFORMATYKA

Uczniowie podczas warsztatów poznają tajemnice życia goryli i ich najbliższe środowisko, dzięki stworzeniu robota goryla. Jego zadaniem będzie wtopienie się w rodzinę prawdziwych goryli, by razem z nimi przeżyć mnóstwo fascynujących przygód. Za pomocą silników uczniowie zaprojektują ruchy goryla niezbędne do wykonania różnych zadań programistycznych.

Wybierz temat:



Statek Cargo

GEOGRAFIA, INFORMATYKA,
PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ, TECHNIKA

 klasa I-III  90 min

Uczniowie w trakcie warsztatów dowiedzą się, że kontenery przewożące towary drogą morską są odpowiedzialne za dużą emisję CO₂. Rozwiązaniem przyszłości mogą być elektryczne statki, czerpiące energię z paneli słonecznych. Zbudują i zaprogramują przykład takiego projektu, a następnie będą tworzyć własną drogę morską i pokonywać ją statkiem Cargo.

Zaplanuj niezwykłą lekcję z LEGO!

My zrobimy resztę.



Szkoła podstawowa (klasy IV-VI)



Wybierz temat:



DaisyWheel

klasa IV-VI 120 min

INFORMATYKA, TECHNIKA, MATEMATYKA

Dzieci podczas warsztatów poznają mechanikę pracy karuzeli. Tworząc program, zadbają o system bezpieczeństwa zawarty w konstrukcji przy użyciu takich elektronicznych części jak czujnik nacisku oraz silniki. Będą programować ruchy karuzeli z uwzględnieniem matematycznych wartości.

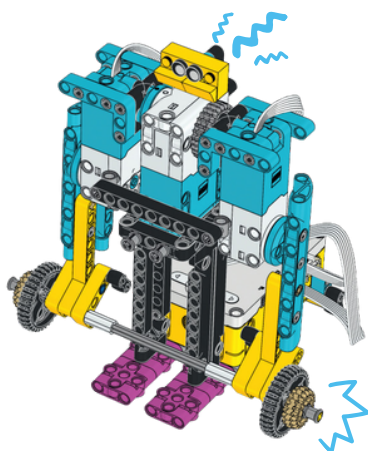


Inteligentny rower

klasa IV-VI 120 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, MATEMATYKA
WYCHOWANIE FIZYCZNE, FIZYKA

Dzieci podczas warsztatów dowiedzą się co musi dołożyć rowerzysta, aby utrzymać stałą prędkość podczas jazdy pod górkę. Będą obserwować zmienne na wykresie rejestrowane za pomocą silnika i wyciągać wnioski. Posłużą im do tego przykładowy robotyczny rowerzysta na inteligentnym rowerze.



Sportowy asystent

klasa IV-VI 120 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, MATEMATYKA
WYCHOWANIE FIZYCZNE, FIZYKA

Uczniowie podczas warsztatów poznają wartość aktywności sportowej i jej wpływu na zdrowie człowieka. Zbudują robota, który zostanie sportowym asystentem człowieka i razem z nimi będzie wykonywał ćwiczenia górnej partii ciała. Dodatkowo stworzą program, w którym zaprogramują aż 3 silniki.

Warsztaty tematyczne i okazjonalne



Wybierz temat:

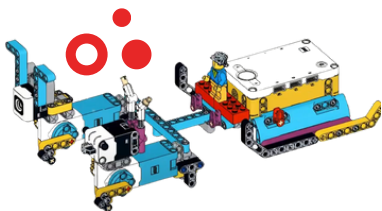


Sanie Mikołaja

klasa I-III 90 min

INFORMATYKA, TECHNIKA, KULTURA

Z okazji świąt Bożego Narodzenia lub Mikołajek uczniowie tworzą robotyczne sanie Mikołaja ciągnięte przez wiernego Rudolfa. Będą w stanie zaprogramować nie tylko ruchomego świątecznego robota, ale również wpisać do programu samodzielnie nagrane życzenia świąteczne.

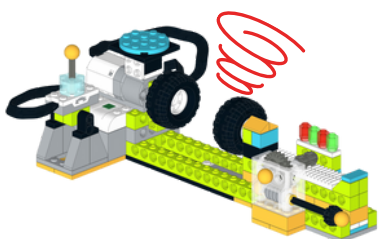


Sanie Mikołaja

klasa IV-VI 120 min

INFORMATYKA, TECHNIKA, KULTURA

Z okazji świąt Bożego Narodzenia lub Mikołajek uczniowie zbudują oraz zaprogramują sanie świętego Mikołaja. Podczas programowania będą tworzyć sekwencję kodu, która odpowiednio ustali pracę silników, czujnika koloru i czujnika nacisku.



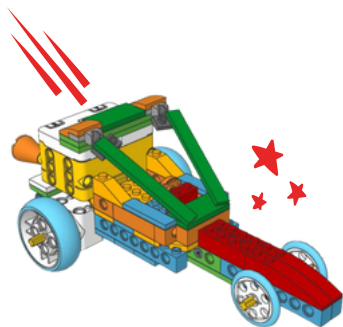
Turbojajko

klasa I-VI 90 min

INFORMATYKA, TECHNIKA, PLASTYKA, KULTURA

Uczniowie podczas warsztatów tworzą wyjątkowe pisanki za pomocą robotycznego malarza. Poznają również praktyczne zastosowanie czujnika nachylenia do sterowania maszyną. Każdy będzie miał okazję zabrać stworzone przez siebie jajko do domu.

Wybierz temat:



Dzień Chłopaka

klasa I-III 90 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, FIZYKA

Uczniowie z okazji Dnia Chłopaka będą budować robotyczną wyścigówkę. Dodatkowo nie tylko wymyślą trasę dla swojego pojazdu, ale również zaplanują, w jaki sposób mogą ją pokonać z użyciem programistycznego kodu. Uczniowie poznają możliwości zwrotne dragstera oraz zaprogramują jego ruch.



Dzień Chłopaka

klasa IV-VI 120 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, FIZYKA

Uczniowie z okazji Dnia Chłopaka będą budować robotyczną wyścigówkę. Dodatkowo nie tylko wymyślą trasę dla swojego pojazdu, ale również zaplanują, w jaki sposób mogą ją pokonać z użyciem programistycznego kodu. Uczniowie poznają możliwości zwrotne dragstera oraz zaprogramują jego ruch. Dodatkowo poznają różnice w mocach silników użytych w konstrukcji.



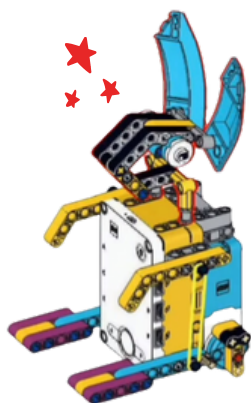
Dzień Kobiet

klasa I-III 90 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, PLASTYKA, WF

Z okazji święta dziewczyn uczniowie będą rozwiązywać zadania programistyczne na podstawie ćwiczącego kota. Dodatkowo będą mieli okazję zaprojektować mu własnoręcznie koszulkę. Dowiedzą się, czym jest napęd pasowy i samodzielnie zdiagnozują trudności konstrukcyjne oraz poszukają rozwiązań na podstawie procesu przyczynowo - skutkowego.

Wybierz temat:



Dzień Kobiet

👤klasa IV-VI ⌚120 min

TECHNIKA, INFORMATYKA, BIOLOGIA

Z okazji święta dziewczyn uczniowie będą budować uroczego króliczka, który wpadnie w oko nie tylko dziewczynom. Za pomocą programu króliczek zostanie ożywiony i zacznie kicać. Wszystko to sprawi, że uczniowie za pomocą bloków słów będą planować skutek i ustalać przyczynę ruchów robota. Dodatkowo z okazji Dnia Kobiet każdy będzie mógł zaprogramować indywidualne życzenia dla dziewczyn.

Warsztaty kreatywne

👤5-14 ⌚90-120 min



Wybierz temat lub okazję do świętowania i pozwól dzieciom stać się uczestnikami wyzwania **LEGO® MASTERS**, jak w TV!

*Wolisz inny temat? A może macie ochotę na słodki poczęstunek i dodatkowe atrakcje? **Zadzwoń i powiedz, czego potrzebujesz**, a my wszystkim się zajmiemy!*

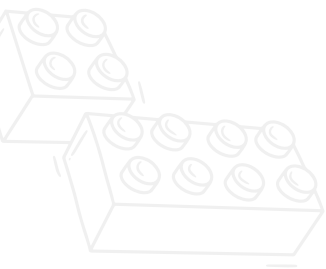
CENNIK

w Akademii Turbokids: 650 zł / 2h

w Twojej szkole: 700 zł / 1,5h

Ceny za grupy do 24 osób, pow. 24 os. +50 zł
Dojazd poza Zieloną Górę wyceniany indywidualnie





info@turbokids.pl



530 40 30 36



TurboKIDS, Moniuszki 16, Zielona Góra