

Brescia, 22 ottobre 2019

ALLEGATO 1

“Non insegno mai ai miei studenti. Tento soltanto di creare le condizioni nelle quali possano imparare”

Albert Einstein

Eureka! Funziona! è un progetto di orientamento che fa crescere gli imprenditori del domani e appassiona alla cultura tecnica e scientifica. Si rivolge ai bambini della scuola elementare, in particolare 3°, 4° e 5° anno; esso si ispira a un'esperienza in essere in Finlandia dal 2003. Si tratta di un progetto che sta crescendo di anno in anno: alla prima edizione hanno partecipato 4.000 bambini con 800 kit; alla seconda edizione 8.000 bambini con 1.500 kit; alla terza edizione 10.000 bambini con 2.000 kit; alla quarta edizione 11.000 bambini con 2.200 kit; alla quinta edizione 14.000 bambini con 2.800 kit; alla sesta edizione 15.000 bambini con 3.000 kit; alla settima edizione 16.000 bambini con 3250 kit.

Scopo del progetto

Far costruire ai bambini, partendo da un kit di materiale fornito loro, un giocattolo che deve avere quale unica caratteristica vincolante l'essere mobile.

Come si realizza il progetto

- 1) Le insegnanti decidono di iscrivere la propria classe a partecipare al progetto;
- 2) La classe viene divisa in **gruppi di 4/5 bambini**, facendo attenzione ad inserire in ciascun gruppo un numero uguale di maschi e femmine compatibilmente con la composizione della classe;
- 3) A ciascun gruppo viene fornito un kit di materiali composto, ad esempio, da molle, tondini di legno/ferro, rotelline di legno, elastici, filo elettrico, etc. (facendo particolare attenzione alla sicurezza);
- 4) Nel gruppo ciascun bambino assume un ruolo preciso. I ruoli sono: disegnatore tecnico, estensore del diario di bordo, costruttore, disegnatore artistico e pubblicitario;
- 5) Il gruppo dovrà accordarsi su quale giocattolo costruire con il materiale dato e poi realizzarlo;
- 6) Le uniche due regole da rispettare sono:
 - a) il giocattolo deve essere mobile almeno in alcune delle sue parti (aprire, saltare, ruotare, alzare);
 - b) le idee non vengono proposte dagli insegnanti, nascono dal lavoro del gruppo. Il progetto intende sviluppare l'attitudine al fare lasciando che i bambini si esprimano liberamente senza l'interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. L'insegnante in questo contesto è un facilitatore del percorso.

Al termine del periodo dato per la realizzazione del giocattolo, circa 6/8 settimane con un minimo di 20 ore impiegate (**gennaio-marzo 2020**), la classe o la scuola nel caso di più classi partecipanti, decide quali sono i giocattoli che saranno presentati alla competizione territoriale, nel corso della quale saranno valutati da una giuria che terrà conto di tutti i prodotti: il giocattolo, il diario di bordo, il disegno, lo slogan pubblicitario, nonché la presentazione che del giocattolo i bambini riescono a fare.

Obiettivi principali

Coltivare la naturale predisposizione dei bambini a capire il funzionamento delle cose che li circondano;

- Coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e quindi innovando, proprio dei bambini di questa fascia di età;
- Investire in creatività;
- Fornire un'opportunità di applicare le conoscenze acquisite a scuola e quindi di sviluppare le competenze;
- Sperimentare un approccio interdisciplinare delle conoscenze acquisite: mentre si fanno i calcoli necessari per il disegno tecnico, si deve descrivere nel diario cosa si sta facendo;
- Sviluppare competenze di team working, relazionali ed allo stesso tempo sviluppare il senso di responsabilità: il lavoro di ciascuno contribuisce al successo del lavoro del gruppo;
- Fornire un'occasione in più alla scuola per praticare il cooperative learning in alternativa alla lezione frontale ed al trasferimento verbale delle conoscenze da docente a discente;
- Fornire un'occasione ai bambini, che non faticano ad immaginarsi astronauti, esploratori, paleontologi, di sperimentare quanto possa essere divertente fare l'inventore o l'ingegnere, senza distinzione di genere che non appartengono ai bambini della scuola primaria.

Realizzazione e tempi

I costi per la realizzazione del progetto sono a totale carico dei soggetti promotori: Associazione Industriale Bresciana e Federmeccanica. ***Si invitano pertanto le scuole ad aderire solo se realmente interessate.***

Gli insegnanti potranno iscrivere le classi entro il **26 ottobre 2019**. I kit verranno consegnati alle scuole durante uno specifico incontro, che si terrà presso la sede Associazione Industriale Bresciana, nel mese di **dicembre 2019**. I lavori dovranno essere conclusi entro la fine del mese di **marzo 2020**. Successivamente le scuole si potranno occupare della selezione interna dei giocattoli: i migliori elaborati dell'Istituto per i gruppi relativi alle classi 3°, 4° e 5° (**un solo gruppo per anno di studio**) dovranno essere trasmessi al Settore Education e Capitale Umano di AIB per la partecipazione alla Cerimonia di premiazione territoriale, che avrà luogo nel mese di **maggio 2020**.

Premi a livello territoriale

Saranno previsti:

- un riconoscimento di partecipazione individuale per i componenti dei gruppi finalisti;
- un riconoscimento alla scuola alla quale appartiene il gruppo vincitore;
- per la classe cui appartiene il gruppo vincitore sarà previsto un premio consistente in una gita giornaliera a carattere culturale.

Premi a livello nazionale

- per le classi 5°, vincitrici del concorso territoriale, è previsto un evento nazionale a **maggio 2020**