



ALLEGATO

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

“Eureka! Funziona!” si rivolge ai ragazzi **del 5° anno della Scuola Primaria** e al **2° anno della Scuola Secondarie di primo grado** e si ispira ad un’esperienza in essere in Finlandia dal 2003 che sta crescendo di anno in anno.

Lo scopo del progetto è far costruire ai ragazzi, 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) I docenti decidono di iscrivere la propria classe a partecipare al progetto;
- 2) Il gruppo classe viene diviso in gruppi di 4/5 ragazzi, 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 motorini, fili in metallo, tondini di legno, rotelline, elastici, etc. (facendo particolare attenzione alla sicurezza);
- 4) Nel gruppo ciascun ragazzo 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: 1) il giocattolo deve essere mobile almeno in alcune delle sue parti (aprire, saltare, ruotare, alzare); 2) le idee non vengono proposte dai docenti, nascono dal lavoro del gruppo. Il progetto intende sviluppare l’attitudine al fare, lasciando che i ragazzi si esprimano liberamente senza l’interferenza degli adulti, diventando indipendenti e imparando a risolvere i problemi da soli. Il docente 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, 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 ragazzi riescono a fare.



Obiettivi principali

- Coltivare la naturale predisposizione dei ragazzi a capire il funzionamento delle cose che li circondano;
- Coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e quindi innovando, proprio dei ragazzi 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 ragazzi, 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 ragazzi della scuola primaria.

Realizzazione e tempi

I costi per la realizzazione del progetto sono a totale carico dei soggetti promotori: Confindustria Macerata e Federmeccanica. I docenti iscrivono la propria classe entro il **18 ottobre 2024**. I kit verranno inviati alle scuole entro fine Novembre inizio Dicembre 2024. Entro la fine di Marzo 2025 i lavori dovranno essere conclusi, in modo tale da poter essere presentati alla gara territoriale per piccoli inventori che si svolgerà ad Aprile 2025. A Maggio 2025 si svolgerà l'evento nazionale di Eureka! Funziona!, una festa riservata alle classi vincitrici.

Si prevede che ogni classe selezioni direttamente il lavoro ritenuto migliore. Sulla base del numero effettivo di adesioni potrà rendersi necessaria una ulteriore selezione, da parte delle scuole, individuando un'unica realizzazione di gruppo per anno di studio.

Il premio consisterà in buoni-acquisto per materiale didattico o libri per tutta la classe da condividere anche con gli studenti i cui giocattoli non hanno partecipato alla gara.