



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "AMANTE"
Via degli Osci, 1 - 04022 - FONDI (LT) ☎ 0771501626 fax 0771512219
✉ ltic817006@istruzione.it
ltic817006@pec.istruzione.it
sito-web : www.icamante.it



AL PERSONALE DOCENTE
DELLA SCUOLA PRIMARIA

AL SITO WEB DELL'ISTITUTO

AL REGISTRO ELETTRONICO

ALL'ALBO

COMUNICAZIONE del DIRIGENTE SCOLASTICO - A. Sc. 2015/2016						
Circ. n. 7	21/09/2015	PROGETTO "EUREKA FUNZIONA" A.S. 2015/2016			SCUOLA PRIMARIA	ALBO

Si trasmette l'iniziativa di cui sopra, proposta da Unindustria e Federmeccanica, patrocinata dal MIUR, rivolta agli alunni delle classi terze, quarte e quinte della scuola primaria, con l'obiettivo di diffondere la conoscenza della meccanica attraverso la realizzazione, in gruppi di lavoro di giocattoli mobili.

In allegato la comunicazione di Unindustria con la descrizione dettagliata del Progetto e la scheda di adesione.

F.to IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Annarita del Sole

Roma, 14 settembre 2015

Ai Dirigenti Scolastici
delle Scuole Primarie

Oggetto : Progetto “Eureka! Funziona!”

Anche quest’anno Unindustria, Unione degli Industriali e delle imprese di Roma, Frosinone, Latina, Rieti, Viterbo, invita le Scuole Primarie ad aderire al progetto sperimentale “Eureka! Funziona!”, alla sua quarta edizione, promosso a livello nazionale da Federmeccanica¹ e patrocinato dal MIUR.

Il progetto, rivolto alle 3[^], 4[^] e 5[^] classi, intende proporre un’esperienza di creatività e conoscenza, di sperimentazione, scoperta e autoapprendimento, portando gli studenti a utilizzare in modo creativo alcune delle conoscenze acquisite in ambito disciplinare.

Il tema di quest’anno sarà l’ “automazione”, uno degli assi portanti di Industry 4.0, la quarta rivoluzione industriale.

In questa nuova edizione, pertanto Eureka! Funziona! vuole rendere consapevoli i bambini rispetto al passaggio storico che stiamo vivendo, che loro stessi potranno influenzare con le idee e le innovazioni. L’avvento di Industry 4.0 sarà un vero spartiacque rispetto al passato e i nostri bambini, se lo vorranno, potranno essere artefici del futuro.

Nel documento allegato, così come all’interno del sito www.federmeccanica.it, può trovare la descrizione delle diverse fasi del progetto.

Trasmettiamo inoltre la scheda di adesione, da inviare entro il **30 settembre 2015**.

./..

¹ Federmeccanica, nell’ambito di Confindustria, è la federazione sindacale dell’industria metalmeccanica italiana.

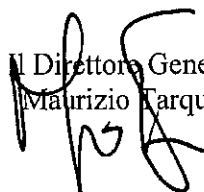
Per partecipare è sufficiente impegnare anche una sola classe, non è necessaria l'adesione collegiale di tutta la scuola.

Ogni scuola potrà partecipare con un **numero massimo di 12 gruppi**, ciascuno costituito da 4/5 bambini.

Le domande di partecipazione saranno ammesse in ordine di arrivo fino all'esaurimento dei kit a disposizione.

Sperando di poter contare sulla partecipazione delle Vostre scuole, invio i miei più cordiali saluti.

Il Direttore Generale
Maurizio Farquini



All.

ALLEGATO

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

Eureka! Funziona! 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. Alla prima edizione del progetto hanno 4000 bambini con 800 kit; alla seconda edizione hanno circa 8000 bambini con 1.500 kit; alla terza edizione 10.000 bambini con 2.000 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) Il gruppo classe viene diviso 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..... (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: 1) il giocattolo deve essere mobile almeno in alcune delle sue parti (aprire, saltare, ruotare, alzare); 2) 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, 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.

