

Roma, 19 settembre 2014

Ai Dirigenti Scolastici
delle Scuole Primarie

Oggetto : Progetto “Eureka! Funziona!”

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

Il progetto, rivolto alle 3^a, 4^a e 5^a 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.

In allegato si trasmette la descrizione del progetto e la scheda di adesione, **da inviare entro il 10 ottobre 2014.**

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

Al riguardo, segnaliamo che l’adesione potrà essere limitata ad un numero massimo di gruppi di alunni per provincia, in proporzione al numero di istituti presenti nei vari territori.

Pertanto, in base al numero di adesioni ricevute, Unindustria si riserva di distribuire i kit con il materiale in quantità equa tra le scuole partecipanti.

Sperando di poter contare sulla partecipazione della Vostra scuola, inviamo i più cordiali saluti.

Il Direttore Generale
Maurizio Tarquini



UNINDUSTRIA - 00155 Roma - Via Andrea Noale, 206 Telefono: 06844991 - Fax: 068542577
Email: info@un-industria.it web: www.un-industria.it

“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 edizioni hanno circa 8000 bambini con 1.500 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.

Realizzazione e tempi

I costi per la realizzazione del progetto sono a totale carico dei soggetti promotori: Federmeccanica e Associazioni partecipanti.

Il progetto sarà promosso presso le scuole nel mese di Settembre 2014. Gli insegnanti iscrivono la propria classe entro il 10 ottobre 2014. I kit verranno inviati alle scuole entro Novembre 2014. Entro la fine di Marzo 2015 i lavori dovranno essere consegnati a Federmeccanica.

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.

Premi a livello territoriale

Saranno previsti:

- un riconoscimento di partecipazione individuale per i componenti dei gruppi finalisti;
- un riconoscimento sotto forma di buoni-acquisto per materiale didattico o libri per la biblioteca per la scuola cui appartiene il gruppo vincitore;
- per la classe cui appartiene il gruppo vincitore sarà previsto un premio consistente in una gita giornaliera a carattere culturale.