

EUREKA! FUNZIONA!

Il progetto in sintesi

Eureka! Funziona! è un progetto di **orientamento e educazione all'imprenditorialità** promosso da Federmeccanica, in accordo con il MIUR, destinato ai bambini del **terzo, quarto e quinto anno della scuola elementare** e finalizzato a orientare gli studenti delle scuole primarie al "saper fare".

Si tratta di una **gara di costruzioni tecnologiche**, nella quale i bambini hanno il compito di ideare, progettare e costruire un vero e proprio giocattolo a partire da un kit fornito da Federmeccanica contenente vari materiali.

Gli alunni partecipanti sono **divisi in gruppi**, in modo da incentivare la cooperazione, il lavoro in team, la suddivisione di compiti e ruoli e dovranno realizzare un'invenzione tecnologica in 6/8 settimane (corrispondenti a 20 ore di attività).

Lo svolgimento delle attività di invenzione e progettazione consente agli alunni coinvolti di integrare la teoria con la pratica, ma anche di stimolare lo spirito imprenditoriale, le capacità manuali, l'attitudine al lavoro di gruppo e la creatività.

Inoltre i bambini hanno la possibilità di sviluppare un'attitudine al problem solving, nonché un approccio interdisciplinare, nel quale vengono applicate diverse materie di studio (dalla matematica al disegno, passando per l'italiano e scienza) per concorrere alla realizzazione del prodotto finale.

In questo modo i bambini vengono messi nella condizione di apprendere attraverso il "cooperative learning" e il "learning by doing", metodologie didattiche che consentono agli studenti di acquisire conoscenze e competenze tramite la condivisione e l'esecuzione di azioni pratiche.

I diversi progetti realizzati sono presentati in un evento pubblico e vengono valutati da parte di una giuria deputata a scegliere il giocattolo maggiormente innovativo, sulla base di una scheda di valutazione ad hoc..

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.

Le scuole coinvolte sul territorio

Scuola Primaria Giuseppe Verdi di Loreto

Scuola Primaria Giuseppe Verdi di San Marcello

Scuola Primaria Aldo Moro di Fabriano

Scuola Primaria Pietralacroce di Ancona

Scuola Secondaria di primo grado Marconi di Ancona.