



*Progetto di orientamento
che fa crescere gli imprenditori del domani
e appassiona alla cultura tecnica e scientifica*

EUREKA! FUNZIONA!

Il progetto, promosso a livello nazionale da Federmeccanica, si ispira a un'esperienza in essere in Finlandia a partire dal 2003. In Italia è alla sua sesta edizione e coinvolge oltre 28 territori.

Scopo del progetto

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) Le insegnanti decidono di partecipare al progetto ed inviano la loro pre-adesione;
- 2) Si creano dei gruppi di 4/5 partecipanti ciascuno, facendo attenzione ad inserire in ciascun gruppo preferibilmente un numero uguale di maschi e femmine;
- 3) I gruppi discutono e decidono che cosa costruire in base al kit di materiali fornito e composto, ad esempio, da molle, tondini di legno/ferro, rotelline di legno, elastici, filo elettrico
- 4) Si affidano dei compiti in base ai ruoli individuati. È necessario obbligatoriamente avere per lo meno i seguenti ruoli: disegnatore tecnico, estensore del diario di bordo, costruttore, disegnatore artistico e il pubblicitario;
- 5) Il gruppo dovrà realizzare il giocattolo concordato;
- 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) l'idea deve svilupparsi nell'ambito del gruppo e non esclusivamente diretta dall'insegnante.

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 provinciale, 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 partecipanti riescono a fare.

Sono previsti attestati di partecipazione e premi per la scuola.

Obiettivi principali

- Stimolare i ragazzi a capire il funzionamento delle cose che li circondano;
- Coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e quindi innovando;
- 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 del proprio lavoro rispetto al gruppo ed al successo del lavoro del gruppo;
- Fornire un'occasione in più alla scuola per praticare il cooperative learning e il learning by doing 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;
- Capire concretamente cosa significa realizzare un prodotto e quante e quali competenze servano;
- Avere un'idea dei ruoli professionali necessari in azienda;
- Capire meglio le proprie naturali predisposizioni

Tempi di realizzazione

Il progetto è promosso presso le scuole nel mese di Settembre 2017, alla ripresa dell'anno scolastico. Gli insegnanti iscrivono la propria classe entro fine settembre. I kit verranno inviati alle scuole entro Novembre 2017. Entro fine aprile 2018 è prevista la consegna e la valutazione dell'elaborato, a maggio 2018 è prevista la presentazione degli elaborati e la cerimonia finale.