



IdeAttivaMente snc

Sede Legale Via Emilia Romagna 10, Bastia Umbra (PG)

Sede Operativa "PLAY SHOP" – Via Los Angeles, 155 – Santa Maria degli Angeli (PG)

P.I. 03493190544

Tel. +39 3470460893

ideattivamente@pec.it

ideattivamente@gmail.com

All'att.ne del Dirigente Scolastico
c/o sede

Bastia Umbra, 02 Settembre 2019

Oggetto: presentazione e proposta didattica di IdeAttivaMente.

Gentile Dirigente,

con la presente desideriamo presentarLe IdeAttivaMente e le attività che propone, allo scopo di candidarci a svolgere attività curriculari ed extracurriculari presso il Suo Istituto.

IdeAttivaMente è una realtà umbra nata per sviluppare e offrire servizi didattici basati sulla creatività, sull'innovazione digitale e sul gioco educativo. Dal 2016 svolge attività formative, laboratoriali e di intrattenimento su tutto il territorio nazionale, all'interno di progetti gestiti da soggetti pubblici e privati.

La proposta, allegata alla presente, illustra una selezione di attività formative e didattiche che abbiamo elaborato per l'Anno Scolastico 2019/2020, rivolte a bambine e bambini delle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado, basate su digitale, robotica e tinkering. Al suo interno troverà anche proposte specifiche per il corpo docente, dedicate all'aggiornamento e all'innovazione didattica.

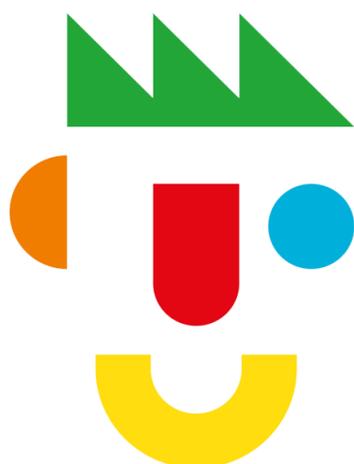
Saremmo lieti di poter fissare un appuntamento per conoscerci, esporre le nostre idee, mostrare i diversi strumenti di lavoro e descrivere in dettaglio le proposte e le possibilità di personalizzazione dei progetti. Inoltre, siamo sempre disponibili presso la nostra sede operativa, dove potrà visionare e valutare le caratteristiche e le potenzialità di tutti i kit che utilizziamo per le attività.

In attesa di un riscontro, La ringraziamo per l'attenzione e cogliamo l'occasione per porgere distinti saluti.

IdeAttivaMente
Il Rappresentante Legale



IDENTIVAMENTE



STEAM CITTADINANZA DIGITALE DIDATTICA INNOVATIVA

Le nostre proposte progettuali:

- *Robotica standard e applicata*
- *Coding*
- *Tinkering*
- *Digital storytelling*
- *Gioco didattico*
- *Formazione per docenti*

Agosto 2019

GUIDA ALLA LETTURA



Vuole sapere chi siamo e cosa facciamo ?	pag. 2
Per conoscere i nostri laboratori di:	
Robotica educativa	pagg. 4 - 7
Coding	pagg. 8 - 9
Tinkering	pagg. 10 - 13
Digital storytelling	pag. 15
Scienza per gioco	pag. 16
Gioco didattico	pag. 17
È interessato alla formazione per docenti ?	pagg. 18 - 19
Ha bisogno di informazioni generali ?	pag. 20
Vuole avere maggiori dettagli sui costi ?	pag. 20
Le servono i nostri contatti ?	pag. 21
Desidera leggere il nostro curriculum aziendale ?	pag. 22



CHI SIAMO

IdeAttivaMente è una start-up nata a Bastia Umbra (PG) nel 2016 che si occupa di innovazione didattica e digitale ed è impegnata nella progettazione e organizzazione di corsi in ambito scolastico ed extra-scolastico, su scala locale e nazionale. L'offerta è completata da un punto vendita, IdeAttivaMente PLAY SHOP, dedicato al gioco educativo e alla didattica innovativa. IdeAttivaMente è costituita da 3 soci fondatori che si avvalgono di un formatore senior e di un team di circa 10 esperti settoriali (es. ingegneri, curatori d'arte, programmatori, ecc.).

COSA FACCIAMO

IdeAttivaMente si pone come Soggetto attivo in grado di stimolare una sana contaminazione utile per accogliere a braccia aperte le necessarie sfide dell'innovazione. Un processo di cambiamento necessita di strumenti giusti, IdeAttivaMente si colloca come un utile strumento a disposizione degli Istituti Scolastici.

Cittadinanza digitale. Siamo impegnati nella progettazione e gestione di percorsi di cittadinanza digitale che pongono al centro le tecnologie digitali come supporto a tutte le dimensioni delle competenze trasversali. Facciamo questo mettendo in campo strumenti specifici, pensati per facilitare un approccio didattico innovativo e che afferiscono al mondo della robotica educativa, della creatività digitale, dell'elettronica educativa, del coding, del tinkering, della stampa 3D, della realtà aumentata, del maker, della creatività e dell'arte.

Gioco educativo applicato alla didattica. Progettiamo e gestiamo percorsi di formazione per figure del mondo scolastico e sociale (es. docenti, educatori, professionisti, operatori) volti ad introdurre l'utilizzo del gioco educativo in contesti didattici. Organizziamo attività laboratoriali curricolari ed extra-curricolari ed eventi dedicati al gioco educativo.

Obiettivo generale

- Supportare l'azione culturale che gli Istituti Scolastici mettono in campo guardando alla rinnovata idea di Scuola, aperta al territorio e come piattaforma utile a sviluppare competenze per la vita.

Obiettivi specifici:

- stimolare il coinvolgimento attivo di ragazzi e ragazze verso le materie STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math) e le nuove tecnologie;
- favorire la cooperazione e la collaborazione sentendosi al tempo stesso parte attiva della comunità scolastica e del territorio;
- sviluppare le capacità di comprendere, interpretare, criticare e creare;
- favorire approcci multidisciplinari;
- promuovere l'utilizzo consapevole e critico dei propri dispositivi digitali;
- motivare all'apprendimento delle conoscenze digitali di base;



- far vivere agli alunni esperienze significative mediante attività laboratoriali con un elevato valore aggiunto in termini educativi e un forte coinvolgimento personale dei partecipanti;
- sviluppare competenze connesse alla sperimentazione e raccolta dati (misurare, valutare, osservare, analizzare, sintetizzare);
- comprendere l'errore come opportunità di crescita;
- sviluppare il confronto costruttivo, il problem posing, il problem solving, il pensiero creativo ed efficace;
- rielaborare le conoscenze, condividendo e negoziando i significati in percorsi cooperativi e collaborativi.

Principali lavori svolti

- **Bootcamp Google:** promotori della prima iniziativa "Google for Education" in Umbria rivolta ai docenti per la certificazione Google Certified Educator – Level 1.
- **INDIRE:** vincitori del bando nazionale Esperti in Robotica Educativa.
- **Corsi certificati su S.O.F.I.A.:** formatori per la rete Docenti su Robotica Educativa e Didattica in Setting 3.0.
- **PON-FSE:** assistenza tecnica nella fase di **progettazione e** candidatura e successiva **gestione** delle attività didattiche. Progettazione e realizzazione di **Atelier Creativi** e di **Ambienti di Apprendimento Innovativi**.
- **First Lego League Junior 2019:** partecipazione a supporto dell'IC Melanzio – Parini di Montefalco.
- **"In Estate si imparano le STEM"** promosso dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri: supporto agli Istituti nella fase di progettazione e attuazione di sei progetti.
- **DIGIPASS Umbria:** collaborazione per lo svolgimento di laboratori su coding e digitale (Scratch, Arduino).
- **"Gioco Maestro. Il gioco educativo nella didattica"**: ideazione e organizzazione (aprile 2019) del seminario regionale dedicato alla riscoperta del gioco come strumento di apprendimento.

COSA PROPONIAMO

Questo documento propone una **selezione esemplificativa** e non esaustiva delle attività che possiamo mettere in campo. **Percorsi** standard, da noi pensati per ottimizzare risorse e tempistiche, ma anche **applicazioni** legate ad argomenti specifici, compiti di realtà o laboratori complessi.

Crediamo nella progettazione di attività innovative ed è per questo che nell'ultimo periodo abbiamo dato vita a nuove iniziative che si connotano soprattutto per la loro trasversalità: robotica e **matematica**, letture animate che prendono vita con **Scratch**, storie ricostruite grazie ad un percorso di tinkering.

Abbiamo interpretato in modo nuovo anche i percorsi legati al mondo dell'**Arte**, coniugando artisti e strumenti digitali, come l'incontro tra Marcel Duchamp e la penna 3D, oppure tra Yayoi Kusama, la vernice conduttiva e **Arduino**.

Infine, mettiamo il nostro know how anche a disposizione di **docenti e insegnanti**, realizzando percorsi di formazione e aggiornamento che intrecciano teoria e pratica e che assumono la forma di veri e propri laboratori formativi.

1.A - ROBOTICA EDUCATIVA: PERCORSI STANDARD

Questa attività è un concentrato di esplorazione, creazione, documentazione e condivisione, dove innovazione didattica e competenze digitali diventano due facce della stessa medaglia. Si parte dallo studio iniziale per capire il contesto di lavoro, si prosegue con la costruzione di un modello e si conclude con la sua automazione attraverso semplici istruzioni di codice informatico. Il tutto grazie all'impiego di un software dedicato che utilizza prevalentemente programmazione per immagini.

Ogni partecipante, guidato dagli educatori, sarà in grado di realizzare un piccolo modello-robot, sperimentare le conseguenze in base alle istruzioni impartite e condividere con i compagni i risultati di tali azioni. In questo modo sarà possibile modificare e cambiare le azioni in campo per vedere i nuovi risultati, in un ciclo continuo di apprendimento. Dopo una prima fase utile a prendere confidenza con gli strumenti messi a disposizione, sarà possibile lanciare vere e proprie gare tra compagni, per una sfida nella guida delle creazioni robotiche (realizzazione di macchine semplici in grado di muoversi attraverso l'utilizzo di motori e sensori comandati da un tablet o altri dispositivi su cui viene installato il software per la programmazione delle istruzioni).

In sintesi

Cosa si impara: apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, raccolta e interpretazione di dati, creazione di dimostrazioni scientifiche, problem solving, pensiero critico, comunicazione e collaborazione.

A chi si rivolge: alunni ed alunne delle scuole infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: vengono utilizzati materiali e kit didattici come Lego Education WeDo 2.0, Lego Education EV3, Cubetto Primo Toys, Bee Bot e Blue Bot, Ozobot, Make Block (diversi prodotti), tablet per la parte di coding.



1.B - ROBOTICA EDUCATIVA: APPLICAZIONI ALLA REALTÀ E ALLA DIDATTICA

Grazie alle esperienze didattiche maturate possiamo proporre percorsi che utilizzano la robotica educativa per lo svolgimento di progetti legati ad argomenti specifici, anche da elaborare insieme agli insegnanti, sulla base delle esigenze del programma didattico. A titolo esemplificativo:

- filiere alimentari (olio e vino);
- robotica e agricoltura;
- inquinamento e natura (ambiente fluviale, lacustre e natura in generale);
- matematica e geometria;
- industria 4.0;
- città del futuro (smart cities).

In sintesi

Cosa si impara: apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, raccolta e interpretazione di dati, creazione di dimostrazioni scientifiche, problem solving, pensiero critico, comunicazione e collaborazione.

A chi si rivolge: alunni ed alunne delle scuole primaria, secondaria di primo e secondo grado.

Quanto dura: i percorsi sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: vengono utilizzati materiali e kit didattici come Lego Education WeDo 2.0, Lego Education EV3, Cubetto Primo Toys, Bee Bot e Blue Bot, Ozobot, Make Block (diversi prodotti), tablet per la parte di coding, ecc.



1.C - ROBOTICA EDUCATIVA: ENERGIE RINNOVABILI

Il tema delle energie rinnovabili è sempre più attuale e si presta ad essere trattato come compito di realtà. L'attività da noi proposta si presenta come il giusto mix di ricerca, progettazione, costruzione, analisi e presentazione dei risultati. L'obiettivo è quello di trovare nuove soluzioni per la produzione di energia pulita partendo da materiali poveri e elementi elettronici in grado di misurare l'energia prodotta. Un percorso che unisce insieme elementi di robotica, coding, elettronica e creatività (tinkering).

In sintesi

Cosa si impara: apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, raccolta e interpretazione di dati, creazione di dimostrazioni scientifiche, problem solving, pensiero critico, comunicazione e collaborazione.

A chi si rivolge: alunni delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: vengono utilizzati materiali e kit didattici come Lego Education, Arduino, motori, pannelli solari, ecc. e diversi materiali da costruzione.



1.D - ROBOTICA EDUCATIVA: DI FIORE IN FIORE, LE API VISTE DA VICINO

Un percorso didattico che coinvolge diversi attori del territorio, coniugando attività laboratoriali in aula, uscite sul territorio e momenti scientifici. Il mondo delle api sarà dapprima approfondito a livello didattico, successivamente con alcuni momenti scientifici a cura di un esperto apicoltore per poi proseguire con un momento tecnologico legato a robotica e coding. Possono essere inserite anche attività artistiche legate alla creazione di artefatti o scenari.

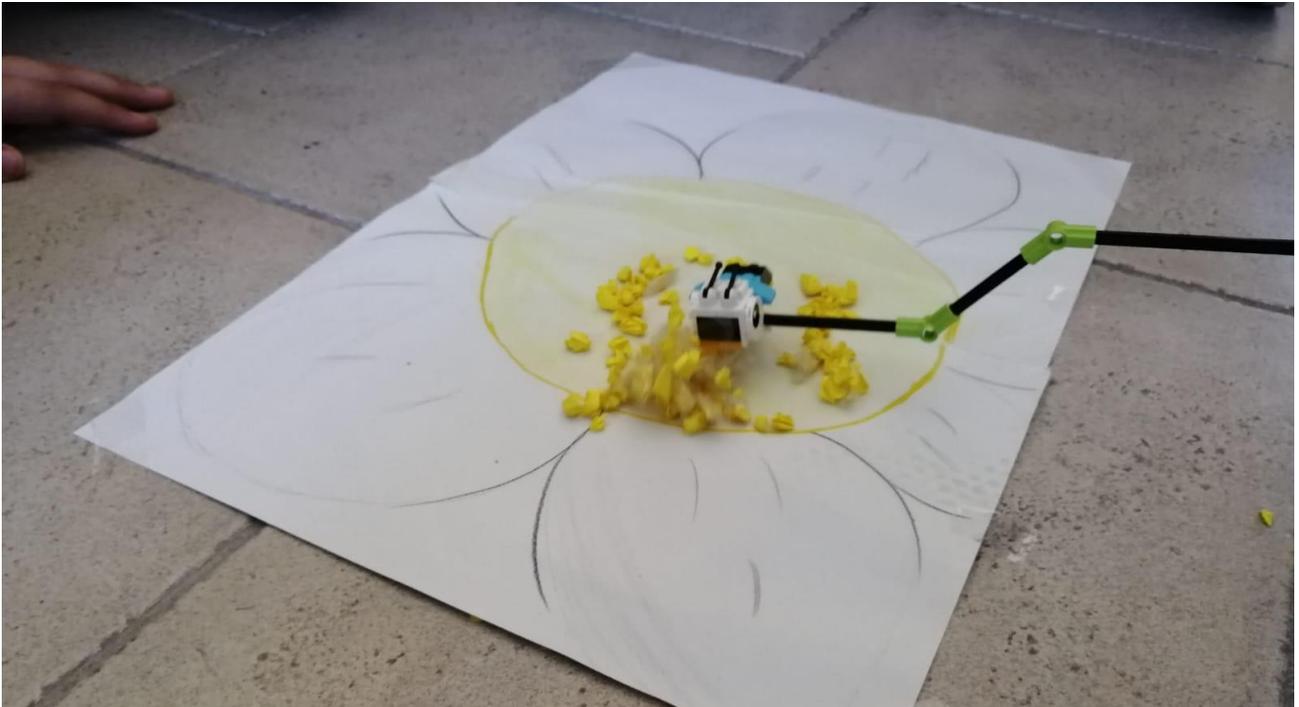
In sintesi

Cosa si impara: conoscenza del mondo delle api e dell'intero processo di produzione del miele, aspetti scientifici, lavoro di gruppo, manipolazione, apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, problem solving, pensiero critico, comunicazione e collaborazione.

A chi si rivolge: alunni delle scuole infanzia, primaria e prime classi delle secondarie di primo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: vengono utilizzati materiali e kit didattici come Lego Education WeDo 2.0, piattaforma Scratch 3.0, tablet, materiali di riciclo, ecc.



2.A – CODING: SCRATCH

Lo sviluppo del pensiero computazionale passa anche attraverso attività di coding che utilizzano esclusivamente il computer come strumento per lo svolgimento delle attività. Si tratta in questo caso di attività legate alla conoscenza di piattaforme di programmazione tipicamente utilizzate in ambito didattico come ad esempio **Scratch**. Le attività saranno svolte in aula o presso un laboratorio informatico o ancora presso il DIGIPASS territoriale e ogni gruppo di alunni lavorerà al computer per la produzione di un elaborato finale. A titolo esemplificativo:

- un video game di natura didattica (un questionario, una spiegazione di un determinato argomento, ecc.);
- un'animazione video utile ad approfondire un concetto didattico;
- letture animate (si parte dalla lettura di un libro o di un albo illustrato, si disegna un personaggio, si digitalizza e lo si anima attraverso attività di coding).

In sintesi

Cosa si impara: sviluppo del pensiero computazionale, cittadinanza digitale, utilizzo consapevole del computer, conoscenza di linguaggi di programmazione, lavoro di gruppo, problem solving.

A chi si rivolge: alunni delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: vengono utilizzati computer connessi ad internet o opportunamente preparati dai formatori.



2.B – CODING: ARDUINO E ELETTRONICA AVANZATA

L'utilizzo di schede elettroniche di complessità avanzata permette di portare in aula esperienze laboratoriali rilevanti. Arduino è una piattaforma hardware composta da una serie di schede elettroniche dotate di un microcontrollore che permette di assemblare led, motori e altri dispositivi e di programmarli per realizzare piccoli esperimenti. Il coding diventa volutamente più complesso e anche la parte hardware lascia spazio a complessità di tipo elevato. In questo caso proponiamo alcune possibili attività di seguito schematizzate:

- percorso base per conoscere Arduino;
- applicazione sul fototropismo mediante la costruzione di un fiore elettronico;
- applicazione sulla fermentazione mediante la costruzione di un gorgogliatore conta bolle.

In sintesi

Cosa si impara: apprendimento della robotica educativa, del coding, di competenze digitali, tecnologiche, informatiche e matematiche, sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze digitali, raccolta e interpretazione di dati, creazione di dimostrazioni scientifiche, problem solving, pensiero critico, comunicazione e collaborazione.

A chi si rivolge: alunni delle scuole secondarie di primo e secondo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: kit Arduino, elettronica di consumo, computer, altri materiali generici di consumo.



3.A - TINKERING: DALLA LETTURA ALLA COSTRUZIONE DI STORIE

Tinkering è un termine inglese che vuol dire letteralmente armeggiare, adoperarsi, darsi da fare. Nato a San Francisco presso l'Exploratorium, uno dei maggiori musei interamente dedicato alla scienza, il tinkering è una palestra per aspiranti maker che insegna a "pensare con le mani", un metodo educativo per avvicinare bambini e ragazzi allo studio delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) in modo pratico.

Giocando si impara ad essere makers, ossia artigiani digitali del nuovo millennio. Noi utilizziamo spesso la metodologia tinkering in laboratori che partono dalla lettura di un libro e procedono con la scomposizione in fasi del racconto, l'assegnazione di una fase a ciascun gruppo e la ricostruzione della stessa storia in chiave tinkering.

In sintesi

Cosa si impara: lavoro di gruppo, problem solving, creatività digitale, programmazione, storytelling, ecc.

A chi si rivolge: alunni delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: kit di robotica, tablet, materiali di riciclo, elettronica di consumo, materiali di cancelleria.



3.B – TINKERING E ARTE: DA STEM A STEAM



**BIMBI
d'ARTISTA**
per un mondo
a regola d'arte

I laboratori “Bimbi d’artista” propongono un’accurata selezione di attività legate al mondo dell’arte, per avvicinare ed educare i bambini alla bellezza e all’arte sin da piccoli. La proposta nasce dalla consapevolezza che l’arte è uno strumento prezioso, in grado di migliorare la qualità della vita delle persone. Per sviluppare una sensibilità artistica è importante conoscere i temi, le vite e le tecniche dei grandi artisti e proprio per questo, partendo da un avvincente racconto dei protagonisti, i bambini impareranno a conoscerli in maniera più profonda e realizzeranno proprie creazioni, ispirate alla forma d’arte presentata.

Attraverso questo metodo, oltre alla propria opera, i partecipanti conserveranno anche la conoscenza relativa all’artista, ai temi trattati, ad alcuni termini tecnici e potranno comprendere come un’idea è stata trasformata in un’opera d’arte. A titolo esemplificativo si elencano dei laboratori già realizzati, che propongono alcuni tra i più importanti artisti e temi della storia dell’arte.

- **Jackson Pollock e Lucio Fontana - la goccia, il buco, lo strappo.**

Attraverso questi due pittori d’avanguardia del Novecento si delineano i temi portanti della loro attività artistica introducendo termini specifici della loro produzione artistica. Gli incontri proseguono quindi con una serie di attività che attraverso la pratica permettono di entrare più approfonditamente nei due artisti (vita, stile e opere). Il laboratorio si conclude con l’imitazione della tecnica pittorica realizzando elaborati la cui destinazione può essere precedentemente concordata: mostra d’arte allestita nella scuola, carte regalo d’artista, maschere e costumi artistici.

- **Marcel Duchamp, Bruno Munari, Gianni Rodari – la favola, l’oggetto e il colore che cambiano identità.**

I tre artisti hanno operato in campi artistici differenti (rispettivamente pittura e scultura, design e letteratura), tuttavia la loro produzione è accomunata dalla trasformazione della originaria identità dell’oggetto. La nascita del nuovo oggetto è il frutto di un lavoro di pensiero e fantasia. Il laboratorio ripropone ai bambini un’analisi dell’oggetto, della forma, della funzione per poi conferirgli una nuova identità. Attraverso le varie fasi degli incontri la classe impara a conoscere le vite e le opere dei tre artisti oltre ad un linguaggio più tecnico. La fase conclusiva del laboratorio prevede la realizzazione di un’opera tridimensionale o bidimensionale che può costituire la base per una mostra d’arte di bambini da presentare ai genitori.

- **Henri Matisse, Amedeo Modigliani, Paul Klee – emozioni, volti e arte.**

I tre artisti hanno segnato la storia dell’arte con una produzione di opere che, pur utilizzando specifici codici espressivi (il colore, la linea e la forma) consentono di lavorare sulle emozioni attraverso i temi del volto, del ritratto e dei differenti codici visuali. Il lavoro sarà dunque improntato alla conoscenza degli artisti, delle tecniche espressive e delle emozioni che intendono esprimere. Contestualmente la classe sarà invitata a lavorare sulla espressione verbale e facciale. Le espressioni saranno poi declinate su un piano grafico. Gli elaborati finali potranno essere destinati ad una mostra della classe o utilizzate come maschere per future rappresentazioni teatrali.

Altri protagonisti a cui i laboratori “Bimbi d’artista” si sono già dedicati e che possono essere riproposti sono: René Magritte, Yayoi Kusama e Banksy. Le proposte di lavoro possono essere riviste anche in chiave innovativa, inserendo nell’attività artistica elementi di tinkering, elettronica e robotica educativa, al fine di trasformare un laboratorio d’arte in un’attività innovativa e digitale. In questo modo un laboratorio su Yayoi Kusama permette di realizzare “Infinity Dots” che emettono suoni quando vengono sfiorati, oppure ancora le opere di Banksy vengono reinterperate con l’ausilio della penna 3D.

In sintesi

Cosa si impara: conoscere biografie, epoche artistiche, tecniche, materiali, gesto artistico, codici visuali ed emozioni ad esso legate; ascoltare, osservare e analizzare e comprendere le opere e l’attività degli artisti; apprendere tecniche pittoriche, scultoree o esecutive differenti.

A chi si rivolge: alunni delle scuole dell’infanzia, primarie e secondarie di primo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: stampe, colori, materiali di cancelleria, materiali creativi, kit di robotica e elettronica nel caso di percorsi specifici, ecc.







4 - DIGITAL STORYTELLING

Leggere una favola è facile, ma inventare una propria storia e raccontarla agli altri è sicuramente più avvincente e stimolante. Serve tanta fantasia, che ai bambini non manca, mescolata a qualche tecnica innovativa di scrittura creativa e storytelling proposta dagli educatori. Questa attività mira a guidare i partecipanti nella costruzione di una storia, partendo dalla presentazione delle caratteristiche del testo e dall'ideazione della trama.

Successivamente, con delle costruzioni tipo mattoncini, si realizzeranno gli elementi principali (es. personaggi, animali, oggetti, ecc.) e le scenografie (es. alberi, macchinine) per poi proseguire con la narrazione vera e propria. Alla fine, attraverso un software intuitivo e specifico per il target di riferimento, si realizza un reportage delle varie scene, sotto forma di fumetto (es. disegni, didascalie), che potrà essere mostrato e raccontato anche ad amici e parenti, al di fuori del laboratorio didattico.

In sintesi

Cosa si impara: lavoro di gruppo, problem solving, creatività digitale, storytelling, ecc.

A chi si rivolge: alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: kit di costruzioni della linea Lego Education, materiali di cancelleria, tablet, macchina fotografica, computer.



5 – LA SCIENZA PER GIOCO

Nel corso delle nostre attività abbiamo testato e portato in aula dei piccoli esperimenti che abbracciano il mondo delle scienze e della fisica in generale. Partendo dalla presentazione di illustri scienziati, sono state approfondite le loro scoperte, riproducendo insieme alla classe alcune osservazioni, test ed esperimenti che hanno contribuito al progresso della conoscenza. Le attività sono pensate e strutturate per avvicinare bambini e bambine a queste tematiche attraverso il gioco. Di seguito, alcuni esempi.

- Guglielmo Marconi, telegrafia e trasmissioni radio;
- Galilei, Newton e Kao, il mondo della luce e dell'ottica;
- Leonardo Da Vinci, le macchine incredibili;
- Ørsted e Ampere, cariche elettriche ed elettromagnetismo;
- Alessandro Volta e la pila.

In sintesi

Cosa si impara: conoscere personaggi nuovi avvicinandosi alla scoperta di fenomeni quotidiani, riviverli per gioco iniziando a comprenderne anche i principi di funzionamento.

A chi si rivolge: alunni delle scuole dell'infanzia e scuola primaria.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: componenti elettronici, materiali di recupero, legno, altri elementi per esperimenti specifici.



6 - IL GIOCO DIDATTICO

Il gioco di società, noto anche come gioco in scatola o da tavolo, negli ultimi anni ha subito un vero e proprio processo di miglioramento. Non solo dal punto di vista grafico ma anche e soprattutto metodologico. Assistiamo infatti all'arrivo sul mercato di giochi belli, coinvolgenti ma soprattutto ad alto impatto didattico/educativo. Stimolare per esempio lo storytelling diventa facilissimo, attraverso una partita a Dixit si possono attivare tantissime competenze e conoscenze ancora nascoste. Lo studio della geografia, della matematica, della lingua italiana o inglese possono essere rafforzate da giochi estremamente dinamici.

Sviluppo del pensiero logico, problem solving, socializzazione ma anche divertimento sono alla base di attività ludiche con giochi guidati, da noi proposti in base alle esigenze scolastiche e agli obiettivi cognitivi da rafforzare. Un incontro di progettazione insieme agli insegnanti può essere utile per tarare al meglio gli strumenti da utilizzare (cfr. seminario "Gioco Maestro. Il gioco educativo nella didattica" e il concorso "Matematica per tutti").

In sintesi

Cosa si impara: migliorare la concentrazione, la manualità e la precisione, rafforzare l'attenzione, la capacità di pianificazione e la memoria verbale e visiva, sviluppare il ragionamento.

A chi si rivolge: alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

Quanto dura: i percorsi da noi proposti sono modulabili a seconda delle esigenze.

Materiali impiegati: giochi educativi e di società.



7 - FORMAZIONE PER ADULTI - LEGO SERIOUS PLAY

LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) nasce in LEGO® e si configura come un approccio strutturato finalizzato all'plorazione di soluzioni innovative e condivise attraverso un percorso di piena valorizzazione del contributo di tutti. Il metodo LSP mira allo sviluppo degli individui, dei team e delle organizzazioni. Come metodo di facilitazione consente di esplorare e condividere soluzioni innovative e per affrontare e risolvere sfide e problemi complessi.

La metodologia LEGO® SERIOUS PLAY® ruota attorno alla pratica metaforica conducendo a costruire con le proprie mani modelli tridimensionali sui quali focalizzare l'attenzione e relativi al tema in gioco, sia esso di carattere operativo, strategico o relazionale. Il ricorso alla metafora è un aspetto fondamentale.

Il Prof. Roger Antonsen, matematico, amante della scienza computazionale, ma anche di filosofia e logica sottolineava: "la comprensione profonda di qualsiasi aspetto ha a che fare con la nostra abilità di cambiare prospettiva. Quindi il mio consiglio è: cercate di cambiare punto di vista". Nella scuola LSP può essere utile proprio per stimolare e supportare processi di cambiamento che necessitano di condivisione e di forte coinvolgimento da parte di tutti gli attori.

In sintesi

Cosa si impara: facilitare i processi di problem solving valorizzando il contributo di tutti i partecipanti che, attraverso la realizzazione di modelli e metafore tridimensionali, diventano parte attiva del processo di apprendimento. Il mattoncino Lego è, in questo senso, un vero e proprio "cavallo di Troia", uno strumento che consente ai partecipanti di rimanere focalizzati sul problema e sulla ricerca di soluzioni evitando derive come l'eccessiva personalizzazione del confronto e della discussione.

A chi si rivolge: docenti e personale interno dell'Istituto.

Quanto dura: da un minimo di 4 ore a più giornate a seconda degli obiettivi definiti.

Materiali impiegati: kit LEGO® SERIOUS PLAY®.



8 - FORMAZIONE PER DOCENTI

Siamo stati tra i primi ad introdurre in Umbria il sistema Lego Education, a utilizzarlo nei percorsi didattici e anche nei percorsi di formazione per gli insegnanti. Eroghiamo direttamente corsi di formazione, certificati su S.O.F.I.A. oppure commissionati dall'Istituto stesso e promuoviamo in Umbria percorsi di formazione grazie ad accordi con Soggetti partner di rilievo nazionale (Bootcamp Google for Education, Matematica per Tutti, ecc.).

Eroghiamo formazione anche fuori regione, direttamente o su commissione di importanti aziende del settore Scuola (es. CampuStore). Gli argomenti attengono principalmente a tutto quanto trattato nel presente documento.

In sintesi

Cosa si impara: metodologie didattiche innovative, conoscenza di nuovi strumenti didattici, riflettere su un nuovo modo di fare scuola, attivare percorso di cambiamento in seno al proprio Istituto, cambiare punto di vista, condividere con colleghi appartenenti ad altri ambiti.

A chi si rivolge: docenti di ogni ordine scolastico.

Quanto dura: percorsi standard da 25 ore oppure percorsi personalizzati in base agli obiettivi stabiliti con il gruppo di progetto o con il Dirigente scolastico.

Materiali impiegati: tutti i materiali sopra menzionati e progetti innovativi messi a disposizione da Soggetti Istituzionali come ad es. INDIRE.



INFORMAZIONI UTILI, COSTI E CONTATTI

Informazioni utili

Materiali e strumenti di lavoro: IdeAttivaMente mette a disposizione degli Istituti Scolastici tutti i materiali necessari per lo svolgimento dei laboratori e delle attività sopra esposte. Questo permette di organizzare attività didattiche direttamente in aula o in altri spazi adeguatamente individuati.

Età dei partecipanti: cerchiamo sempre di adattare la struttura e il contenuto dei percorsi al target di riferimento, progettando attività a partire dalla scuola dell'infanzia, fino alla scuola secondaria di secondo grado.

Personalizzazione dei servizi: quanto sin qui esposto rappresenta un campione delle nostre proposte di lavoro. Siamo in grado di personalizzare ulteriormente questi laboratori o di sviluppare soluzioni ad hoc per le esigenze didattiche dei singoli Istituti o insegnanti.

Costi

Sulla base della nostra esperienza, sappiamo che non è possibile indicare un costo unico di riferimento per ogni singolo laboratorio. Poiché le variabili che determinano il prezzo sono diverse, ci riserviamo sempre di realizzare una quotazione specifica e senza impegno per ogni progetto o richiesta.

Tuttavia riportiamo di seguito una tabella esemplificativa, valida solamente per i percorsi che afferiscono alla robotica educativa, della durata media di 5 incontri e minimo 10 ore di attività.

SCUOLA INFANZIA	10 studenti	€ 40,00 a studente
SCUOLA PRIMARIA	Da 12 a 15 studenti	€ 40,00 a studente
	Da 18 a 24 studenti	€ 30,00 a studente
SCUOLA SECONDARIA	Da 12 a 15 studenti	€ 45,00 a studente
	Da 18 a 24 studenti	€ 35,00 a studente

La quotazione comprende:

- tutti i costi (iva ed altri oneri imposti);
- messa a disposizione di tutti i materiali per lo svolgimento delle attività;
- operatori specializzati;
- costo di trasporto (a meno di trasferte consistenti).

Infine, a conclusione di ogni percorso, siamo soliti organizzare un incontro di restituzione aperto a genitori, parenti e conoscenti. Questa giornata viene offerta da noi e quindi non è inserita nella quotazione.

Per avere dei riferimenti più precisi sui costi e costruire il percorso più adatto alle esigenze dell'Istituto e degli alunni, La invitiamo a contattarci.



Contatti

Per approfondire la conoscenza dei nostri servizi e dei nostri esperti, vi invitiamo a visitare i profili social di IdeAttivaMente e a prendere contatto con i nostri referenti per fissare un incontro in base alle vostre specifiche necessità, così da poter toccare con mano i prodotti che utilizziamo e visionare i filmati e le foto di altre attività svolte.

Area Didattica e Formazione:

Ing. Roberto Raspa

Mob. +393388780985

Email roberto@ideattivamente.it

IdeAttivaMente snc

Sede legale: Via Emilia Romagna, 10 – 06083 Bastia Umbra (PG)

Sede operativa e punto vendita - PLAY SHOP: Via Los Angeles, 155 – 06081 Santa Maria degli Angeli, Assisi (PG)

P. IVA 03493190544

Mob. +39 3703402683

PEC ideattivamente@pec.it

Email ideattivamente@gmail.com

Web: www.ideattivamente.it

Facebook: <https://www.facebook.com/Ideattivamente/>

Instagram: <https://www.instagram.com/ideattivamente/>

Twitter: <https://twitter.com/ideattivamente>



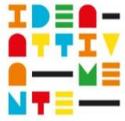
CURRICULUM AZIENDALE 2016-2019

Principali lavori svolti

- **Bootcamp Google:** promotori della prima iniziativa in Umbria rivolta ai docenti per la certificazione Google Certified Educator – Level 1.
- **INDIRE - Istituto nazionale di documentazione, innovazione e ricerca educativa:** vincitori del bando nazionale Esperti in Robotica Educativa. IdeAttivaMente, per mezzo dei propri formatori, ha proposto due best practices che saranno inserite in un data base nazionale a disposizione degli insegnanti.
- **Corsi certificati su S.O.F.I.A.:** formatori specializzati per la rete Docenti su temi quali Robotica Educativa e Didattica in Setting 3.0.
- **PON-FSE didattica:** assistenza tecnica agli Istituti nella fase di **progettazione** e candidatura e successiva **gestione** di oltre 30 moduli (pari ad oltre 1.000 ore) relativi all'erogazione di attività didattiche in aula su alcuni temi come, a titolo di esempio, competenze di base e inclusione, patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, cittadinanza attiva e creatività digitale (pensiero computazionale e cittadinanza digitale).
- **PON-FSE Atelier creativi:** progettazione e realizzazione di **Atelier Creativi** e di **Ambienti di Apprendimento Innovativi**.
- **Fiera Didacta Italia 2018:** progettazione e presentazione del prototipo di parete didattica interattiva.
- **Young Innovator Day**, in collaborazione con Talent Garden per Intesa San Paolo (evento nazionale in 10 Città italiane). IdeAttivaMente ha supportato l'evento con propri formatori in contemporanea nelle città di Roma, Firenze, Bologna e Bari.
- **Agenzia Spaziale Italiana** – Roma, attività di robotica e coding in occasione della Notte Europea dei Ricercatori.

STEAM e coding

- **First Lego League Junior:** partecipazione all'edizione FLLJ 2019 a supporto di una squadra della scuola primaria dell'IC Melanzio – Parini di Montefalco.
- **"In Estate si imparano le STEM":** partecipazione al progetto nazionale promosso dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri, supportando gli Istituti anche nella fase di progettazione e seguendo sei differenti progetti in **Umbria e Toscana**.
- **Universo Assisi** – Comune di Assisi: progettazione e gestione dello Spazio kids allestito in collaborazione con **Open Design School di Matera** durante l'evento Universo Assisi (20-28 luglio 2019 – direttore artistico **Joseph Grima**), sviluppo dei contenuti e svolgimento di attività laboratoriali per bambini dedicati ad arte e tecnologia.
- **Enti Pubblici e Scuole:** progettazione ed erogazione di attività su robotica e STEAM in occasione di eventi, campus e progetti ad alto valore aggiunto per Amministrazioni locali, Istituti scolastici (es. **Comune di Berchidda** - OT, **Istituto Comprensivo Zippilli** - Noè Lucidi di Teramo, **Liceo Scientifico Principe di Napoli di Assisi** - PG).
- **DIGIPASS Umbria:** collaborazione con la rete DIGIPASS Umbria per lo svolgimento di laboratori attività legati a coding e digitale (es. Scratch 3.0, robotica educativa, digital storytelling, Arduino).



- Eventi privati: collaborazione con realtà nazionali per l'organizzazione di manifestazioni ed eventi a tema STEAM e coding in tutta Italia (es. **Lazio, Toscana, Puglia, Lombardia, Piemonte, Marche**).
- Progetto di "Robotica educativa applicata all'ambito industriale" (IC Bastia 1, scuola secondaria di primo grado, classe II – 28 partecipanti, 8 ore). Il progetto ha partecipato al concorso regionale **AICA-USR 5ª edizione** "Noi, Robot. Didattica e nuove frontiere tecnologiche" aggiudicandosi il primo premio.

Promozione della conoscenza del gioco educativo

- **"Gioco Maestro. Il gioco educativo nella didattica"**: ideazione e organizzazione (aprile 2019) del seminario regionale dedicato alla riscoperta del gioco come strumento di apprendimento.
- **"Matematica per Tutti"** (in fase di organizzazione): corso di formazione per docenti in programma nel mese di novembre 2019, in collaborazione con Tokalon Matematica e CreativaMente.

Istituti Scolastici umbri con i quali abbiamo collaborazioni attive:

- Assisi International School
- Conservatorio Antinori Perugia
- Convitto Nazionale Principe di Napoli (primaria, secondaria e Liceo Scientifico)
- Direzione Didattica Bastia Umbra
- IC Assisi 1
- IC Assisi 2
- IC Bastia 1
- IC Foligno 3
- IC Gualdo Tadino
- IC "Melanzio - Parini" Montefalco - Castel Ritaldi
- IC Perugia 8
- IC Torgiano – Bettona
- IC "T. Valenti" – Trevi
- IIS "M. Polo - R. Bonghi" – Assisi
- Istituto Omnicomprensivo Giano dell'Umbria – Bastardo
- Liceo Scientifico "G. Marconi" – Foligno.

