

PROGETTO EduCare

Le attività saranno sviluppate nel rispetto delle regole e delle direttive ministeriali in materia di prevenzione del Covid-19, con la presenza di nostri docenti qualificati e professionisti a scuola.

Le attività, in linea con quanto incentivato anche dal bando EduCare, stimoleranno una modalità educativa attraverso contenuti ludici. I bambini diverranno protagonisti attivi dell'esperienza che stanno vivendo, così da valorizzare e rendere più efficace l'interiorizzazione dei concetti che vengono proposti.

TEMI CHE POSSIAMO SVILUPPARE, CONDIVIDERE, ORGANIZZARE E REALIZZARE CON UN PROGRAMMA BEN ARTICOLATO DI ATTIVITA'

PROGETTO 1 – TUTELA DELL'AMBIENTE E DELLA NATURA PER UNO STILE DI VITA PIU' SANNO

- 1) **NUOVA VITA ALLA PLASTICA** – In collaborazione con Mad Lab (azienda che si occupa di nuove tecnologie per la stampa in 3D) mostriamo agli alunni ma soprattutto facciamo eseguire a loro un mini processo di riciclo della plastica. Da una semplice bottiglietta di plastica, passiamo alla macinazione della stesa, poi all'estrusione e infine alla stampa in 3D. Con l'ausilio di macinatore, estrusore e stampante 3D replichiamo in piccolo il processo industriale del riciclo della plastica. Obiettivo: dare una seconda vita alla plastica rendendone sostenibile l'utilizzo e non farla diventare soltanto un rifiuto quasi impossibile da smaltire.
WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI
- 2) **ROBOTICA COLLABORATIVA, FORMATIVA E INCLUSIVA** - In collaborazione con la Scuola di Robotica di Genova e la società Mad Lab (emanazione della stessa Scuola di Robotica) conduciamo gli alunni in un viaggio nel mondo della robotica collaborativa, formativa e inclusiva con l'ausilio di Robot Androidi tra i più conosciuti e di alto livello al mondo (Pepper, Nao, Aelos, Ozobot, Lego Education We.do, Tiny). Strizzando anche l'occhio al Coding 4.0
WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI
- 3) **SAVE THE SEA** – in collaborazione con l'Acquario di Genova abbiamo creato un programma di attività dedicate alla sostenibilità della fauna ittica. Un viaggio alla scoperta di un ecosistema prezioso per tutto il Pianeta. Le famiglie e i bambini conoscono la fauna ittica e quali sono i pesci più "sostenibili"? Cosa occorre sapere per acquistare pesce in maniera responsabile? L'obiettivo del progetto sarà quello di far conoscere meglio ai bambini l'importanza della filiera ittica per una sana e sostenibile alimentazione
WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI
- 4) **GREEN & SCHOOL – L'ORTO BOTANICO A SCUOLA** – In collaborazione con un esperto botanico del territorio realizziamo a Scuola un piccolo giardino botanico con gli alunni che dovrà essere seguito dagli stessi alunni durante il corso di tutte le stagioni dell'anno. Faremo con loro la manutenzione, la concimatura, ecc.
WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI
- 5) **AGRISCHOOL – UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA DELLA FILIERA AGROALIMENTARE ITALIANA** – In collaborazione con un esperto agronomo andiamo alla scoperta della filiera agroalimentare italiana, dalla terra al prodotto finito che finisce sulle nostre tavole.
WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI
- 6) **OLTRE IL PIANETA TERRA – I SEGRETI DEL SISTEMA SOLARE** – in collaborazione con esperti Astrofili del territorio/Planetario/Dipartimento di Astrofisica dell'Università locale, ci addentriamo nel misterioso e fantastico Universo fatto di pianeti, stelle e spazio cosmico. Impariamo giocando come è composto il Sistema

Solare, come nascono i buchi neri, quali sono le costellazioni, come cambia il cielo stellato nelle diverse stagioni, ecc.

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

- 7) ACQUA IS LIFE - L'acqua è l'elemento vitale per l'uomo, fonte di vita e non sempre disponibile. Noi la sprechiamo e in molte zone del mondo non c'è. Ma nei deserti si può portare l'acqua? Il corretto suo utilizzo e la riduzione dello spreco permette la completa e totale fruibilità anche in zone del mondo prive di acqua.

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

PROGETTO 2 – PROMOZIONE DELLA NON DISCRIMINAZIONE, DELL'EQUITA' E DELL'INCLUSIONE SOCIALE E LOTTA ALLA POVERTA' EDUCATIVA

- 1) BULLISMO - le lezioni intendono incoraggiare un'esperienza di gruppo in cui ciascun bambino avrà modo di analizzare i benefici delle relazioni positive tra pari attraverso linguaggi espressivi. I giochi proposti favoriranno lo spirito d'aggregazione incentivando i bambini a diventare protagonisti positivi della propria vita e nei rapporti con gli altri.

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

- 2) CYBERBULLISMO - bambini e ragazzi sono affascinati dal progresso delle tecnologie. Tecnologie utilizzate, sovente, come strumento e sistema di riferimento. Attraverso l'uso di smartphone, applicazioni, chat e canali social comunicano emozioni e sviluppano la loro identità. Conoscere e comprendere l'uso corretto di queste tecnologie e, dall'altra parte, tener conto dei rischi connessi è un tema sociale e culturale molto attuale. Attraverso il racconto "rivisitato" delle fiabe classiche, che ben conoscono, proporremo riflessioni inedite teatralizzando aspetti sociali ed educativi attuali e che appartengono ad un saggezza popolare che non tramonta mai.

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

- 3) COME GESTIRE I SOCIAL SENZA ESSERE GESTITI DA LORO – in collaborazione con esperti del mondo Media e Social introduciamo gli alunni nell'articolato mondo digitale dei Social e gli insegniamo con attività ludiche ad affrontarlo con prudenza e consapevolezza. Non ad evitarlo ma a saperlo gestire.

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

- 4) FREESTYLE MOTOCROSS: UNA ESPERIENZA DI DISABILITA' INCLUSIVA – in collaborazione con il Gruppo di Freestyle Motocross Da Boot (e soprattutto il suo fondatore Alvaro Dal Farra) organizziamo all'aria aperta un'esperienza unica per tutti i bambini, soprattutto per quelli disabili. Un'esperienza di inclusione molto speciale grazie alla MotoTerapia.

PROGETTO 3 - PROMOZIONE DELLA PIENA PARTECIPAZIONE E DEL PROTAGONISMO DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI ATTRAVERSO L'EDUCAZIONE TRA PARI (*PEER EDUCATION*) E IL SOSTEGNO DEL DIALOGO INTERGENERAZIONALE TRA BAMBINI, RAGAZZI, ADULTI E ANZIANI E LE LORO FAMIGLIE

- 1) 40 ANNI DEL CUBO DI RUBIK: GIOCO, LOGICA, MATEMATICA E ARTE. IL DIALOGO INTERGENERAZIONALE ATTRAVERSO ATTIVITA' LUDICHE – Chi non conosce il cubo di Rubik? Almeno una volta nella vita ci siamo cimentati nella risoluzione del rompicapo più famoso del mondo. Sì perchè con 450 milioni di copie vendute nel mondo in 40 anni il Cubo di Rubik si aggiudica il premio di gioco più venduto sul pianeta!! Attraverso l'utilizzo di un Gioco manteniamo allenato il nostro cervello in Matematica e Logica. Workshop di risoluzione del Cubo di Rubik, mini gare di Speed Cubing (risoluzione del cubo cronometrata), come il Cubo di Rubik può diventare arte con il Rubik Cubismo



FerrariE20 S.r.l. Ponchielli, 90- 20833 Giussano (MB) – www.ferrarie20.com - pec : ferrarie20srl@pec.it

C.F e P.IVA 09192920966 – REA MB N° 1903387 – Cap. Soc. Euro 60.000 – Reg. Imprese Monza-Brianza 09192920966

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

- 2) IMPARIAMO A CONOSCERE LE EMOZIONI – in collaborazione con una Psicologa e Psicoterapeuta Cognitivo-Comportamentale attraverso attività ludiche conduciamo gli alunni in un percorso che favorisca la consapevolezza delle emozioni proprie e altrui

WORKSHOP E ATTIVITA' LUDICHE INTERATTIVE CON GLI ALUNNI

LINK A DROPBOX DOVE TROVERETE ALCUNI VIDEO RIFERITI AD ATTIVITA' GIA' SVOLTE DEDICATE AD ALCUNI DEI TEMI SOPRA CITATI

<https://www.dropbox.com/sh/qwj153nfbipdl8/AADVcbBjqIQ2xRi5Se4Wyp8Qa?dl=0>

FERRARIE20 SRL
VIA A.PONCHIELLI 90
20833 GIUSSANO MB

www.ferrarie20.com