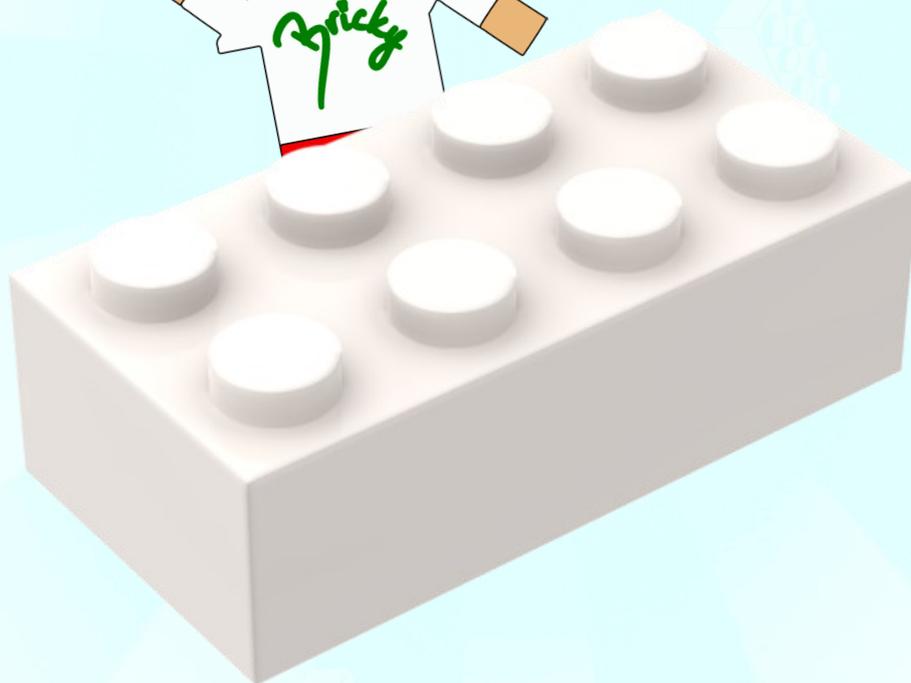


Percorsi Didattici



Brick Education

PRO - A - PRO



BRICKEDUCATION.IT

 **Crisalide**
CONSULENZA PEDAGOGICA
Società Cooperativa Sociale a.r.l

Via Europa n. 228
24069 Luzzana (BG)
Cell: 329.888.53.63

www.cooperativacrisalide.it
info@brickeducation.it

Chi siamo

Nel **2015** inizia l'avventura di Brick Education® grazie al pedagogo Fabio Erba in una scuola primaria statale, resasi disponibile a sperimentare metodologie didattiche alternative, inclusive e sperimentali.

Il team di **Brick Education®** è formato da Pedagogisti o Educatori Socio Pedagogici, debitamente formati allo stile educativo di Crisalide e alla metodologia **PRO-A-PRO**.

Lavorano in équipe per meglio cogliere i punti di vista delle varie discipline pedagogiche, verificare i percorsi, contare su sostegno e supervisione, migliorare il proprio cammino di crescita professionale e personale a garanzia dei servizi offerti.

Cooperativa Crisalide, fondata nel **1998**, è presente nelle **scuole** di ogni ordine e grado con percorsi per alunni, genitori e docenti e presso enti culturali e di formazione.

Sviluppiamo temi come la creatività; le dipendenze e l'autonomia; l'uso consapevole di internet, social, app e videogiochi; l'educazione e l'intelligenza emotiva; educazione affettiva e sessuale; bullismo e cyber bullismo; colloquio motivazionale a scuola; relazione ricorsiva; didattica inclusiva e alternativa; sostegno genitoriale; supporto pedagogico; sportelli pedagogici e psicologici.

Gestiamo inoltre **servizi educativi sul territorio** quali: Assistenza Domiciliare Minori; spazi Gioco 0-3; ludoteche; extrascuola primaria e secondaria primo grado; gruppi giovani e adolescenti; formazione adulti (genitori, docenti, educatori, animatori); Centri Ricreativi Educativi Estivi.

Il nostro agire è contraddistinto da linee filosofiche, pedagogiche, psicologiche e di metodologia elaborate e riformulate in **30 anni** esperienze educative da laureati in Scienze dell'Educazione, Pedagogia e Psicologia a loro volta con anni di esperienza professionale nel settore e in continuo aggiornamento.

Riteniamo importante condividere con Voi l'impianto pedagogico che guida i nostri interventi perché è questo a cui ogni azione pratica tenderà nel nostro operare. Non volendo ridurre la pratica educativa a mere buone prassi da esplicitare e replicare all'infinito sulla generica "gente", allestiamo una **strategia pedagogica** che nutre l'agire pratico, senza mai stancarsi di pensare e rielaborare l'idea di "umano" e di "persona" di fronte ad ogni unicità che si incontra.

Osare dunque un "sogno"

non una visione onirica irrealista ma un'aspirazione intessuta
di teorie di Scienze dell'Educazione
al servizio della cura e pratica educativa,
scienze che accompagnano lo sviluppo dell'umano da quando
l'uomo ha preso consapevolezza di sé e della sua **educabilità**.

Cosa è Brick Education[©]

È una metodologia didattica che:

INGAGGIA il processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura; la curiosità del conoscere, del saper sapere, dell'affrontare in gruppo la soluzione di problemi¹; le preconoscenze degli allievi.

ALLENA: le competenze sociali; l'accoglienza; la cooperazione; il coordinamento; il rispetto; il pensiero computazionale; il pensiero creativo; il pensiero divergente; la pratica degli obiettivi minimi di apprendimento, degli obiettivi specifici e delle competenze richieste agli alunni dal proprio curriculum scolastico.

OFFRE supporto pedagogico partecipativo agli insegnanti nella propria classe affrontando sul campo, nel suo spontaneo manifestarsi, le difficoltà di gestione di singoli alunni, delle dinamiche del gruppo, del potenziamento delle **competenze** attraverso pratiche educative innovative.

Modalità per la valutazione delle competenze tramite **compiti di realtà, osservazioni sistematiche, autobiografie narrative.**

Percorsi Flessibili

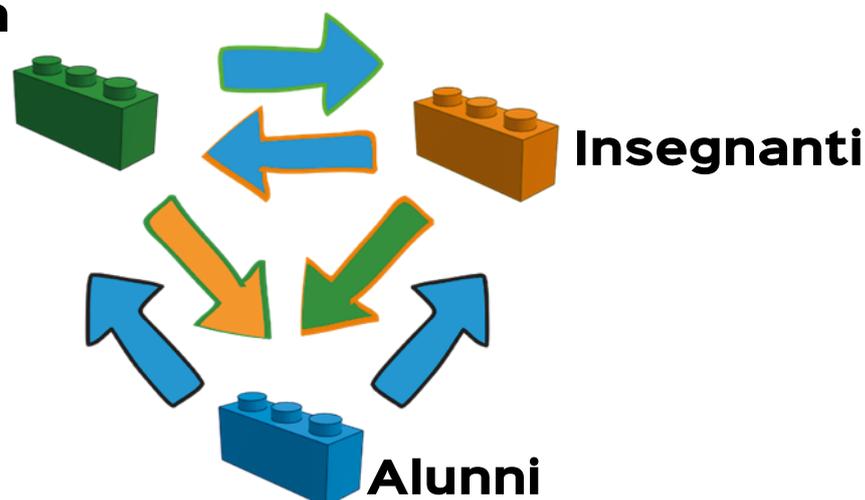
I percorsi sono installabili in tutte le situazioni di comunicazione, apprendimento e divertimento esistenti: scuole in primis, biblioteche, musei, eventi.

Nella scuola sono per esempio saranno percorsi educativi e didattici per gli alunni e, nel medesimo tempo, percorsi di formazione e supporto pedagogico sul campo per gli insegnanti.

Le attività sono calibrate dal pedagogo tenendo conto delle richieste della scuola e delle competenze ed obiettivi minimi e specifici sui quali gli alunni dovranno impraticarsi. Ad ogni incontro verranno restituite informazioni utili agli insegnanti che, in accordo col pedagogo, rimoduleranno il percorso.

Brick Education non si esaurisce negli incontri in classe ma continua durante la settimana con le osservazioni dell'insegnante e degli stessi alunni, che faranno il punto della situazione all'inizio di ogni incontro.

Pedagoga



PRO - A - PRO[©]

Punto di partenza della Brick Education è intendere la dimensione di crescita individuale e collettiva come potenziamento delle capacità e delle competenze che consentono alle persone di trovare il miglior equilibrio possibile con il proprio ambiente; perseguire i propri obiettivi di vita; realizzare le proprie aspirazioni; soddisfare i propri bisogni e far fronte con successo a difficoltà e problemi della vita quotidiana.

La **modalità** che definisce i nostri incontri pone al centro dell'azione i partecipanti stessi permettendo loro di ricapitolare il sapere su se stessi e sull'argomento affrontato.

Il pedagogo partirà dalle pre-conoscenze dei partecipanti arrivando a negoziare e costruire il sapere futuro.

Un potenziamento della personalità, delle capacità di aumentare la propria Auto-Nomia e controllo, aumento della comprensione e cura di sé.



Abbiamo elaborato l'originale approccio **PRO-A-PRO** che significa attivare:

PROcessi di

Apprendimento tramite il fronteggiamento di

PROblemi e la **PRO**gettazione di strategie risolutive.

Approccio centrato sugli allievi che in maniera collaborativa affrontano situazioni da risolvere o progetti da sviluppare. Affrontando compiti di realtà, sperimentazione, ricerca, innovazione e scambio di idee eserciteranno il pensiero creativo, computazionale e critico praticando **l'inclusione** delle diversità e delle originalità di intelligenze individuali che cooperano.

Da STEM a STEAM a STEAM+SU[©]

Ideale per l'apprendimento **STEAM+SU[©]**: **Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti** (letteratura, teatro, musica, design) **Matematica + Scienze Umane** (competenze sociali).



Gli allievi sono portati a porsi interrogativi sulla realtà, sul mondo che li circonda, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Sono incoraggiati ad assumere un **atteggiamento sistematico e sperimentale**, ricorrere alla creatività e a fare nuovi collegamenti tra le idee. Giocano con concetti di estetica, impegnano i sensi e le energie emotive.

Il **metodo euristico** della scoperta attiva permette di accompagnare gli allievi a scoprire per gradi, individualmente o in team, informazioni e competenze presenti nei loro curriculum. Attraverso sessioni cicliche di confronto, costruzione, riflessione che mantengono il coinvolgimento attivo e costante nei lavori di ricerca e interpretazione.

È allenare l'Apprendere ad apprendere, è riuscire padroneggiare le conoscenze acquisite e utilizzarle negli apprendimenti successivi, rinforzando l'autonomia.

È permettere l'errore e accompagnare gli allievi ad analizzare le informazioni che l'errore stesso fornisce avviandosi verso nuove strade che portano alla soluzione del problema o il miglioramento del progetto. Includere l'errore come parte preziosa del processo di apprendimento e non percepirlo come fallimento.

È esplorare i talenti e le intelligenze **divergenti** degli allievi.

È allestire un'ambientazione di apprendimento innovativo.

Pedagogia della Conoscenza

L'educazione deve basarsi su quattro fondamentali pilastri: imparare ad essere; imparare a conoscere; imparare a fare; imparare a vivere insieme².

“L'apprendimento è una costruzione piuttosto che una trasmissione di conoscenze” ed è reso più efficiente quando chi deve imparare è parte dell'attività stessa del conoscere, scoprire, apprendere come nel caso della costruzione di un prodotto significativo “la mente ha bisogno di materiali da costruzione appropriati, esattamente come un costruttore: il prodotto concreto può essere mostrato, discusso, esaminato, sondato e ammirato.”³

Le attività di Brick Education intendono rinforzare la motivazione propria ad apprendere che si esprime con gioia e interesse per quello che si sta facendo. Motivazione che nasce dal proprio lavoro, dal risultato che si ottiene e diventa stimolo interno a colui che opera, che tocca con mano e giudica da solo il risultato del suo impegno.

L'apprendimento così conseguito diventa concretamente significativo⁴, ed è foriero, “tracima” verso ulteriori attività, verso ulteriore apprendimento⁵. Gli allievi sono invitati ad applicare le nuove conoscenze appena acquisite nelle successive sessioni di lavoro favorendo il processo di auto-apprendimento consentendo loro di essere parte attiva nella ricerca di soluzioni creative e collaborative.

È in questa ottica che Brick Education si propone di guidare allievi ed insegnanti ad approcciare la conoscenza in modo motivante e significativo. Questo approccio è possibile applicarlo a tutti i curricula delle **discipline scolastiche**.

Ogni percorso è pensato in modo da allenare le **competenze sociali e trasversali** proprie della **scuola di vita**: comunità di apprendimento⁶, espressione del sé, lavoro cooperativo, relazioni con l'altro, autonomia, abilità a rispondere, libertà, capacità di prendere iniziative nel gruppo nel rispetto degli altri e del lavoro svolto, mantenendo il focus sull'attività.

Capacità comunicativa: capacità di narrare le proprie intenzioni di lavoro, il lavoro stesso, di intervenire in maniera attinente alla conversazione, capacità di presentare il lavoro realizzato e rappresentare il gruppo. Avere una bella idea ma non saperla comunicare è come non averla avuta.

Capacità di **fronteggiare le emozioni:** riconoscerle, manifestarle, narrarle, utilizzarle come energie positive e rivelatrici di informazioni.

Capacità di **scegliere comportamenti sociali adeguati:** rispetto delle regole condivise, turni, ruoli, desiderio di giustizia per sé e gli altri, cittadinanza, diplomazia, interdipendenza.

² Jacques Delors, Libro Bianco UE 1996

³ Seymour Papert, matematico sudafricano, ideatore della robotica educativa e teorico del costruzionismo in “Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education”, 1987/1990.

⁴ David Ausubel, seguace di Piaget, “Educational Psychology: A Cognitive View” (2nd Ed.), New York 1978, Holt, Rinehart & Winston.

⁵ Howard Gardner in “Rendere visibile l'apprendimento”, Reggio Children, 2011, “Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento”, Edizioni Erickson, 2005.

⁶ Jean Lave e Etienne Wenger in “Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation”, Cambridge University Press, UK.

Modalità di intervento nella scuola

Personalizzazione dell'intervento

Le proposte qui descritte allestimenti di "percorsi ideali", elaborati e realizzati negli ultimi anni con e nelle scuole, biblioteche e musei di Bergamo e provincia. Ad ogni nuovo intervento sono riorganizzati ed adattati agli obiettivi educativi specifici del committente.

Strategia operativa

Saranno utilizzate tecniche e strategie di stimolo ad "apprendere ad apprendere" individualmente e tecniche di gestione del gruppo che si pongono come obiettivo principale quello di coinvolgere in maniera attiva i partecipanti. Le tematiche verranno quindi affrontate a partire dal loro modo di percepire e vivere il problema e dai quesiti che essi pongono.

Necessario quindi è l'incontro progettuale dove insegnanti e pedagoga fanno il focus sulle competenze presenti nel curriculum della classe scegliendo quelle da rafforzare e da sviluppare, gli argomenti e le conoscenze che si intendono affrontare con gli alunni. Si evidenzieranno problematiche e risorse del gruppo e quali competenze trasversali mettere alla prova e allenare.

Il primo anno si parte sempre dal percorso base **Brick Education 1**, dopodiché il pedagoga allestirà le sessioni scegliendo le strategie migliori da proporre alla classe confrontandosi con le insegnanti referenti.

Dopo aver sostenuto l'esame finale, verrà rilasciato alla classe l'attestato di partecipazione.



Divertimento

Il “mattoncino da costruzione” utilizzato nelle attività e la capacità del conduttore del percorso creano un clima di interesse, divertimento e curiosità ad apprendere.



I percorsi base insegnano a padroneggiare il mezzo, i percorsi specifici, allestiti con gli adulti di riferimento, mirano a precisi obiettivi educativi.

Apprendimento



Apprendimento e consolidamento delle competenze acquisite nelle discipline curriculari: matematica, italiano, logica, geometria, coding, scienze, tecnologia, musica, chimica, storia, inglese...

Percorsi elaborati da Pedagogisti della tradizione pedagogica italiana.



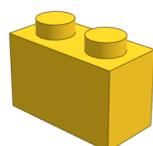
Competenze

Chiave di cittadinanza, relazione con gli altri, costruzione del sé, rapporto con la realtà,



problem solving, imparare ad apprendere, saper sapere...

Partendo dai curriculum scolastici si procede verso l'intuizione, la creatività, la soluzione e la comunicazione delle nuove scoperte stimolando curiosità al superamento di nuovi confini.



Nella tua Scuola



Scuole dell'infanzia, primaria e secondarie:

abbiamo elaborato

percorsi adatti alle età e alle principali discipline curriculari.

I nostri esperti verranno da voi portando tutta la loro esperienza e i kit esclusivi necessari per svolgere in tranquillità, nel vostro contesto, i percorsi prescelti.

Senza bisogno di organizzare spostamenti o affrontare viaggi con le classi sulla strada!

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

I nostri progetti adempiono agli obiettivi 3-4-5-10-11-16 e 17 per lo sviluppo sostenibile.

3 SALUTE E BENESSERE



Assicuriamo una vita in salute per tutti, a tutte le età.

È importante che tutti proteggano la propria salute e quella di coloro che vi circondano, facendo scelte ben informate, mettendo in atto stili di vita sani, e promuovendo il diritto dei cittadini a servizi di assistenza sanitaria di qualità a prezzi accessibili.

4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ



Garantiamo una buona istruzione per tutti.

Con un'istruzione di qualità le persone possono uscire dalla povertà; l'istruzione infatti aiuta a ridurre le disuguaglianze e a raggiungere la parità di genere ed è fondamentale per promuovere la tolleranza tra le persone e contribuire così ad una società più pacifica.

5 UGUAGLIANZA DI GENERE



Promuoviamo diritti uguali per donne e uomini.

Le donne e le ragazze rappresentano la metà della popolazione mondiale e quindi la metà del suo potenziale. In 52 paesi al mondo la parità tra uomini e donne non è garantita dalla Costituzione e le ragazze non riescono ad accedere alle cure, all'istruzione o a una corretta alimentazione.

11 CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI



Costruiamo città/comunità sicure, inclusive e amiche della natura.

Le soluzioni ad alcuni dei più grandi problemi che devono affrontare gli esseri umani come la povertà, il cambiamento climatico, l'assistenza sanitaria e l'istruzione, devono quindi essere trovate nella vita cittadina e/o comunitaria.

10 RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE



Riduciamo le disuguaglianze tra i paesi e al loro interno.

Le disuguaglianze basate su reddito, sesso, età, disabilità, orientamento sessuale, razza, classe, etnia, e religione continuano a persistere in tutto il mondo e all'interno dei paesi. La disuguaglianza minaccia lo sviluppo sociale ed economico e alimenta la criminalità, le malattie e il degrado ambientale.

16 PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI FORTI



Garantiamo pace e istituzioni giuste in tutto il mondo.

Le persone in tutto il mondo hanno bisogno di sentirsi sicure, libere dalla paura e da ogni forma di violenza, qualunque sia la loro etnia, fede o orientamento sessuale. Abbiamo bisogno di istituzioni pubbliche efficaci e inclusive in grado di fornire politiche economiche eque e tutela ambientale.

17 PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI



Uniamoci per raggiungere insieme tutti gli obiettivi per un futuro sostenibile!

Nel 2015 i leader mondiali hanno adottato l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, che mira a porre fine alla povertà, affrontare le disuguaglianze e combattere il cambiamento climatico. Abbiamo bisogno di essere tutti insieme, governi, società civile, scienziati, mondo accademico e settore privato per realizzare un futuro sostenibile.

Modalità

Brick Education è svincolata da percorsi programmati e prestabiliti perché col tempo si è man mano inoltrata e ramificata nelle discipline scolastiche stesse. Ogni anno rileggiamo i POF e i PTOF con tutti i loro curricula ed elaboriamo attività aderenti ai contenuti che li vi troviamo.

Il percorso si sviluppa anche sulle attività che ci vengono richieste durante gli incontri iniziali.

A volte le/gli insegnanti sottopongono ai nostri esperti spunti e stimoli che poi vengono elaborati e trasformati in allenamenti in classe. Dopo un periodo di prova e verifica diventano a tutti gli effetti attività di Brick Education.

Brick Education è quindi una vera e propria **metodologia** didattica che si adatta ad ogni ordine e grado di scolarizzazione, dall'infanzia alle secondarie superiori, e viene utilizzata per evocare appresi o anticipare qualsiasi contenuto delle varie discipline.

Équipe

Il marchio "Brick Education" è un **marchio registrato** da Cooperativa Crisalide e pertanto può essere utilizzato solo nei percorsi condotti da operatori formati e autorizzati da Crisalide.

I Mastri Costruttori di Brick Education sono debitamente formati allo stile educativo di Crisalide e alla metodologia PRO-A-PRO e sono tutti Pedagogisti o Educatori Socio Pedagogici. Lavorano in équipe in modo da poter cogliere i punti di vista delle varie discipline pedagogiche, verificare i percorsi, contare sul sostegno e sulla supervisione, migliorare il proprio cammino di crescita professionale

Protocolli Sanitari

I percorsi rispettano le norme vigenti in materia di prevenzione di diffusione di malattie infettive.

Offrono anche promozione della salute e dei comportamenti di rispetto delle regole igieniche e sanitarie.

Partecipiamo al progetto "igiene insieme", realizzato con la consulenza scientifica della Scuola di Specializzazione di Igiene e Medicina Preventiva dell'Università Vita-Salute San Raffaele.

Grazie alla nostra proverbiale attenzione alle norme igieniche di base e alla prevenzione già dal 2015, siamo stati tra i primi a poter incontrare gli allievi nell'estate della riapertura 2020 e i primi a tornare nelle scuole in tutta sicurezza.



Educazione Civica

Già dalla loro nascita i percorsi di Brick Education avevano tra gli obiettivi l'allenamento al vivere bene in società e al ricercare e costruire modi migliori di lavoro collaborativo per il bene comune.

Da subito sponiamo gli allievi a creare, condividere e scegliere quelle modalità di "vivere e lavorare" con gli altri che possono far star meglio tutti e che creano un clima di ben-essere e ben-divenire.



Percorsi ideali per far vivere i principi di
Educazione Civica previsti dal MIUR.

Educazione alla legalità: rispetto delle regole condivise, dei ruoli e delle istituzioni; alla condivisione; alla salute e al benessere; al volontariato e alla cittadinanza attiva; usare buone maniere; prendere coscienza dell'importanza delle norme igienico-sanitarie; saper ascoltare / raccontare; saper lavorare in team, fronteggiare problemi, errori e difficoltà.

Capacità di **scegliere comportamenti sociali adeguati:** rispetto delle regole condivise, turni, ruoli, desiderio di giustizia per sé e gli altri, accoglienza, cittadinanza, diplomazia, interdipendenza.

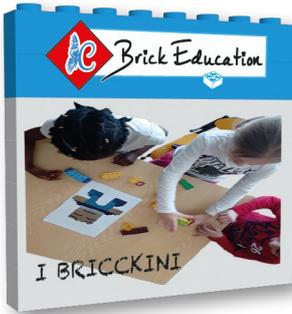
Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni: riconoscimento del valore delle esperienze culturali proprie ed altrui; prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità; consapevolezza del metodo scientifico, opinioni soggettive e opinioni oggettive.

Educazione ai media e al pensiero computazionale: saper approcciare i network informatici, le app e le potenzialità del trattamento elettronico dei dati come risorse per migliorare la qualità della vita.

Favorire l'utilizzo ATTIVO dei nuovi dispositivi tecnologici per ricercare, elaborare e presentare dati e informazioni; per interagire con altre persone; come supporto alla creatività; per risolvere problemi; conoscere potenzialità e rischi della navigazione in internet, apprendere i principi di netiquette.

Rafforzando il rispetto nei confronti di sé stessi, delle persone, degli animali, dell'ambiente e del materiale consumabile e delle regole.

I Bricckini



età: 3/7

partecipanti: max 20

sessioni: minimo 6

durata sessione: 1h

durata percorso: 6h

I bambini iniziano a conoscere se stessi, le proprie caratteristiche, quello che preferiscono e quello che non piace loro, iniziano ad ascoltare le proprie **emozioni**.

Sviluppano relazioni, amicizie, imparano a collaborare con gli altri e a sviluppare la comprensione dei sentimenti altrui, esplorare il mondo intorno a loro per fare connessioni e capire il loro posto in esso.

Anche se questa è una parte fondamentale dello sviluppo della prima infanzia, non è sempre facile!

Ecco arrivare in supporto 4 simpatici personaggi di mattoncini, ognuno col proprio carattere e le proprie emozioni che mediante giochi di creatività guidati e diretti dal mastro costruttore aiuteranno i bambini a:

Esplicitare e condividere le regole del lavoro in gruppo.

Costruire e condividere le regole di utilizzo del materiale nelle sessioni di Brick Education.

Facilitare discussioni riguardo ai turni di attività.

Saper utilizzare il concetto di ruolo in una attività di gruppo.

Organizzazione delle attività mediante gioco simbolico.

Procedure guidate di gioco.

Utilizzare la gentilezza, le belle parole, modi sereni di relazionarsi.

Saper raccontare le proprie idee, confrontarle con quelle degli altri e raggiungere piccole mediazioni e compromessi.

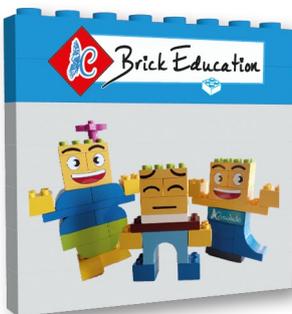
Immaginare e creare

Apprendimento di modalità cooperative nella soluzione di problemi, raggiungimento di obiettivi, relazione con gli altri mediante la relazione ricorsiva imparo/insegno, costruisco/confronto, creo/eseguo...

Successivamente...

Primi passi nel mondo dei numeri, grandezze, forme, confronti, spazialità, quantità. Approcci al pensiero computazionale e al coding.

I Bricckini e le Emozioni



età: 3/7

partecipanti: max 20

sessioni: minimo 4

durata sessione: 1h

durata percorso: 4h

Intelligenza emotiva.

Familiarizzare coi differenti termini che indicano le emozioni.

Saper leggere dalle espressioni del viso e dal linguaggio del corpo le informazioni che mostrano come si sentono le persone.

Identificare e comprendere le emozioni altrui.

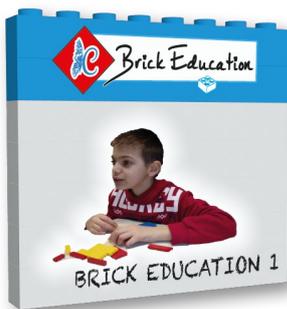
Collaborare con un compagno di costruzione.

Imparare ad affrontare le diverse emozioni.

Imparare a rispondere alle proprie emozioni e a quelle altrui.

Come puoi esprimere i tuoi sentimenti ad altri?

Le avventure dei Bricckini: story telling.



età: 6/7, 8+
partecipanti: max 25
sessioni: minimo 8
durata sessione: 1,5h 2 h
durata percorso: 9h, 12h

Percorso base necessario per acquisire la giusta padronanza del metodo e il giusto utilizzo dei mattoncini che, mantenendo il proprio aspetto ludico ricreativo, vengono utilizzati come media per costruire ragionamenti e deduzioni generando sapere in un ambiente di apprendimento innovativo.

Il mastro di Brick Education accompagna gli allievi attraverso sessioni, allenamenti e problematiche nelle quali occorre pensare, intuire ed utilizzare le competenze apprese.

Si prende coscienza delle regole di utilizzo del materiale, regole ben diverse da quelle del “giocare con le costruzioni”.

Le principali abilità sollecitate saranno adeguate al livello raggiunto dalla classe e in linea col proprio curriculum competenze. Stile di apprendimento con modalità cooperative per la soluzione di problemi, il raggiungimento di obiettivi, il rapporto con gli altri mediante le relazioni di tipo ricorsivo: ascolto/racconto, imparo/ insegno, costruisco/confronto, dono/chiedo aiuto.

- Sviluppo della perseveranza di fronte a ostacoli ed a errori;
- capacità di rendere concreta e visuale un’idea astratta;
- dedurre, tentare, errare e riprovare;
- acquisire competenze logiche e di problem-solving;
- sviluppare competenza collaborativa;
- imparare facendo;
- evocazione del sapere pregresso;
- espressione di mutuo aiuto.

Le attività di Bricky & Crissy rendono divertente l’approccio al pensiero computazionale e alla logica che lo contraddistingue.

Stimola la curiosità a proseguire nell’apprendimento

Personalizzazione

Si potranno affrontare argomenti collegati al curriculum scolastico di riferimento.

A solo scopo di esempio ecco alcuni degli innumerevoli argomenti che possiamo affrontare:

MATEMATICA/GEOMETRIA: misure, perimetro, superfici, insiemistica, frazioni, tabelline, rapporti in scala, diagrammi, divisioni, somme, moltiplicazioni e sottrazioni...

LINGUA: testo descrittivo, regolativo, narrativo, coding, miglioramento del lessico e delle esposizioni orali, costrutti di analisi logica e grammaticale, classici della letteratura.

LINGUA STRANIERA: utilizzo delle parole di lavoro; colori, forme, posizioni spaziali, verbi del “fare” e del lavoro di gruppo, classici della letteratura.

STORIA: sequenze temporali, Parco dei Dinosauri, i Diritti dei fanciulli.

GEOGRAFIA: griglie, movimenti, esplorazioni,

SCIENZE/TECNOLOGIA: lo spazio, i sensi, funzionamento del corpo, Paleontologia e Archeologia, meccanica, la forza di gravità, i circuiti elettrici.



La Fabbrica dei Racconti

età: 9-12 anni
Adolescenti
Adulti
partecipanti: max 22
sessioni: minimo 6
durata sessione: 2h

Stimola la creatività narrativa, l'immaginazione di racconti coerenti e sensati, allena l'utilizzo di sequenze temporali (prima, dopo, poi, ora, infine).

I partecipanti lavoreranno con particolari set di mattoncini ed "attrezzi" per sviluppare: il proprio originale racconto attraverso plot, storyboard e copioni; competenze di alfabetizzazione, miglioramento della scrittura; linguaggio e capacità di lettura; intrecci narrativi avvincenti, variazioni di ambientazioni, clima, genere letterario; capacità di comprensione di racconti esistenti;

In una modalità dinamica e ludica, adeguata alle fasce di età dei partecipanti, si alleneranno "saperi" utili in diversi curricula scolastici:

Saper raccontare: creatività narrativa, l'immaginazione di racconti coerenti e sensati, utilizzo di sequenze temporali (prima, dopo, poi, ora, infine), ritmo, sviluppo, evoluzione per arrivare al finale; fiabazione.

Saper rappresentare: le forme, le dimensioni, gli aspetti, le caratteristiche, i colori, i suoni onomatopeici; capacità di comprensione e analisi di racconti esistenti.

Sapere Emotivo: raccontare e rappresentare le emozioni, le conseguenze emotive su di sé e sugli altri coinvolgendo l'intelligenza emotiva.

Saper comunicare: capacità comunicative quali parlare, ascoltare e capacità di presentazione; meta riflessione sui processi di lavoro efficaci adottati per realizzare il fumetto.

Sapere Civico: esprimersi e confrontarsi su valori, ideali e principi o su problematiche quali ad esempio bullismo, dipendenze digitali, crescita, scoperta del sé.

Linguaggio dei Fumetti e fumetti animati

Con l'utilizzo del computer e di apposite app si imparerà a creare fumetti nella versione classica o con l'aggiunta di animazioni e suoni nel fumetto animato.

In questo modo i racconti creati vengono arricchiti con dialoghi e gli allievi impareranno il lettering, la divisione in tavole e strisce del racconto a fumetti, l'utilizzo di applicazioni utili anche in seguito per i lavori scolastici.

Stop Motion

La tecnica di animazione passo1 che rende animati oggetti, disegni, costruzioni, pupazzi. Allena la pazienza e l'arte del pianificare, ipotizzare e collaborare. Utilizzeranno le attrezzature che porteremo in classe per realizzare corti animati di grande effetto e soddisfazione.

Per gruppi di lavoro di adulti, associazioni, gruppo di volontari.

Facilitare il confronto e la ricerca di soluzioni in gruppi di adolescenti o adulti, aziendali o associativi con l'obiettivo di:

fare focus su un tema prescelto; ascoltare diverse opinioni; trovare soluzioni ad un problema; aumentare la motivazione; stimolare meccanismi di innovazione, pensiero creativo e pensiero divergente; affrontare temi complessi e difficili; creare un clima costruttivo e cooperativo; rendere la discussione democratica e paritaria.

Robotica Educativa

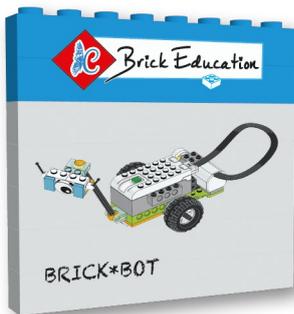
Con l'approccio **PRO-A-PRO** gli allievi sono portati a porsi interrogativi sulla realtà, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale.

S.T.E.A.M.+SU

Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica
+Scienze Umane e competenze sociali.



Brick*BOT



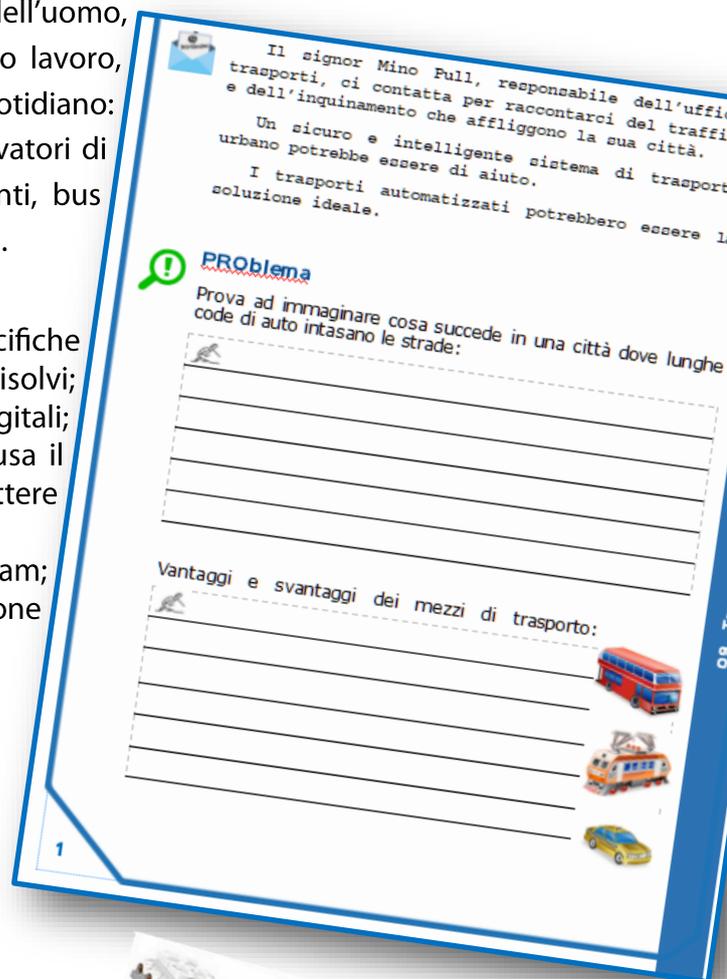
Rende l'apprendimento della robotica e del coding interessante e divertente grazie a progetti pratici dei quali i ragazzi colgono immediatamente il valore.

Si fronteggeranno i problemi quotidiani e svilupperanno progetti attraverso la costruzione di robot sicuri e adatti al lavoro da risolvere.

La robotica al servizio dell'uomo, della sua sicurezza, del suo lavoro, del suo vivere quotidiano: assistenti domestici, rilevatori di velocità, cargo intelligenti, bus automatici, rover spaziali.

- età:** 8/12, 13+
- partecipanti:** max 24
- sessioni:** minimo 4
- durata sessione:** 2h
- requisiti:** Brick Education 1

Facilita l'acquisizione di diverse capacità specifiche dell'ambito tecnico-scientifico; poniti dubbi e risolvi; pensiero computazionale e competenze digitali; ricerca, analizza e interpreta i dati; impara e usa il coding; valuta e condividi informazioni di carattere scientifico all'interno della classe; problem solving individuale e in team; competitività nella giusta dimensione; espressione di mutuo aiuto.



ai Social, al WEB e all' I.A.

età: 12+

partecipanti: max 25

durata sessione: 2h

numero sessioni:

minimo 4

I nostri allievi sono ormai “nativi digitali” ma ci siamo accorti che sono di fronte a internet sono molto passivi. Il **web 2.0** che SPINGE (push) addosso le informazioni o le immagini e video creati con l'intelligenza artificiale, vanno a confermare notizie false e sclerotizzare le nostre idee. Sono meccanismi che bisogna imparare a riconoscere, sapere che esistono e trarci in inganno.

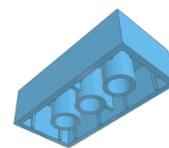
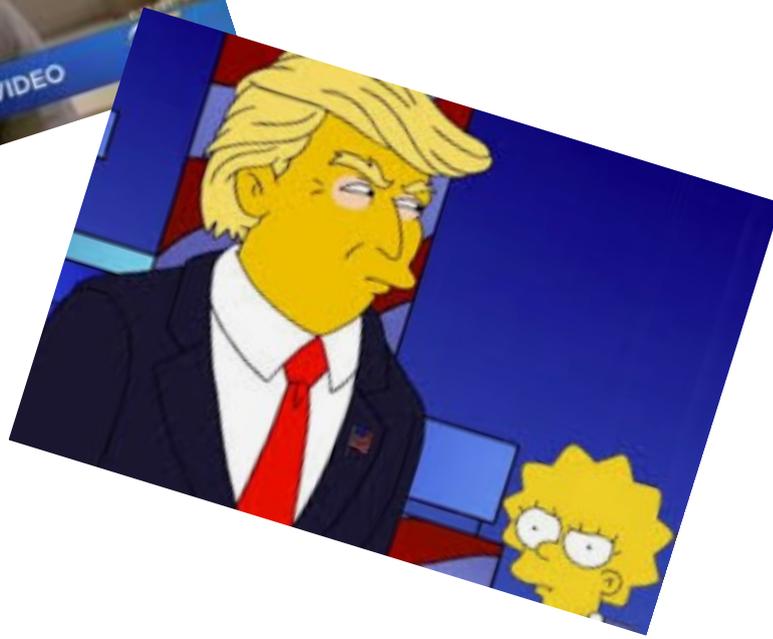
Le nuove **tecnologie informatiche** non sono però solo fonte di truffe e imbrogli, possono essere portatrici di innovazione, facilitazione dei lavori, supporto a chi ha problemi, miglioramento sociale.

Serve finalmente vedere e utilizzare le innovazioni digitali **come fonte di sviluppo e progresso**, non solo nel campo delle STEM, ma anche delle Arti e delle Scienze Umane.

Il percorso ha varie tappe che possono essere svolte singolarmente o in serie.

- verificare le fonte online: video, diti, notizie, meme. Valutare l'affidabilità di una fonte, effettuare una ricerca inversa per immagini, riconoscere e analizzare un meme.
- Fake news, dis-informazione, mis-informazione, cyberbullismo.
- Immagini manipolate, fotomontaggi, fotoritocchi.
- Cultura dei meme e delle GIF.
- Di cosa parliamo quando parliamo di IA.
- Applicazioni di Intelligenza Artificiale.
- La dimensione etica dell'IA.
- Esperimenti interattivi

Progetto realizzato da Dataninja Open the Box





Partendo dal materiale messo a disposizione dall'Ufficio Scolastico della Lombardia, abbiamo elaborato un percorso con **Brick Education** per far vivere concretamente alcune delle esperienze raccontate in questi opuscoli.

1 "Nutrire il pianeta"

- La questione alimentare
- Breve storia dell'agricoltura e dell'allevamento
- Agricoltura e zootecnia oggi
- Alimentazione e salute
- La questione ambientale

2 "Cambiamo l'aria"

- Che cos'è l'aria
- L'aria fin dove arriva?
- Il ciclo carbonio-ossigeno
- Le principali sostanze inquinanti
- L'aria in Lombardia

3 "Esploriamo l'acqua"

- Che cos'è l'acqua
- Ma quanta acqua c'è?
- Acqua: risorsa rinnovabile ma non infinita
- Lombardia terra d'acqua
- Usi e consumi
- Chiare, fresche e dolci acque
- Scienziati per un giorno

4 "Riciclamo i rifiuti"

- Che cosa sono i rifiuti?
- Quanti rifiuti produciamo?
- La raccolta differenziata: falla anche tu!
- Facciamo un po' di ordine: ogni rifiuto al suo posto
- Il viaggio della carta: verso una nuova vita
- Il viaggio della plastica: da rifiuto a risorsa
- Il viaggio del vetro: da rifiuto a risorsa
- Il viaggio dei metalli: da rifiuto a risorsa
- Il viaggio dell'umido: da rifiuto a risorsa
- Il viaggio del rifiuto urbano residuo
- Non dimentichiamoci dei RAEE

5 "Studiamo il clima e i cambiamenti climatici"

- Meteo e clima: schiariamoci le idee
- Come si studia il clima?
- Sulla Terra c'è un unico clima?
- I cambiamenti climatici
- Cosa e come sta cambiando
- Le strategie globali



digìDIDATTICA

età: adulti, insegnanti, educatori, genitori.

sessioni: minimo 3

durata sessione: 2h

Perché non movimentare e rendere più accattivanti le attività didattiche con i nuovi mezzi digitali, le app, webAPP e tutto il resto?

Non stiamo parlando di quei corsi che si concludono con la vendita o promozione di qualche attrezzatura più o meno nuova.

Il nostro percorso vi aiuterà ad utilizzare le risorse open source, i siti gratuiti e le attrezzature di cui la scuola è già in possesso per rendere le vostre lezioni moderne e sorprendere i vostri allievi.

Alcune di queste risorse sono utilizzate durante i corsi di Brick Education, sarebbe ideale che gli allievi possano continuare a interfacciarsi con le novità introdotte e che gli insegnanti possano facilmente ampliare la propria metodologia didattica.

Nel primo incontro ci confronteremo sulla situazione attuale delle vostre risorse e capacità digitali ed insieme allestiremo il percorso in modo da scoprire o approfondire i settori che più vi interessano.

I contenuti potranno riguardare:

- Metodo STEAM+SU di Brick Education.
- Pensiero computazionale e Coding
- Storytelling
- Novelization.
- Siti web utili da usare in classe.
- Coding base ed avanzato.
- Scratch e sistemi di intelligenza artificiale.
- Educazione ai Social e al WEB.
- Gamification.
- Robotica di ogni livello con i set più diffusi nelle scuole:
BlueBOT
mTiny
Mbot2
VinciBOT
iRobot
Robot Clementoni
Spike Essential & Prime



I percorsi o parte di essi potranno svolgersi in presenza o in remoto. Alcuni momenti sono previsti online nel caso ci si debba impraticare sulle modalità di interazione via web.

Dopo ogni incontro ci lasceremo con l'idea di utilizzare concretamente la tecnologia/modalità discussa per ritrovarci a raccontare le esperienze vissute, risorse e criticità.

Percorso concreto e da provare subito in classe!



Credits

Infanzia:

Alzano Lombardo, Antegnate, Covo, Gorle, Grassobbio, Monasterolo del Castello, Nembro, Pianico, Ranzanico, S. Paolo d'Argon, Seriate, Spinone al Lago, Covo.

Istituti Comprensivi:

Alzano Lombardo: primaria Alzano capoluogo, Alzano Sopra, Nese.
Azzano San Paolo: primaria Grassobbio e Azzano.
Albano S. Alessandro: primaria, secondaria di I grado.
Artogne: primaria.
Bagnatica: primaria e secondaria di Costa di Mezzate, Bagnatica, Brusaporto.
Calcinatese: Mornico al serio.
Casazza: primaria e secondaria di primo grado, primaria Gaverina Terme.
Chiuduno-Bolgare: primaria Bolgare, secondaria di I grado di Bolgare, Chiuduno e genitori.
Collegio Santa Chiara: primaria e secondaria.
Covo: primaria Antegnate, Covo, Fara Olivana, Fontanella; secondaria.
Faloppio (CO): Camnago, Gaggino, Paré, Gironico.
Gorlago: primaria e secondaria Carobbio, Gorlago, Montello.
Nembro: primaria Viana, Crespi, Capoluogo e Selvino, secondaria Nembro e Selvino.
Martinengo: primarie e secondarie Martinengo e Ghisalba
Curno: primaria Rodari e Mosè, secondaria Pascoli e Brolis
Lovere: primaria Capitano.
Seriate: infanzia, primaria Cerioli.
Stezzano: primaria.
Terno d'Isola: primaria Terno e Chignolo.
Trescore Balneario: primaria e secondaria Trescore, Cenate Sopra, Entratico, Zandobbio.
Urgnano: primaria Urgnano, Basella.
Villongo: primaria Villongo, Foresto Gandosso e secondaria.

Secondarie di II grado

Liceo Artistico Statale Manzù di Bergamo e genitori.
Scuola d'arte Fantoni di Bergamo.
ABF di Trescore Balneario.
Liceo Federici di Trescore Balneario.
Istituto Lorenzo Lotto di Trescore Balneario.
Liceo Linguistico Falcone di Bergamo e genitori.
I.T.C. B. Belotti di Bergamo.

Formazione Docenti: STEAM, Innovazione didattica, digiDattica.

I.C. di: Alzano Lombardo, Azzano San Paolo, Bergamo (Camozzi), Bagnatica, Covo, Curno, Faloppio (CO), Gorlago, Martinengo, Masate (MI), Nembro, Romano di Lombardia (Rubini), Seriate (Cerioli), Sorisole, Trescore Balneario, Urgnano, Ambito 3.

Consulenza Pedagogica

I.C. di Gorlago, Seriate (Cerioli), Trescore Balneario.

