#### Percorsi Didattici



PRO - A - PRO







Società Cooperativa Sociale a.r.l

Sede Legale: Via Europa n. 228

24069 Luzzana (BG)

Sede Operativa: Via Lega Lombarda 5 - 24061

Albano Sant'Alessandro (BG)

Cell: 329.888.53.63 - 331.6643586 - 329.8954439

www.cooperativacrisalide.it info@brickeducation.it

P.I. e C.F. 02650240167



## Chi siamo

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

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; DSA e screening; 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; consulte giovanili; formazione adulti (genitori, docenti, educatori, animatori); Centri Ricreativi Educativi Estivi (CRE-Grest).

Il nostro agire è contraddistinto da linee filosofiche, pedagogiche, psicologiche e di metodologia elaborate e riformulate in più di 20 anni di 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

Dal **2015**, grazie al pedagogista Fabio Erba e a una scuola primaria statale resasi disponibile a sperimentare nuove metodologie didattiche, è iniziata l'avventura di Brick Education.

I **Mastri di Brick Education**, Pedagogisti o Educatori Socio Pedagogici, sono 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.

Riteniamo importante condividere con Voi il nostro 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 irreale ma un'aspirazione intessuta di teorie delle 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

Sono percorsi educativi e didattici per gli alunni e, nel medesimo tempo, percorsi di formazione e supporto pedagogico sul campo per gli insegnanti.

**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 problemi<sup>1</sup>; le preconoscenze degli allievi.

**ALLENA**: le competenze sociali; 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.

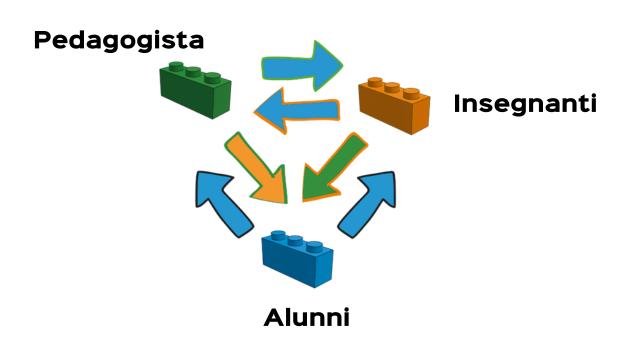
**OFFRE** supporto pedagogico partecipativo agli insegnanti nella propria classe affrontando sul campo, nel suo spontaneo manifestarsi, le difficoltà di gestione di singoli alunni, delle dinamiche del gruppo, del potenziamento delle **competenze** attraverso pratiche educative innovative.

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

#### Percorsi Flessibili

Le attività sono calibrate dal pedagogista tenendo conto delle richieste della scuola e delle competenze/obiettivi minimi e specifici che gli alunni dovranno impratichire. Ad ogni incontro verranno restituite informazioni utili agli insegnanti che, in accordo col pedagogista, 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.





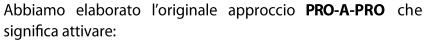
#### PRO-A-PRO

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 pedagogista 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.



**PRO**cessi di Apprendimento tramite il fronteggiamento di **PRO**blemi e la **PRO**gettazione di strategie di soluzione.

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 STIAM+SU

Ideale per l'apprendimento **STIAM+SU: S**cienza, **T**ecnologia, **I**ngegnieria, **A**rti (letteratura, teatro, musica, design) **M**atematica + **S**cienze **U**mane (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 insieme<sup>2</sup>.

"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."<sup>3</sup>

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 significativo<sup>4</sup>, ed è foriero, "tracima" verso ulteriori attività, verso ulteriore apprendimento<sup>5</sup>. 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 insegnati 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 apprendimento<sup>6</sup>, 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.

<sup>2</sup> Jacques Delors, Libro Bianco UE 1996

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

<sup>4</sup> David Ausubel, seguace di Piaget, "Educational Psychology: A Cognitive View" (2nd Ed.), New York 1978, Holt, Rinehart & Winston.

<sup>5</sup> Howard Gardner in "Rendere visibile l'apprendimento", Reggio Children, 2011, "Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento", Edizioni Erickson, 2005.



## Modalità di intervento nella scuola

#### Personalizzazione dell'intervento

Le proposte descritte nei percorsi sono allestimenti di "percorsi ideali" che elaborati e realizzati negli ultimi anni con e nelle scuole di Bergamo e provincia ma saranno riorganizzate ed adattate agli obiettivi educativi specifici della vostra scuola.

#### Strategia operativa

Saranno utilizzate tecniche e strategie di stimolo a "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 pedagogista fanno il focus sulle competenze presenti nel curriculo 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 pedagogista allestirà le sessioni scegliendo le strategie migliori da proporre alla classe.

Nei nostri percorsi in classe la figura del pedagogista, soprattutto per gli allievi, prende il nome di *Mastro di Brick Education*.



## Brick Education

#### I Bricckini



età: 4/7
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 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: 4/7
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.



## **Brick Education 1**



età: 6/7, 8+ partecipanti: max 25 sessioni: minimo 8 durata sessione: 1h, 1,5h durata percorso: 8h, 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 curriculo 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.

# CRISSY NEL MONDO DEI NUMERI

#### età: 6/7, 12 partecipanti: max 24 sessioni: minimo 4 durata sessione: 1h durata percorso: 4h requisiti: Brick Ed. 1

## Crissy nel mondo dei Numeri

Crissy ci accompagna nel regno del pensiero computazionale accrescendo le competenze sui numeri, sul problem solving, logica, pensiero algebrico, misure, geometria e consapevolezza spaziale.

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; riconoscimento del sapere matematico e geometrico pregresso;

Le attività di Crissy e dei suoi amici rendono divertente l'approccio al pensiero computazionale e alla logica che lo contraddistingue. Stimola la curiosità a proseguire nell'apprendimento. Con il supporto di materiale multimediale specifico si procederà con la materialità dei mattoncini attraverso gradi di difficoltà progressiva, come in un videogioco, imparando ad utilizzare nel concreto le nozioni appena scoperte.

espressione di mutuo aiuto.

#### Personalizzazione

In base all'età si potranno affrontare argomenti collegati al curriculum scolastico di riferimento: misure, perimetro, superfici, insiemistica, frazioni, tabelline, rapporti in scala, diagrammi, divisioni, somme, moltiplicazioni e sottrazioni...

## Brick Education

## La Fabbrica dei

## Racconti



età: 9-12 Adolescenti Adulti partecipanti: max 25 sessioni: minimo 4 durata sessione: 1,5 h 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 e "attrezzi" per sviluppare:

il proprio originale racconto attraverso scene e copioni; competenze di alfabetizzazione, miglioramento scrittura linguaggio e capacità di lettura;

intrecci narrativi avvincenti, variazioni di ambientazioni, clima, genere letterario;

capacità comunicative quali parlare, ascoltare, e capacità di presentazione;

capacità di collaborazione e di lavorare in team; capacità di comprensione e analisi di racconti esistenti;

comprensione e produzione di testi regolativi e di testi narrativi, fiabazione

esprimere e confrontarsi su valori, ideali e principi quali ad esempio bullismo, dipendenze, crescita, scoperta del sé, intelligenza emotiva.

#### Linguaggio dei Fumetti

Tramite PC e semplici programmi si potrà anche continuare il percorso con il laboratorio di creazioni di fumetti.

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.



#### Per gruppi di lavoro di adulti, associazioni, gruppo di volontari:

Lo stesso percorso viene utilizzato anche per facilitare il confronto e la ricerca di soluzioni nei gruppi di adolescenti e adulti.

Gli obiettivi sono:

fare focus rispetto ad un tema prescelto;

ascoltare le diverse opinioni di ogni membro partecipante;

trovare soluzione ad un problema che i componenti del gruppo possano sviluppare e nella quale tutti credono;

incrementare la consapevolezza ed evitare frustrazioni;

aumentare la motivazione dei partecipanti;

stimolare meccanismi di innovazione, pensiero creativo e pensiero divergente; affrontare temi complessi e difficili in 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, Arti, Ingegneria e Matematica +Scienze Umane, le competenze sociali)

## **Brick\*BOT**

Percorso di robotica base introduttivo all'uso dei motori e dei sensori nei robot semplici.

Rende l'apprendimento della robotica educativa, del coding interessante e divertente, grazie a progetti pratici di cui i ragazzi colgono immediatamente il valore.

Aiuta l'insegnamento di robotica educativa, scienze, tecnologia, informatica e matematica.

Facilita l'acquisizione di diverse capacità specifiche dell'ambito tecnico-scientifico domanda e risolvi; raccolta e interpretazione dei dati; pensiero computazionale e competenze digitali; ricerca; analizza e interpreta i dati; impara e usa il coding; valutazione e

condivisione di informazioni di carattere scientifico all'interno della classe; problem solving individuale e in team; competere nella giusta dimensione; espressione di mutuo aiuto.



età: 7/12, 13+
partecipanti: max 24
sessioni: minimo 4
durata sessione: 2h
durata percorso: 8h
requisiti: Brick Education 1

In collaborazione con RoboriselT, **Brick Education** ha curato la versione italiana dei curriculum di coding e robotica "**Dino Park**" ed "**Early Robotics**" diventando esclusivisti in Italia.

I curriculum RoboriselT in italiano sono disponibili anche tramite

I curriculum RoboriselT in italiano sono disponibili anche tramite abbonamento in modo da accedere online a tutto il materiale e condurre i percorsi in modo autonomo una volta che i nostri esperti vi avranno insegnato le basi della didattica di coding e robotica educativa

## Brick Education ROBOTIOS EDUCATION EGYPTO EDUCATION Probotics

età: 7/12, 13+
partecipanti: max 24
sessioni: minimo 4
durata sessione: 2h
durata percorso: 8h
requisiti: Brick Education 1

## **Early Robotics**

Con **EARLY ROBOTICS** si affronteranno i problemi quotidiani di 12 personaggi che dovranno essere risolti 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.

12 Incarichi di ricerca modulari in versione base e potenziata

Ogni incarico comprende uno o più cicli di: Confronto, Quiz, Al posto giusto, Cosa Ricordi? Algoritmi e programmi



## **Dino Park**



età: 7/12, 13+
partecipanti: max 24
Sessioni disponibili: 12
durata sessione: 2h
durata percorso: 8h
requisiti: Brick Education 1

I partecipanti saranno ingaggiati in un appassionante studio dei dinosauri.

Sintetizzando le principali caratteristiche fisiche da riprodurre coi mattoncini e schematizzando i primitivi comportamenti programmandoli attraverso l'apposito software, dovranno realizzare un parco divertimenti dedicato ai dinosauri.

Verranno creati dinosauri robot in grado di camminare, reagire al pericolo, inseguire le prede, camminare verso qualcosa, evitare gli ostacoli.

Facilita l'acquisizione di capacità delle discipline tecnico scientifiche e paleontologiche: raccolta e interpretazione dei dati;

classificare i dinosauri, ere, flora e fauna, metodo paleontologico; moto rotatorio e traslatorio, ingranaggi, pulegge, sensori; imparare ad utilizzare il coding;

fronteggiamento individuale e in team del problem e degli errori;

**12 Incarichi di ricerca** modulari in versione base e potenziata:
Dimetrodonte, Arthropleura, Sauropodo, Plesiosauro, Stegosauro, Pteranodonte,
Parasaurolofo, Meganeura, Triceratopo, Meiolania, Tirannosauro e
Scavo Paleontologico Dino-X.

Ogni incarico comprende uno o più cicli di: **Confronto** scambio dialogico sulle informazioni disponibili. **Quiz** interattivi di verifica delle informazioni, creazione del dubbio, stimolo alla ricerca.

**Al posto giusto**, trascina le icone al loro posto sull'immagine centrale: scavi, ricostruzioni scheletriche, disposizione cronologica di ere, pezzi tecnici dei robot...

**Cosa Ricordi?** Raccolta delle informazioni sulle precedenti attività. **Algoritmi e programmi** dai più semplici frammenti di codice ai più complessi.

35+ minuti di **risorse video**, 1200+ **pagine di montaggio**, **modelli in trasparenza**.







#### **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.

#### 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.



#### **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.

#### 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!



Tutti i nostri percorsi sono già pronti per affrontare e far vivere i principi di Educazione Civica previsti dal MIUR.

**Educazione**: alla legalità; al rispetto delle regole, dei ruoli e delle istituzioni; alla condivisione; alla salute e al benessere; al volontariato e alla cittadinanza attiva.

**Educazione**: al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni; al riconoscimento del valore delle esperienze culturali proprie ed altrui;

## **Credits**



#### Infanzia:

Casazza; Gorle; Grassobbio; S.Paolo d'Argon.

#### **Istituti Comprensivi:**

Alzano Lombardo;

Azzano San Paolo, primaria Grassobbio;

Albano S. Alessandro: secondaria di primo grado e genitori;

Bergamo, Santa Lucia, secondaria di primo grado e primaria;

Bergamo, Donadoni; secondaria di primo grado e primaria;

Bonate Sotto e Madone, secondaria di primo grado di genitori;

Bergamo, Muzio secondaria di primo grado e primaria;

Bergamo: Savoia, secondaria di primo grado;

Borgo di Terzo: primaria e secondaria di primo grado e genitori;

Casazza, primaria e secondaria di primo grado

Chiuduno – Bolgare: Primaria Bolgare, secondaria di primo grado di Bolgare e Chiuduno

e genitori;

Calcinate: Mornico al serio;

Castelli Calepio: secondaria di primo grado;

Forano: primaria.

Grumello del Monte: secondaria di primo grado di Grumello e Telgate e genitori;

Nembro, primaria Viana; Crespi e Capoluogo.

Mozzo, primaria Curno;

Lovere, Capitanio primaria.

Seriate, Cerioli e Buonarroti primaria.

Sovere: secondaria di primo grado e genitori; Trescore Balneario: secondaria di primo grado.

Urgnano: primaria.

#### Secondarie di II grado

Liceo Artistico Statale Manzù di Bergamo e genitori;

Liceo Artistico Statale Simone Weil di Treviglio;

Liceo Artistico Statale Decio Celeri di Lovere;

Scuola d'arte Fantoni di Bergamo;

Istituto Istruzione Superiore Rigoni Stern (ex Agraria);

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;

Liceo Scientifico Mascheroni di Bergamo;

A.B.F. di B ergamo, Albino, Clusone e Trescore;

C.F.P. Sistema.

Genitori Associazione Genitori Petosino; A.GE. Bergamo (scuole secondarie II° grado)



## 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 su sostegno e supervisione, migliorare il proprio cammino di crescita professionale

## Orari

Alle ore previste per gli incontri in classe occorre aggiungere:

- + 1 ora ogni ciclo di classi per incontrare gli insegnanti e implementare il percorso al curriculum della classe.
- + 1 ora per ogni classe utilizzata dal pedagogista durante lo svolgersi del percorso per preparare/modificare il percorso stesso, sistemare ed adeguare alla classe il materiale utilizzato.

Nel caso la scuola programmi gli interventi di **Brick Education in tutte le classi**, verrà riconosciuta uno sconto e la possibilità di effigiarsi del titolo "In questa scuola si utilizza il metodo **Brick Education**" da inserire nel P.O.F. e rappresentato anche da un insegna da apporre all'entrata dell'istituto (o dove meglio si crede). In questo caso la presentazione ai genitori sarà gratuita.

Se si desidera si possono completare gli incontri con: Presentazione a fine percorso del lavoro svolto ai genitori Relazione scritta

Suggeriamo di richiedere sempre un PREVENTIVO a livello di I.C. in modo da poter usufruire degli eventuali sconti.