



WWW.MICHELINFASCUOLA.IT

LaFabbrica
Evolving educational engagement

Centro Coordinamento Muoversi per il mondo • La Fabbrica
via Lanino 5 • 20144 Milano • Fax 02.48541.207 • Numero verde 800.049229
muoversiperilmondo@lafabbrica.net • www.michelifascuola.it



GIMKANA DELLA MOBILITÀ



**MUOVERSI
PER IL MONDO**

**È VIAGGIARE
PER SCOPRIRE
NUOVI ORIZZONTI,
VIAGGIARE PER DARE
ORIGINALI RISPOSTE
AI BISOGNI DEL PIANETA**



La **Michelin Italiana** quest'anno celebra il **decimo anno di attività nelle scuole**, che sostiene nella formazione di cittadini sempre più attenti a vivere la mobilità in modo intelligente, responsabile e proiettato al futuro.

Con il progetto **Muoversi per il mondo** porta all'attenzione degli studenti il tema della **mobilità sostenibile, sicura, connessa, innovativa**, presentata attraverso:

- le **grandi rivoluzioni tecnologiche** (la ruota, il motore e il digitale);
- le **intuizioni di personaggi** che hanno portato benefici al "modo migliore di avanzare" di ciascuno con le loro invenzioni.

IL KIT LUDICO DIDATTICO E LA PROVA EDUCATIVA

Il progetto, pensato e realizzato per le scuole primarie e secondarie di 1° grado, coinvolge **2.200 classi su tutto il territorio italiano**. Per loro, un **kit ludico didattico** che coinvolge gli studenti in un percorso educativo sulla mobilità e una **prova educativa** che premia le classi più meritevoli.

Tutti sognano di fare qualcosa di sensazionale, tanto più i giovani, con la loro creatività incondizionata. Per questo la prova educativa **Se non ci fosse bisognerebbe inventarlo!** chiede ai giovani studenti di diventare, con la fantasia, gli inventori del 2017.

GIMKANA DELLA MOBILITÀ – SCHOOL DAY

8 selezionate scuole su tutto il territorio nazionale, scelte in base alle caratteristiche di eccellenza e all'impegno nel seguire il percorso educativo di **Muoversi per il mondo**, che sfocia nella partecipazione alla prova educativa, hanno la possibilità di ospitare la **"Gimkana della mobilità"**.

La Gimkana è uno school day che **coinvolge 200/220 studenti**, creando un vero e proprio evento e un momento ludico-didattico di grande interesse. L'evento fa da cassa di risonanza nelle classi non direttamente coinvolte e può stimolare l'attività di **peer to peer** per condividere quanto appreso durante l'attività.

Il percorso è organizzato all'interno della **palestra della scuola** o in uno spazio che possa ospitarlo. I materiali sono messi a disposizione dalla **Michelin Italiana**.



DESCRIZIONE DINAMICA

L'attività coinvolge 200/220 studenti nel corso di una mattinata, indicativamente dalle ore 9.00 alle ore 12.30.

Per circa un'ora 3 classi si alternano in altrettante postazioni-gioco, condotte da **3 explainer scientifici specializzati**, per un totale di 9 classi coinvolte.

1° turno: ore 09.00 – 10.00 (3 classi)

2° turno: ore 10.15 – 11.15 (3 classi)

3° turno: ore 11.30 – 12.30 (3 classi)

Il digitale

Dai tempi della prima ruota ad oggi ne abbiamo fatta di strada... nel vero senso del termine! Se prima era complicato raggiungere il paese affianco al nostro, adesso possiamo essere dall'altra parte del mondo in poche ore e addirittura viaggiare nello spazio!

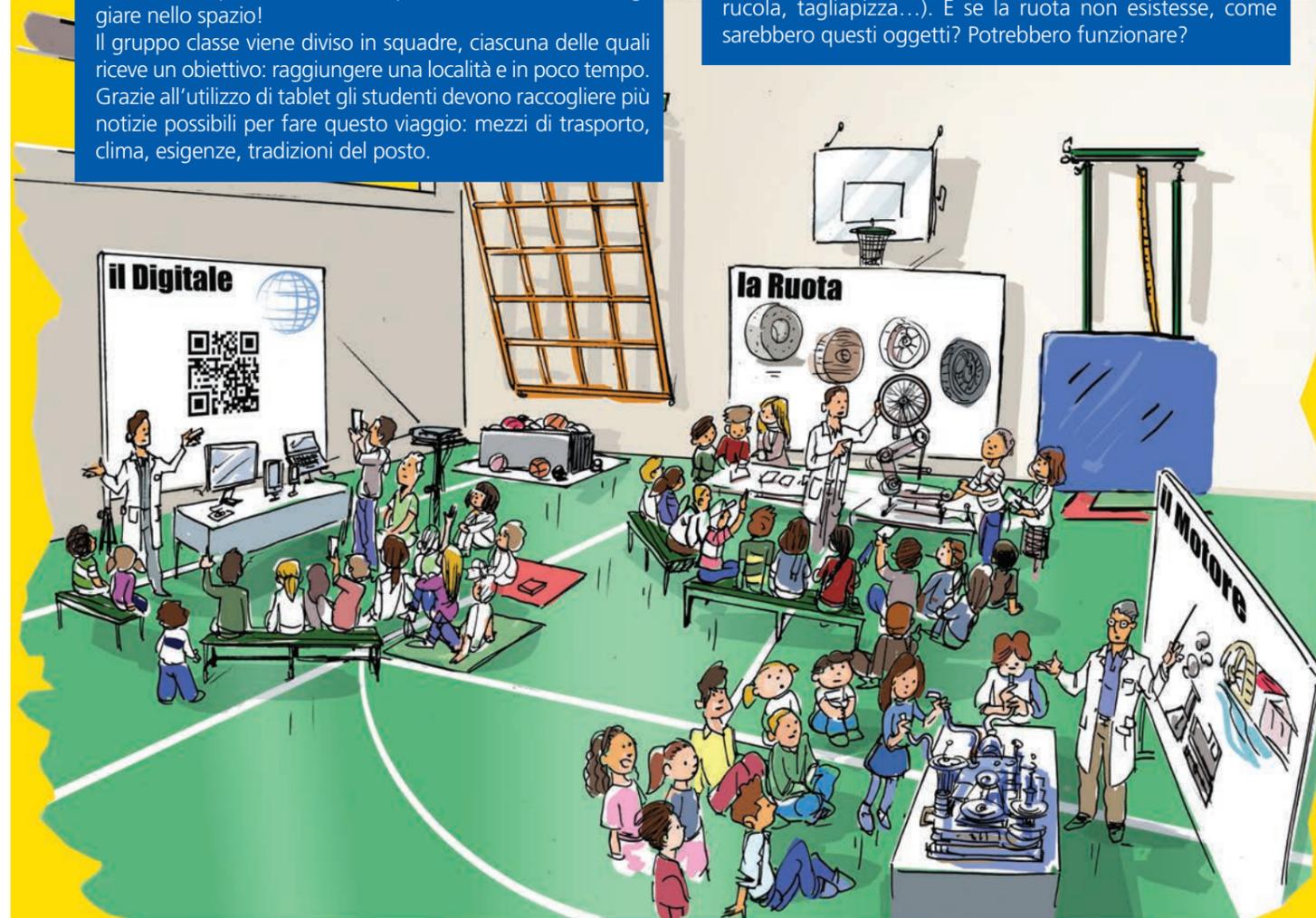
Il gruppo classe viene diviso in squadre, ciascuna delle quali riceve un obiettivo: raggiungere una località e in poco tempo. Grazie all'utilizzo di tablet gli studenti devono raccogliere più notizie possibili per fare questo viaggio: mezzi di trasporto, clima, esigenze, tradizioni del posto.

CONCEPT DEL PERCORSO

Tre postazioni simultanee disegnano un percorso divertente e interattivo alla scoperta delle **tre rivoluzioni tecnologiche della mobilità**: la ruota, il motore, il digitale.

La ruota

La ruota delle macchine, la ruota dello skateboard. Da quando fu inventata nel V millennio avanti Cristo, la ruota è diventato un attrezzo fondamentale, ma anche una componente senza uguali in molti strumenti e macchinari: quanti ne conosciamo? Dividiamo il gruppo in squadre e diamo loro un po' di tempo per elencare su un foglio tutto ciò che viene loro in mente che usi una ruota, anche nel modo non convenzionale (bicicletta, aeroplano, ma anche elicottero, carucola, tagliapizza...). E se la ruota non esistesse, come sarebbero questi oggetti? Potrebbero funzionare?



Il motore

Nella nostra quotidianità siamo abituati alle macchine che funzionano grazie alla benzina o al gasolio, raramente anche con l'elettricità, ma un motore per funzionare e produrre movimento può avere carburanti diversi: il nostro corpo funziona grazie ad aria e cibo per esempio, i treni di una volta andavano a vapore, il motore di molte case è il sole. Per capire meglio questo concetto costruiamo una macchina il cui motore funzioni grazie al nostro fiato, prodotta con materiali economici o riciclati (cannucce, tappi di bottiglia, cartoncino e stecchini).