



# Clohe

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

7 NOVEMBRE 2011

# Identikit del progetto



## ○ Fonte di finanziamento:

DG: Education and culture Programma: Lifelong Learning Programme (LLP) Programma settoriale Comenius, azione Progetti Multilaterali

Ente gestore: EACEA

○ Nome del progetto: CLOHE\_Clockwork objects, enhanced learning: Automata Toys Construction in primary education for Learning to Learn promotion, creativity fostering & Key Competences acquisition

○ Durata del progetto: **24 mesi**

○ Budget di progetto:

**399.542 EUR** (299.254 UE + 100288 Co-finanziamento)

Borgorete: **82.288 EUR** (61633 UE + 20655 Co-finanziamento)



# Finalità generale del progetto

**Sperimentare nella scuola primaria un percorso pedagogico basato sulla costruzione laboratoriale di Automata (sculture-gioco meccaniche): 1) sperimentazione di un percorso che parte dalla lettura e si conclude con la costruzione di un museo virtuale 2) produzione di materiali didattici ad uso degli insegnanti**

# Partnership del progetto



## ● Società Cooperativa Sociale Borgorete

- Beneficiary+coordinator:

## ● Alivola srl

- Co-beneficiary:
- Azienda di produzione e vendita giocoleria; titolare del Modern Automata Museum e promotrice di attività didattiche con automata

## ● University of Cucurova (TR)

- Co-beneficiary: Università pubblica
- The Kindersite ltd (UK)
- Co-beneficiary: Impresa di comunicazione e valutazione per LLP
- Schule am Halmerweg (DE)
- Co-beneficiary: scuola elementare

# Partnership del progetto



- **Università di Coimbra (PT)**
- **Cobeneficiary: università pubblica**
- **CECE - Confederación Española de Centros de Enseñanza (ES)**
- Cobeneficiary: associazione di scuole e centri di educazione

# Obiettivi



- 1) Produrre un modulo didattico versatile per la promozione delle competenze chiave e trasversali
- 2) Promuovere l'introduzione dei principi elementari dell'ingegneria nelle prime fasi del percorso educativo
- 3) Valutare l'efficienza di un approccio educativo basato sull'attività di laboratorio e sul lavoro di gruppo
- 4) Promuovere valori trasversali quali la sostenibilità ambientale ( costruzione di Automata con utilizzo di principi energetici sostenibili, materiale ecologico e di riuso)

# Risultati attesi



- Promosso l'apprendimento di competenze chiave e trasversali di allievi della scuola primaria in 5 paesi europei (il PT non sperimenta direttamente con gli allievi delle scuole)
- Sviluppato un percorso didattico innovativo
- Realizzati materiali e linee guida per gli insegnanti
- Format i insegnanti in 6 paesi europei
- Potenzialità di trasferimento della metodologia per lo stimolo dei processi di apprendimento nei bambini con bisogni speciali

# Prodotti attesi



- Materiali didattici on line (con moodle) ed off line
- Museo Virtuale degli Automata
- Wikipedia sugli automata
- Linee guida del progetto (project handbook)
- Kit didattici
- Casi studio (documenti PDF, video)
- Laboratori OPEN DAY

# Ruolo dei partner nel progetto



## ■ Borgorete

Coordinamento (gestione delle azioni ) e management finanziario (Stesura dei report intermedio e finale; rendicontazione intermedia e finale)- Formazione insegnanti; Realizzazione laboratori nelle scuole e laboratori aperti ai cittadini

## ■ Alivola

Formazione degli educatori sulla costruzione degli Automata; realizzazione laboratori in scuole elementari del Lazio; laboratori aperti

## ■ Cucurova

- Coordinamento del WP sulla **finalizzazione** dei materiali didattici; formazione insegnanti e realizzazione laboratori; laboratori aperti Organizzazione del meeting finale

## The Kindersite

Strutturazione di una strategia per la disseminazione in tutta EU del progetto e dei suoi risultati /prodotti – Realizzazione di un'intensa attività di disseminazione on line

# Ruolo dei partner nel progetto



- Schule am Halmerweg
- Organizzazione del III meeting e ospitalità al workshop di formazione degli insegnanti; formazione insegnanti e realizzazione laboratori aperti
- CECE (ES)
- Responsabile processo di monitoraggio del progetto (WP2); formazione insegnanti e realizzazione laboratori con i bambini delle scuole; realizzazione dei laboratori aperti
- Università di Coimbra (Pt)
- Organizzazione del II meeting; responsabile del WP9 (costruzione dei casi studio); formazione di >30 insegnanti; Realizzazione di laboratori aperti; produzione di materiale accademico

# Ruolo e attività di Borgorete



## ○ Coordinamento e Management

- Organizzazione del KOM; Strutturazione di strumenti e fasi di comunicazione tra il partners ( 1 meeting skype al mese); Verifica progresso del progetto e realizzazione task da parte dei partner

- Disseminazione e comunicazione sul territorio  
(Costruzione del sito di progetto; produzione di materiali da diffondere)

- Sperimentazione delle attività didattiche  
Intercettazione delle scuole; Organizzazione attività per gli insegnanti; Realizzazione dei laboratori per gli allievi comprese le attività su Web.2.0 (la wiki e il museo virtuale)

○

# Pianificazione delle attività



Attività	Data di realizzazione prevista	Struttura responsabile
Piano di lavoro e Contratto con I partner	20/11/2011	BorgoR
Kick off Meeting	12,13,14 /12/11	BorgoR
Sistema di gestione delle informazioni e di contabilità	20/12/2011	BorgoR
Piano di Qualità	18/01/2012	CECE
Piano di disseminazione	15/02/2012	The KIND
Sito web del progetto e logo	05/12/2011	B orgoret
Coinvolgimento scuole	Gen 2012	Tutti

# Pianificazione delle attività



Attività	Data di realizzazione prevista	Struttura responsabile
Preparazione templates e format	da genn 2012	Schule am Hal coordina
FACEBOOK E WIKI (Web 2.0)	Aprile 2012	The Kind
Seminario per gli insegnanti in Germania	Ott 2012	Automata museum coordina
Laboratori nelle scuole OTT 2012-MAggio 2013		Automata museum

# Organigramma (Borgorete)



Coordinatore di progetto:

**Corinna Bartoletti**

Rendicontatore/responsabile diffusione e utilizzo risultati  
(dissemination and exploitation of the results):

**Gianluca Mannucci**

Educatori/formatori

**Letizia Bargelli; Francesca Manfredi**