



# MANTOVA MAKER DAYS 2017

## Laboratori di fabbricazione digitale per imparare

Nel 2016 si è tenuta la prima edizione della rassegna di eventi intitolata “Mantova Maker Days – Momenti di fabbricazione digitale” interamente dedicata al tema dell’artigianato digitale e caratterizzata da laboratori, mostre ed eventi a partire dal coinvolgimento attivo delle scuole mantovane.

Riprendendo l’impostazione dell’edizione precedente, Mantova Maker Days 2017 coinvolge attivamente gli studenti delle scuole superiori mantovane in laboratori tematici svolti parallelamente riunendo i modelli dell’hackathon e della co-progettazione.

“Mantova Maker Days 2017 – Laboratori di fabbricazione digitale per imparare” si inserisce nel progetto “Fab Academy a Mantova: costruire competenze e lavoro” cofinanziato da Fondazione Cariverona e Comune di Mantova e promosso dall’Istituto E. Fermi di Mantova in collaborazione con il Comune di Mantova e con il nascente Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità. Scopo del progetto è attivare e sperimentare in ambito extra-scolastico modelli formativi propri del mondo maker (Fab Academy e Hackathon) volti a formare nuovi futuri maker, incrementare l’occupazione, stimolare la creatività, individuare soluzioni innovative per il territorio.

### Date e destinatari

“Mantova Maker Days 2017 – Laboratori di fabbricazione digitale per imparare” si svolgerà il 24 e 25 novembre 2017 all’interno dell’Istituto di Istruzione Superiore San Giovanni Bosco di Mantova vicino agli spazi del futuro Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità “LTO Mantova” e sarà rivolto a massimo 45 studenti degli istituti superiori mantovani che avranno fatto richiesta tramite la scuola di appartenenza.

### Temi

In linea con il progetto “Fab Academy a Mantova” i laboratori creativi Mantova Maker Days 2017 sono finalizzati all’elaborazione, attraverso le logiche della fabbricazione digitale, di idee progettuali e contenuti in riferimento ai temi della formazione, della didattica, dell’educazione e della cultura declinati in tre indirizzi specifici:

1. idee e soluzioni per la didattica nella scuola (giochi da usare nelle scuole per facilitare l’apprendimento, modelli interattivi per materie specifiche, ecc.);
2. idee e soluzioni per il coinvolgimento di chi fruisce parchi, piazze, giardini e altri spazi pubblici (giostre e giochi di vario tipo anche a partire da soluzioni ludiche usate in passato, giochi scientifici tipo parco della scienza, ecc.);
3. idee e soluzioni per la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale (giochi interattivi per far conoscere peculiarità del patrimonio culturale mantovano, modellini ad uso dei musei, ecc.).

La mattina del primo giorno, saranno presenti tre esperti, uno per ogni tema, che forniranno delle indicazioni specifiche sull’argomento; ciascun team riceverà inoltre ulteriore documentazione scritta.

Gli studenti più volenterosi potranno poi essere fabbricare i progetti elaborati durante laboratori di alternanza con il supporto di LTO Mantova e degli enti interessati.

### Modalità di partecipazione e progettazione

Ogni docente può iscrivere gli studenti interessati utilizzando il modulo di iscrizione (Allegato 1), aggiungendo eventualmente righe alla tabella e specificando se più studenti (al massimo 3) vogliono appartenere allo stesso gruppo inserendo lo stesso numero come codice del team.

Ogni team dovrà lavorare su uno dei temi sopra indicati: il tema non può essere scelto in fase di registrazione ma sarà assegnato al gruppo dagli stessi organizzatori al mattino della prima giornata. In fase di assegnazione del tema, verranno tenuti in considerazione eventuali interessi espressi dai partecipanti. Per sviluppare soluzioni più concrete, ciascun team potrà utilizzare i propri personal computer.

Il modulo di iscrizione (Allegato 1) dovrà essere inviato via mail dal docente di riferimento dell’istituto a [formazione@ltomantova.it](mailto:formazione@ltomantova.it) entro il 13 novembre 2017.

I team dovranno essere composti da tre studenti, per un totale di 15 team di lavoro, 5 per ogni declinazione del tema. In caso di superamento dei posti disponibili, verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla tipologia di istituto scolastico e all'indirizzo di studi per garantire una maggiore eterogeneità dei partecipanti.

In caso di iscrizione di singoli studenti o team composti da solo due membri, gli organizzatori provvederanno ad aggregare più team per formare un solo gruppo. L'eterogeneità di competenze nel gruppo permetterà inoltre di affrontare la sfida da più punti di vista e di integrare molteplici competenze in un'unica proposta finale.

## Premiazione

Alla fine dei lavori della seconda giornata una giuria di esperti valuterà i progetti selezionando un team vincitore per ogni tematica sulla base dell'originalità, funzionalità, efficacia nella presentazione ed effettiva fabbricabilità futura in laboratori di alternanza.

## Programma

Le due giornate di lavoro saranno aperte da un breve momento introduttivo durante il quale gli organizzatori aiuteranno i partecipanti a formalizzare l'iscrizione, conoscere il programma dei due giorni, le regole e le tecnologie disponibili per lo sviluppo delle idee progettuali. Durante il tempo restante i partecipanti, suddivisi da parte degli organizzatori in team di lavoro, potranno sviluppare la propria proposta progettuale ponendo particolare cura nella stesura di un piano e di indicazioni per la fabbricazione futura dell'idea in alternanza o da parte di LTO Mantova e nella realizzazione della presentazione che dovrà essere sintetica ed efficace.

### Prima giornata – Venerdì 24 novembre

- 8.00 Accoglienza dei partecipanti.
- 8.30 Saluti e apertura dei lavori.
- 8.45 Introduzione al tema da parte di esperti.
- 9.30 Spiegazione delle regole e delle modalità di progettazione.
- 9.45 Momento formativo sulle tematiche della fabbricazione digitale che potranno essere adoperate durante i laboratori o previste nella fase di sviluppo successivo in alternanza.
- 11.00 Formazione dei team e avvio dei lavori da parte dei team per l'ideazione e lo sviluppo della soluzione.
- 13.00 Pausa pranzo.
- 14.00 Ripresa dei lavori da parte dei team.
- 16.30 Prima presentazione da parte dei team in un pitch di 1 minuto e confronto con gli organizzatori.
- 17.00 Fine dei lavori della prima giornata.

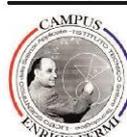
### Seconda giornata – Sabato 25 novembre

- 8.00 Ripresa dei lavori dei team per l'ideazione e lo sviluppo della soluzione.
- 13.00 Pausa pranzo.
- 14.00 Presentazione da parte dei team della soluzione elaborata con messa in evidenza del piano per lo sviluppo futuro in alternanza.
- 15.00 Proclamazione del team vincitore da parte della giuria, consegna del premio e saluti finali.

All'interno dei progetti:



Realizzato da:



Con il contributo di:



In collaborazione con:



Allegato A

## Domanda di partecipazione a Mantova Maker Days 2017

### Dati del docente referente

Nome e Cognome .....

Istituto scolastico .....

Materia insegnata .....

recapito telefonico ...../..... E-mail .....

### chiede

di iscrivere i **seguenti studenti** ai laboratori “Mantova Maker Days 2017 – Laboratori di fabbricazione digitale per imparare” che si terranno il 24 e 25 novembre 2017 all’Istituto di Istruzione Superiore San Giovanni Bosco di Mantova vicino agli spazi del futuro Laboratorio Territoriale per l’Occupabilità “LTO Mantova”:

Nome e Cognome studente	Classe	Indirizzo di studio	Codice del team

\_\_\_\_\_ , il \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

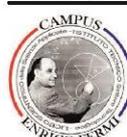
Firma

\_\_\_\_\_

All'interno dei progetti:



Realizzato da:



Con il contributo di:



In collaborazione con:

