

# **STIAMO RICERCANDO DOCENTI DA FORMARE**

Programma di qualificazione professionale dei formatori Minimakers è un corso Masterclass che si tiene due volte l'anno articolato secondo un percorso teorico pratico che prevede la realizzazione di un progetto personale e una valutazione finale il cui superamento porta all'ottenimento della certificazione Roma Makers e all'iscrizione nell'Albo dei Formatori Qualificati Minimakers.

L'Albo dei Formatori Qualificati Minimakers ha visibilità pubblica e manifesta il riconoscimento da parte dell'APS Officine Roma Makers del grado di preparazione professionale raggiunto a seguito del completamento del programma di formazione.

Il corso di formazione è a numero chiuso e vi si accede attraverso un processo di selezione e valutazione sul curriculum personale e sul grado di attitudine al lavoro nel campo della didattica in laboratorio.

## **Le caratteristiche richieste ai candidati sono le seguenti:**

- Diploma di Laurea o Qualificazione Professionale nel campo Pedagogico
- Esperienza in attività di animazione o laboratorio con bambini e ragazzi in età scolastica
- Conoscenza degli strumenti informatici e digitali d'uso comune
- Capacità di lavorare in team
- Attitudine all'insegnamento e al lavoro con i ragazzi
- Forte motivazione verso la didattica con strumenti digitali
- Creatività
- Capacità di comunicazione

Il percorso formativo è articolato in una serie di seminari teorico-pratici e in attività da svolgere nei Fablab Roma Makers per il completamento di compiti ed esercizi assegnati sui diversi temi trattati nei seminari.

## **Gli argomenti trattati riguarderanno tra l'altro:**

- Storia e Cultura del Movimento Maker
- Metodi didattici e confronto tra le diverse scuole pedagogiche
- Il Metodo Minimaker
- Ruolo e Utilizzo nella didattica degli strumenti di progettazione e prototipazione digitale
- Tecnologie del Fablab
- Stampa 3D
- Vinyl Cutter CNC
- Taglio Laser
- Fresatura CNC
- Stampaggio con diversi tipi di materiali
- Tecnologie di Termoformazione
- Modellazione 3D
- Materiali Termotrasferibili
- Tecniche serigrafiche
- Arduino
- Raspberry Pi
- Elettronica di Base
- Coding con strumenti visuali (Scratch)
- Coding tradizionale (Python)
- Principi di Robotica generale
- Robotica Educativa
- Storytelling
- Progetto di laboratori didattici per materie umanistiche e letterarie



**CREATIVITÀ  
+  
TECNOLOGIA  
=  
proiettiamo i**

# **BAMBINI NEL FUTURO!!!!**



**FUTURE CONSULTING**

Via Piermanni, 3/B – Montecassiano (MC)

Tel/Fax: 0733/290433 – Tel: 0733/290379 – Mob: 366/9295117

Mail: [info@futureconsulting.it](mailto:info@futureconsulting.it) | [www.futureconsulting.it](http://www.futureconsulting.it)

[Facebook.com/futureconsultingservizi](https://www.facebook.com/futureconsultingservizi)

**IN AVVIO A SETTEMBRE A MONTECASSIANO  
PRESSO FUTURE CONSULTING/FACTORY STAR UP  
CORSO MINI MAKER**

Minimakers è un metodo didattico sviluppato dall'Associazione di Promozione Sociale Officine Roma Makers, che usa le tecnologie dei Fab Lab per stimolare la creatività, il pensiero critico e il pensiero computazionale nei ragazzi in età scolastica. Il nostro team di formatori ed educatori è attentamente selezionato e qualificato attraverso un rigoroso programma di addestramento professionale. Lavoriamo con le scuole di ogni ordine e grado per diffondere la cultura maker e la creatività digitale, sostenendo anche finanziariamente la realizzazione di laboratori e Atelier Creativi

Nei laboratori Minimakers l'apprendimento è basato sulla sperimentazione e sull'interazione tra ragazzi, strumenti tradizionali e macchine digitali.

Il computer viene utilizzato per tradurre nel dominio digitale il prodotto della naturale creatività dei ragazzi. Modellazione e Stampa 3D diventano strumenti che facilitano l'espressione artistica e potenziano le capacità di narrazione. Il coding diviene uno strumento di storytelling e ciascuna storia può essere rappresentata con linguaggi che spaziano dalla parola scritta, all'arte figurativa, al teatro per finire con i moderni mezzi espressivi digitali dal video al videogame.

Elettronica e robotica sono domini in cui vengono sviluppate le competenze tecnologiche e stimolato il pensiero computazionale. L'interazione con l'arte e il design è fondamentale per esercitare il pensiero critico e la visione olistica necessari ad affrontare con entusiasmo le sfide del XXI secolo e l'imminente quarta rivoluzione industriale.

Stampanti 3D, Plotter CNC, fresatrici CNC, piattaforme elettroniche, robotica e schede di prototipazione rapida sono i nuovi strumenti a disposizione dei creativi nell'era dell'industria 4.0. L'impiego creativo di questi strumenti si impara in modo efficace e divertente all'interno dei Fablab.

**Età:** 8- 14 anni

**Una volta alla settimana**

Rispetto alle abilità logico matematiche e progettuali, tanto che nel mondo anglosassone si parla sempre di più di S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Art & Design, Mathematics) piuttosto che di S.T.E.M.

L'apprendimento Il programma MiniMakers è un vero e proprio corso di tecnologia e arte digitale che nasce dall'osservazione che i ragazzi in età scolastica si troveranno a svolgere nel loro futuro lavori che oggi ancora non esistono.

Il design è oggi uno dei principali fattori nell'innovazione di prodotto e le capacità creative sono considerate di pari importanza delle diverse tecniche avviene attraverso l'attività pratica (learn by doing), il lavoro di gruppo e molto divertimento, all'interno di laboratori chiamati "Fablab", dove arte e tecnologia trovano applicazione contaminandosi a vicenda.

I ragazzi nel corso delle varie settimane sperimenteranno e approfondiranno le tecnologie che sono alla base dei prodotti che ci circondano nella vita quotidiana, ma anche alcune delle tecnologie che saranno alla base dei prodotti del futuro.

**Programma** (non esaustivo):

- Informatica di base
- Programmazione dei computer (coding)
- Elettronica
- Robotica
- Disegno al computer (modellazione 2D)
- Modellazione al computer di oggetti tridimensionali
- Stampa 3D
- Realizzazione di oggetti mediante taglio con macchine a controllo numerico (laser e frese)
- Realizzazione di sticker, adesivi e gadgets di vario tipo attraverso il plotter CNC
- Programmazione dei microcontrollori Arduino e realizzazione di giochi e prodotti interattivi
- Realizzazione di strumenti musicali tradizionali ed elettronici
- Ideazione e realizzazione di videogame
- Sistemi avanzati di interazione basati su realtà virtuale e sul riconoscimento dei movimenti corporei (gesture)
- Tessuti interattivi (smart fabric ed e-textiles)
- Materiali a memoria di forma (muscle wires)
- Controllo di sistemi elettronici attraverso le onde cerebrali (Brain to Computer Interface)
- Arte elettronica interattiva e performativa
- Gestione creativa del suono e della luce
- Introduzione all'Arte Grafica alla Calligrafia artistica e Street Art