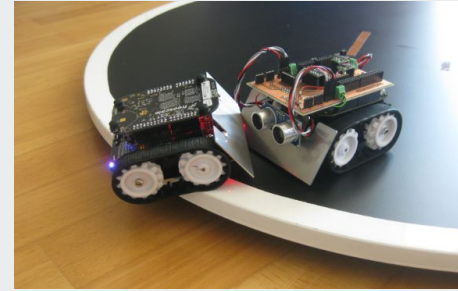




TEAM BUILDING ARDUINO CHALLENGE

Leadership, Project Management, Problem Solving, Programmazione,
Gioco di squadra e Divertimento



Tinkering



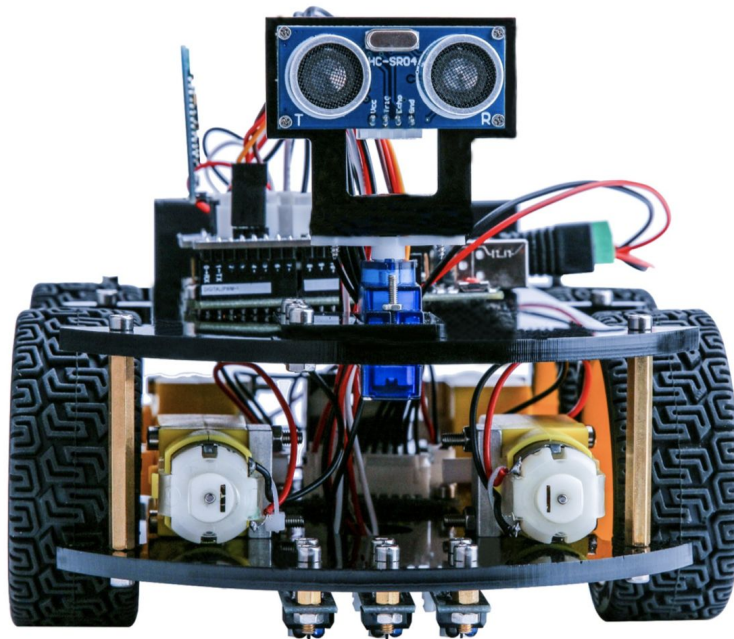
Il Tinkering è un nuovo modo di esplorare le conoscenze tecnologiche e scientifiche stimolando la creatività.

L'obiettivo è sviluppare la capacità di reinventare, personalizzare e conoscere creando.

La traduzione in italiano di tinkering è "rattoppare".

Il messaggio metaforico si propone di immergere i partecipanti nella dinamica del problem solving: cercare alternative per riparare in modo creativo (piuttosto che buttare) o creare qualcosa.

I nostri progetti sono legati alla scienza e alla tecnologia: piccoli robot, mini circuiti elettrici, meccanismi e sistemi che funzionano con reazioni a catena.



Descrizione



Arduino Challenge è un format di Team building aziendale basato sulla metafora del Tinkering.

Il gruppo di lavoro viene diviso in Team.

Ogni squadra nomina un Leader e forma tre task Force: Creativi, Meccanici e Programmatori.

Ogni Task Force, nella prima fase di lavoro ha un obiettivo verticale da raggiungere.

Il Team Leader ha il compito di coordinare le attività trasversali per ottimizzare il lavoro di squadra. L'obiettivo per ogni Team è quello di creare, allestire e programmare un robot in grado di competere in diverse attività di gioco: soccer game, sumo competition e crazy arduino race.

In base alla propria prestazione al termine di ogni prova il Team riceve un punteggio.

Chi totalizza più punti diventa il campione aziendale del Team Building Arduino Race.



Piano di lavoro

Il format è proposto per un gruppi di lavoro da 10 a 100 persone suddivise in Task Force da max 10 unità.

Ogni Task Force deve svolgere incarichi diversi in parallelo ma con un scopo comune.

Al termine della preparazione i vari gruppi dovranno gareggiare tra loro in diverse competizioni.

- ❑ **Team Meccanici:**
dovranno costruire con vite e bulloni la macchina per poi farla gareggiare nelle varie prove proposte



- ❑ **Team Programmatori:**
dovranno programmare in maniera intelligente il comportamento dei robot, pensando in maniera alternativa, il tutto utilizzando i tablet



- ❑ **Team Designers:**
dovranno personalizzare la macchina utilizzando il *forex* e tanta fantasia



Competizioni

Il robot di ogni Task Force è ora pronto per competere nelle prove di “Arduino Challenge”.

Al termine di ogni prova ogni squadra riceverà un punteggio proporzionale alla propria prestazione.

Il Team che collezionerà più punti diventerà il campione aziendale di “Arduino Challenge”

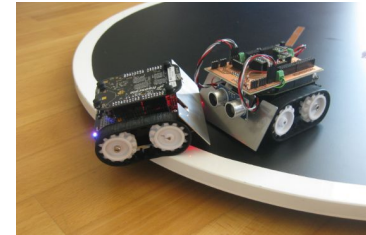
❑ Crazy Race:

le macchine sono allineate sulla linea di partenza, I piloti sono pronti a farle scattare! La gara inizia: ostacoli da dribblare e difficoltà da superare... chi arriva primo vince!



❑ Sumo Competition:

i robot ora sono pronti per il combattimento, la gara è ad eliminazione diretta. Solo uno alla fine sopravviverà!



❑ Soccer Race:

Qui i Team dovranno creare alleanze. Avremo due team schierati sul campo da calcio (3m x 2m). Dentro al campo 15 palle da tennis. La squadra che fa più goal vince!



Dettagli

Obiettivi

- ❑ Simulare le dinamiche di Leadership e Project Management
- ❑ Aumentare le capacità del problem-solving
- ❑ Stimolare il pensiero laterale: pensare fuori dalle righe e dagli schemi
- ❑ Divertirsi a creare e programmare con le proprie mani un robot
- ❑ Comunicazione e forte collaborazione all'interno del gruppo

Durata

Da 2 a 4 ore

