

Esperienze

- **HoPE, Hands-on Physics Experience with MIT**

“HoPE, Hands on Physics Experience with MIT” è un progetto STEM nato come attività laboratoriale in presenza basata su attività di team work in modalità di project based learning, peer education, collaborative learning, tutoraggio e apprendimento autonomo.

Video: <https://biblioteca.indire.it/esperienze-innovazione/view/442>

Materiale: scheda di progettazione.

- **M. Shelley’s *Frankenstein*: a remote scientific debate in time of quarantine**

La pandemia da Covid-19 ha scosso “certezze” e messo in discussione valori su cui finora abbiamo basato ogni attività quotidiana; non solo, il nostro vivere ha dovuto fare i conti con un nuovo ospite: la paura. Con il Learning Cycle, modello di lavoro collaborativo per la rete, la classe è invitata a collegare ciò che oggi sta accadendo nel mondo con la nascita e il diffondersi del romanzo gotico nell’Inghilterra di fine Settecento-inizio Ottocento; propone inoltre una riflessione condivisa (necessariamente in modalità DAD e tramite strumenti digitali) sui rapporti tra uomo, scienza, natura e cultura.

Video: <https://biblioteca.indire.it/esperienze-innovazione/view/390>

Materiale: scheda di progettazione.

- **Immunità**

La parola “immunità” è da tempo al centro di un grande interesse da parte dell’opinione pubblica: l’emergenza drammatica della pandemia da Covid-19 ha fatto riscoprire una terminologia che sembrava dimenticata, quasi debellata al pari delle grandi malattie infettive che hanno segnato la storia dell’umanità. L’attualità di questo termine ci invita, pertanto, a una riflessione che può e deve avvenire soprattutto a scuola, recuperando una nuova attenzione alle conoscenze scientifiche e al loro valore, ma anche al legame che la scienza ha nei confronti degli altri saperi.

Materiale: <http://formazione.indire.it/paths/immunita->

- **FuturaDante**

Il laboratorio didattico *GeoDante* prende avvio all’interno di “FuturaDante”, l’iniziativa promossa dalla Direzione generale per i fondi strutturali per l’istruzione, l’edilizia scolastica e la scuola digitale del Ministero dell’Istruzione, svoltasi nel marzo 2021, alla quale hanno partecipato oltre 3.000 studenti e 600 scuole, e prosegue nei mesi successivi con le attività di produzione letteraria, artistica e digitale degli studenti delle scuole coinvolte. L’iniziativa rientra nella promozione delle metodologie didattiche innovative nell’ambito del Piano nazionale per la scuola digitale.

Link: <https://www.futuradante.it/>

- **Imparare le scienze, imparando a comunicarle (e viceversa)**

Il liceo STEAM International di Rovereto, con sede anche a Bologna, ha ideato un periodo “immersivo a progetto” in team con **Deascuola**, finalizzato a insegnare agli studenti come si realizza un video divulgativo, dalla formalizzazione di un’idea al montaggio finale, processo che vede gli stessi ragazzi ricoprire tutti i ruoli tipici di una produzione: sceneggiatori, attori, registi, tecnici del suono, direttori di produzione, esperti di “effetti speciali”, il tutto in lingua inglese.

Link: <https://blog.deascuola.it/articoli/liceo-steam>