

INFO

Il progetto biennale (Nov 2022-Ott 2024) propone l'applicazione del tinkering come un approccio che può essere combinato con l'Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESD).

Il progetto svilupperà attività educative sulla sostenibilità e sul clima, indirizzate ai bambini del secondo ciclo della scuola primaria e ai ragazzini della secondaria di II grado (dagli 8 ai 12 anni).

Il tinkering si basa sulla collaborazione creativa per risolvere problemi, grazie alla quale i partecipanti non solo apprendono nozioni specifiche, ma sviluppano abilità di pensiero critico, di collaborazione e di comunicazione.

Il metodo abitua anche a rapportarsi con l'incertezza, dal momento che molte delle attività realizzate non hanno una soluzione unica e definitiva.

attività pratiche

curiosità

osservazione lenta

frustrazione

divertimento

PARTNERS



Capofila: University of Iceland (IS)
www.hi.is



MIO-ECSDE / MEDIES (EL)
www.medies.net



Centre for Research and European Studies-Future Business (IT)
www.asscres.eu



Bartolomeo associazione culturale (IT)
www.bartolomeo.education



NEMO Science Museum (NL)
www.nemosciencemuseum.nl

CONTATTI

opj@hi.is

info@medies.net

<https://tinkeringschool.eu/>




Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Il progetto è finanziato dall'Unione Europea all'interno del programma Erasmus+. KA2 Cooperation Partnership project n° 2022-1-IS01-KA220-SCH-000087083

TINK@School

Applicare il tinkering per attivare la creatività degli studenti e supportare i docenti nella costruzione di attività di senso legate alla sostenibilità ambientale e al cambiamento climatico





PERCHÈ IL FOCUS SULLA SOSTENIBILITÀ & SUL CAMBIAMENTO CLIMATICO?

Le difficoltà poste dal cambiamento climatico e le sfide della sostenibilità richiedono oggi un approccio olistico anche a livello educativo, per combinare lo studio delle scienze a competenze culturali ed emotive.

Il progetto supporta gli studenti nel reagire ai vasti cambiamenti globali traducendo eventi che sembrano insormontabili in aspetti che toccano la vita di ogni giorno: scelte, abitudini, attività creative.

In un ambiente collaborativo, usando il tinkering, le discipline STEAM e abilità concrete di problem solving, il progetto mira a formare i partecipanti perché siano agenti di cambiamento attivi e dedicati.

PERCHÉ USARE IL TINKERING?

Il tinkering può essere descritto come 'pensare con le mani'; è un approccio educativo che sta prendendo spazio in ambienti di apprendimento formali e non formali, grazie al fatto che :

- coinvolge i partecipanti con le STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica).
- utilizza una pedagogia inquiry-based e apprendimento immersivo centrato sullo studente.
- sviluppa abilità attuali come il pensiero critico, la soluzione di problemi, la creatività, la sicurezza in sé stessi e la capacità di gestire le incertezze e la frustrazione.
- è molto divertente e motivante!



ATTIVITÀ

Peer-training sul tinkering

Mappatura degli Stakeholders

Un toolkit per gli studenti

Linee guida per gli insegnanti

Implementazione / pilot

Info Days / Workshops

Cosa significa tinker?

Verbo: operare dei piccoli cambiamenti su qualcosa, specialmente nel caso si provi a ripararlo o migliorarlo

Nome: specialmente in passato, indicava una persona che viaggiava da luogo a luogo, riparando le pentole e gli oggetti di metallo
(Cambridge Dictionary)

