

SCUOLA EDISON

Energia tra i banchi

Una produzione Edison, TheFabLab, Another Brick, con il divulgatore scientifico e dell'innovazione Massimo Temporelli.

TheFabLab laboratorio di fabbricazione digitale.

Massimo Temporelli da 25 anni si occupa di diffusione della cultura scientifica, tecnologica e dell'innovazione.

Another Brick start up innovativa che utilizza il gioco per sviluppare percorsi di crescita personale e professionale.



The screenshot shows the website for 'Scuola Edison'. At the top, there's a green header with the Edison logo and the text 'SCUOLA EDISON Energia per il futuro'. Below this, a navigation menu includes 'SONO RICERTO', 'VUOLE SCRIVERMI', and 'BROCHURE'. A main banner features a photo of two young girls talking, with the text 'Insieme per costruire un futuro sostenibile' and a sub-header 'PER LE SCUOLE'. Below the banner, there's a section titled 'IL PROGETTO' with a photo of three people and a description of the project's goals. Further down, a section 'PER TUTTI' lists three pillars: 'SCIENZA' (Approfondire la fisica della scienza e le sue applicazioni nei diversi contesti), 'TECNOLOGIA' (Creare esperienze e percorsi alternativi di formazione attraverso i social e i videogiochi, utilizzando l'approccio ludico per avvicinare al mondo dell'energia), and 'SOCIETÀ' (Scoprire i risvolti etici e le sfide del professionismo dell'energia attraverso le voci dei nostri professionisti). At the bottom, there are buttons for 'PILLOLE', 'ESPERIMENTI', and 'INTERVISTE'. The footer contains contact information for Edison S.p.A. and mentions 'Powered by The Fab Lab & Another Brick'.

È NATA SCUOLA EDISON!

Questo percorso è dedicato a tutti i ragazzi delle scuole superiori ed è realizzato da **Edison** per diffondere la cultura dell'energia e promuovere un **uso consapevole delle risorse energetiche**.

Si compone di due moduli: il **primo formativo** dedicato alla produzione di **Energia Elettrica** - rinnovabili e termoelettrico - con contenuti interattivi e attività di laboratorio; il **secondo, un hackathon**, in cui la classe potrà realizzare un **progetto originale** sul mondo della sostenibilità.



Effettuando il percorso Edison potrà riconoscerti **45 ore di PCTO** (solo classi 3, 4 e 5 superiori)

Le attività che troverai in piattaforma:

- Contenuti formativi
- Hackathon
- Stili di apprendimento
- Gasopoli



PER TUTTI

Tre pillole per scoprire la nostra proposta per le scuole: un podcast introduttivo, un esperimento pratico e una videointervista ad un professionista Edison che ti aiuteranno a conoscere meglio il mondo dell'energia elettrica.

 SCIENZA Approfondiamo la storia della scienza e degli scienziati che hanno portato l'elettricità nelle nostre case! PODCAST	 TECNOLOGIA Questo esperimento ci porterà attraverso un interessante percorso ricco di trasformazioni: dall'energia termica per arrivare all'energia elettrica. ESPERIMENTO	 SOCIETÀ Scopriamo i mestieri e le attività dei professionisti dell'energia attraverso la voce dei nostri professionisti! INTERVISTA
---	--	---



PERCHÈ ISCRIVERSI?

Il percorso affronta il tema della produzione di Energia sotto tre aspetti: **Scienza, Società e Tecnologia**.

Ogni classe avrà l'opportunità di **approfondire** gli argomenti attraverso **podcast, esperimenti** da fare in classe e a casa, **video** esplorativi delle **sedi di Edison** e dei **mestieri dell'energia**.

Scuola Edison propone **risorse educative modulari** in continuo sviluppo, con sezioni dedicate ai temi cruciali dell'energia come elettricità e gas. In aggiunta ai materiali didattici, il programma comprende un percorso di **hackathon** con premiazione finale.



Come lo facciamo?

Vai su www.scuolaedison.it clicca su VOGLIO ISCRIVERMI e richiedi la partecipazione della tua classe/scuola.

PER LE SCUOLE



IL PROGETTO

Percorso interattivo alla scoperta della produzione di energia elettrica, dalle rinnovabili al termoelettrico. Attraverso contenuti multimediali, podcast, lezioni frontali, attività in classe e a casa si entrerà nel settore dell'energia in maniera divertente e interattiva. Inoltre, ogni classe avrà l'occasione di sviluppare un progetto originale confrontandosi con le altre scuole partecipanti alla piattaforma!

[BROCHURE](#) [PERCORSI](#)



HACKATHON

Un percorso di **open innovation** composto da differenti strumenti collaborativi per permettere lo sviluppo di idee inerenti al miglioramento del proprio territorio.

Lo scopo dell'hackathon è di **sviluppare le abilità** per trasformare la conoscenza acquisita in un progetto concreto.

In questa attività i ragazzi mettono in gioco le loro **skill creative, imprenditoriali** e di **lavoro in team**.



Caratteristiche:

- Collaborativo all'interno del team
- Competitivo tra tutte le scuole che partecipano
- Sviluppa la creatività
- Sviluppa pensiero critico



Home Classifiche Dashboard Diana

FASE ANALISI DEI BISOGNI

Conoscenza del contesto e dei suoi bisogni

Alcuni spunti

Queste sono alcune delle idee che stanno migliorando la vita quotidiana di tante persone. Guardate: quante possibilità ci sono per migliorare il vostro territorio, la vostra scuola e la vostra casa. Approfondite le idee e... Immaginatevene altre.

1 Studio di alcune idee

Dividetevi in tre gruppi. Ogni gruppo prende in considerazione le tre soluzioni di uno specifico ambito: la casa, il territorio o la scuola. Per ciascuna soluzione analizzata, il gruppo deve indicare:

- L'urgente, ovvero il bisogno specifico a cui risponde la soluzione tecnologica proposta.

Alla fine ogni gruppo presenta al resto della classe i progetti esaminati. Discussione e prova a immaginare come queste idee potranno cambiare le nostre abitudini e quali sono i vantaggi.



STILI DI APPRENDIMENTO

Un **gioco** per i ragazzi e a supporto dei docenti per comprendere gli stili di apprendimento individuali e **potenziare la didattica**.

Il castello degli enigmi è un'Escape Room che orienta i ragazzi sul proprio **stile cognitivo**, sulla modalità di approccio all'elaborazione dei concetti (analitico o globale) e sulla modalità di lavoro (individuale o di gruppo) fornendo dei **suggerimenti personalizzati** per migliorarla.



Feedback personalizzato:

- Profilo personale
- Carta eroe
- Suggerimento
- Tip & Tricks



SCUOLA EDISON

Dopo una parte teorico-pratica, le classi potranno sfidarsi in un project work e caricare sul portale il proprio output che sarà valutato da tutte le scuole partecipanti

I vincitori avranno l'opportunità di essere ospitati per una **giornata di celebrazione** presso una delle **sedi dell'azienda** su territorio e per conoscere dal vivo l'energia di Edison.

Scuola Edison, energia tra i banchi

www.scuolaedison.it

