

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, there's a navigation menu with buttons for "SONO RICERTO", "VUOLGO RICEVERLO", and "BROCHURE". The main content area is divided into three sections: "Insieme per costruire un futuro sostenibile", "PER LE SCUOLE", and "PER TUTTI". The "PER LE SCUOLE" section features a video player with the title "IL PROGETTO" and a description of the project. The "PER TUTTI" section lists three pillars: "SCIENZA", "TECNOLOGIA", and "SOCIETÀ", each with a brief description and a button. At the bottom, there's a footer with the Edison logo, contact information, and a copyright notice.

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

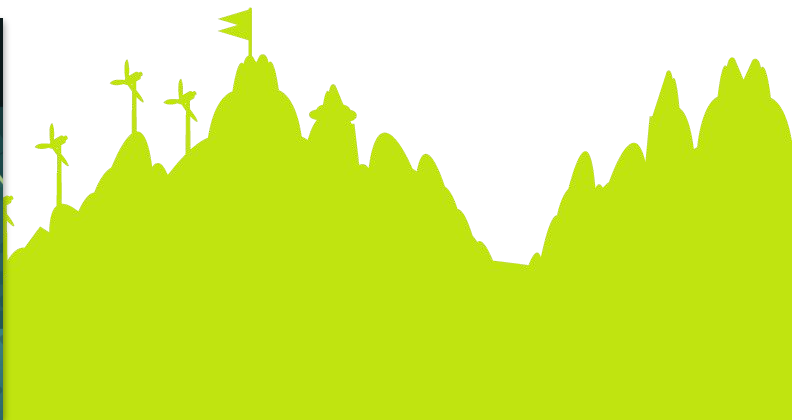
Un **gioco** per i ragazzi e a supporto dei docenti per comprendere gli stili di apprendimento individuali e **potenziare la didattica**.

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



GASOPOLI

Gasopoli è un gioco di simulazione interattivo che ti fa scoprire come funziona il mercato del gas divertendoti.

La presenza di elementi formativi essenziali fanno comprendere le **dinamiche** e le problematiche del **mercato dell'energia**.

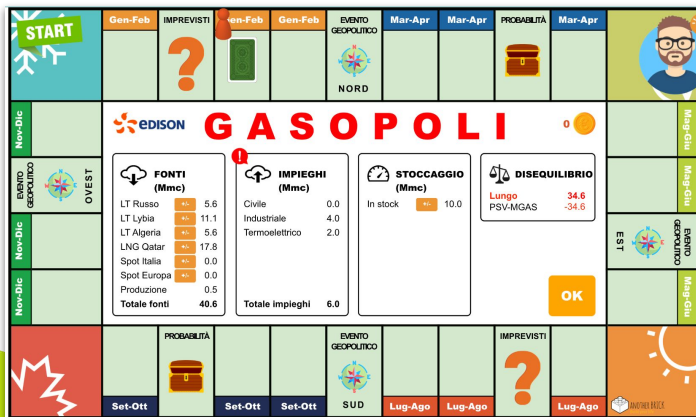


Il gioco:

- esperienza diversa per ogni giocatore

Il punteggio finale:

- valuta la performance generale
- possibilità di classifica con tutti i partecipanti



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

