

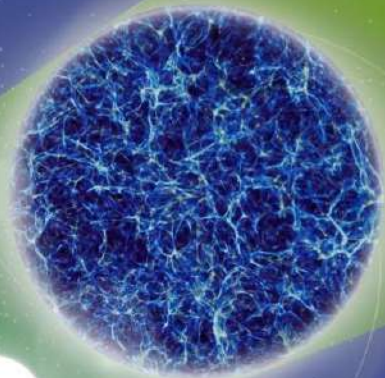
Formazione

per **DOCENTI, EDUCATORI e OPERATORI MUSEALI**

Scintille

Nuove rotte per far brillare le STEM

23 febbraio 2026, 10.00-17.00

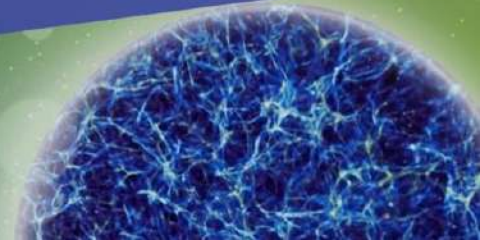


STEAM...il metodo TINKERING

L'attività che meglio concilia gli aspetti scientifici con quelli artistici e creativi è il *tinkering*. Significa *armeggiare*, ma in senso più ampio: *smontare e montare, svitare, attaccare, ritagliare*. Insomma, tutto quello che ha a che fare con il capire come funziona qualcosa.

Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere a partire da materiali di recupero, piccole parti meccaniche ed elettroniche, materiali semplici come carta, cartone o legno.

Scintille

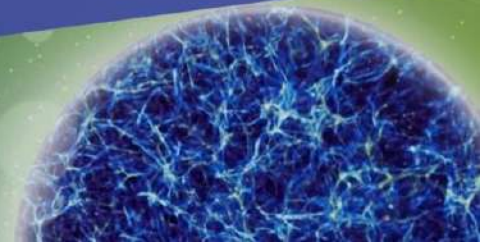


STEAM...il metodo TINKERING

L'idea del tinkering come attività educativa nasce all'*Exploratorium* di San Francisco, il primo *Science Center* del mondo, dove la scienza non la si guarda, ma la si fa e la si tocca:

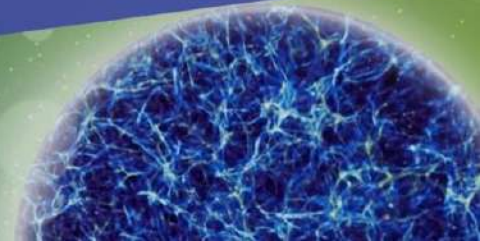
VIETATO NON TOCCARE!

Scintille



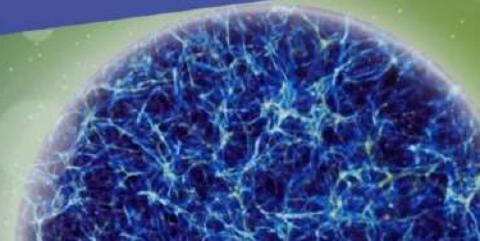
LET'S GO!

Scintille



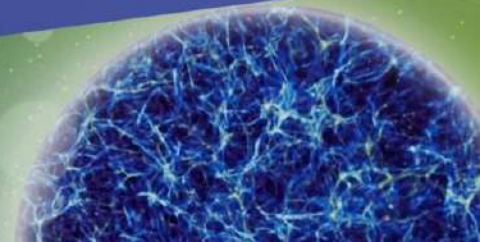
- Approccio integrato
- Gradi di libertà progettati (Parco Giochi) che favoriscano il pensiero divergente
- Dinamiche collaborative/cooperative (inclusione) in cui giocano un ruolo importante le emozioni e la libertà di espressione
- Progettazione dell'ambiente di apprendimento: materiali, setting etc...

Scintille



- Si parte da un ingaggio: problem posing, creatività, problem solving
- L'errore è un'opportunità
- Pavimenti bassi e soffitti alti (cit.)
- Il docente modifica il suo ruolo: è moderatore, accompagnatore, stimolatore, e a volte impara assieme agli studenti

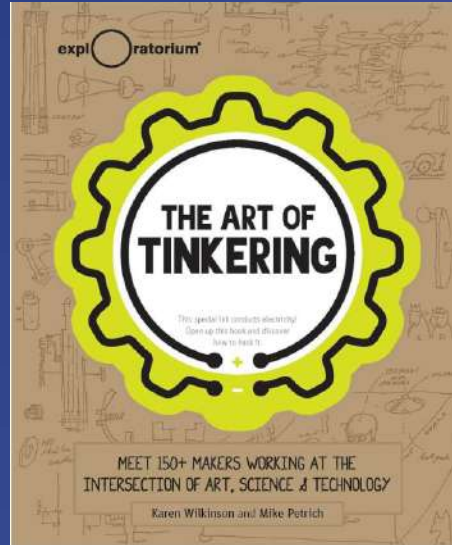
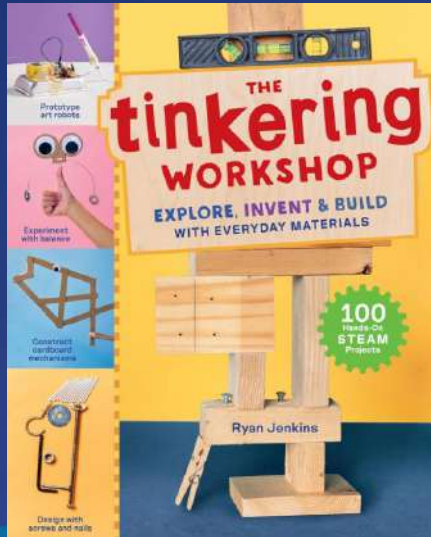
Scintille



<https://www.exploratorium.edu/>

<https://www.media.mit.edu/groups/lifelong-kindergarten/overview/>

<https://wonderfulidea.co/>



Scintille

