

Azione #25 del Piano Nazionale Scuola Digitale
CHALLENGE BASED LEARNING
“La sfida come metodologia didattica innovativa
della scuola del futuro”

8 -10 Giugno 2020

Hackathon USCIRE CERCARE RIQUALIFICARE



Chi siamo??? I numeri



3

Regioni



4

Scuole



30

Hackers



5

Team



Cosa è un Hackathon?

<https://youtu.be/QuEGGwTwmKM>



HACKATHON

La sfida partirà da:

L'Articolo 9 della Costituzione Italiana

<https://www.youtube.com/watch?v=noCTsT43Wcc>



art. 9

La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura
e la ricerca scientifica e tecnica.

Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico
della Nazione.



La sfida partirà da:

dall'AGENDA 2030. Cos'è?

<https://www.youtube.com/watch?v=qNmoUI10occ>

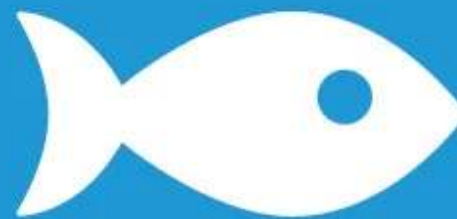


La sfida partirà da:

Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile. Molte delle nostre scuole in rete arrivano da città di mare e quindi il territorio più prossimo da esplorare e riqualificare è proprio il mare. Un mare da proteggere e amare.

https://www.youtube.com/watch?v=yVaZg_-BQNI&feature=emb_logo

14 LA VITA
SOTT'ACQUA

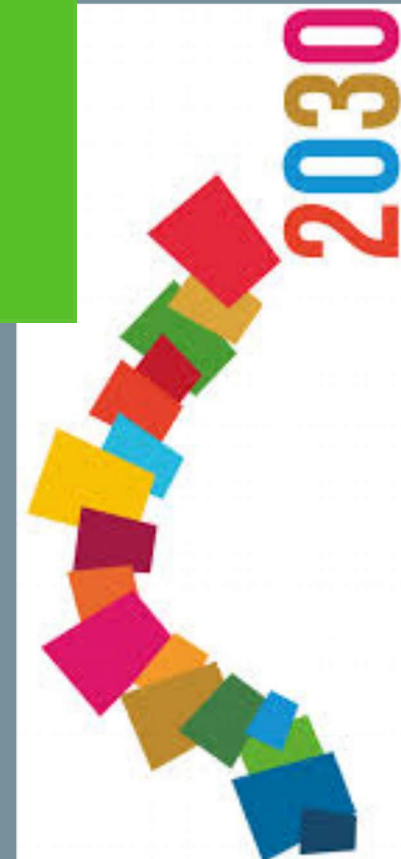


La sfida partirà da:

Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre, gestire sostenibilmente le foreste, contrastare la desertificazione, arrestare e far retrocedere il degrado del terreno, e fermare la perdita di diversità biologica. Alcune delle nostre scuole sono in montagna, altre in periferie urbane urbanizzate, per tutte esplorando il territorio potranno trovare un aspetto della vita della terra da preservare e riqualificare.

https://www.youtube.com/watch?v=Zk9Q7CUWMnQ&feature=emb_logo

15 VITA
SULLA TERRA



La sfida partirà da:

Dovrete scegliere uno dei due Gol precedenti abbinandoli al gol 4, che prevede di assicurare un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva, e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti, riletta nel dopo COVID-19, e dopo molti mesi di scuola priva di presenza fisica.

https://www.youtube.com/watch?v=w9KcBkyjoMU&feature=emb_logo

4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ



La Sfida

USCIRE sul territorio, esplorarlo per **CERCARE** un “luogo” o un “qualche cosa” che lo caratterizza e che è possibile **RIQUALIFICARE** per raggiungere i **Gol 14 o 15.**

Ogni gruppo sceglie un “luogo” e cercherà di “riqualificarlo” con i mezzi più opportuni, legando la proposta ad un miglioramento della scuola. Il gruppo lo dovrà “scovare” e valorizzare, mettendolo in risalto e trovando il modo per riqualificare l’area: facendogli pubblicità? facendolo conoscere ad altri? Organizzando un evento? Cercando finanziamenti? invogliando i cittadini a “viverlo” maggiormente? Con una attività che coinvolga la scuola?



La Sfida

USCIRE sul territorio, esplorarlo per **CERCARE** un “luogo” o un “qualche cosa” che lo caratterizza e che è possibile **RIQUALIFICARE** per raggiungere i **Gol 14 o 15**.

Cosa fare?

Proporre un “qualche cosa” (prodotto fisico, prodotto digitale, un marketing, stile di vita) che lo permetta di realizzare ricordandosi che sono studenti e contestualmente non possono dimenticare il **Gol 4**



La sfida: i tempi

48 ore

