

SCHEDA DEL PROGETTO

DATI DI RIFERIMENTO DEI PARTECIPANTI

Scuola	Liceo Scientifico L. Respighi
Città	Piacenza
Anno e sezione della classe coinvolta (indicare se più di una classe)	1^B
Docente/i di riferimento del progetto:	Aimi Samantha con i docenti del consiglio di classe di 1^B, in particolare Follenti Emanuele (italiano) e Nasic Elvis (informatica).
Studentesse e studenti coinvolti (indicare il numero complessivo e nome e cognome delle/dei partecipanti)	29 studenti Aragona Nicolò Boledi Paolo Caffarena Federico Camia Giulio Chiesa Filippo Cristalli Carlotta Cvetkovic Matija

Ferrari Simone
Giuliano Cristian
Losi Damiano
Maccini Lorenzo
Marazzi Pietro
Mazareanu Talpalariu Claudia Daniela
Mazzucchelli Marcello
Moglia Nicolò
Mulone Gabriele
Nigrelli Chiara
Parini Francesco
Pizzamiglio Amedeo
Polenghi Luca
Pozzi Lorenzo
Quattrini Francesco
Sartori Cristian
Silva Francesco
Soressi Leonardo Ario
Sportelli Luca
Sprega Filippo
Valle Lorenzo
Zrno Ensar

TITOLO DEL PROGETTO

Dai Fantastici 4 ad AstroB

ABSTRACT

Racconto in sintesi del progetto svolto in classe. Spiegare le motivazioni che hanno portato alla scelta del progetto, gli obiettivi che si desiderano raggiungere con il prodotto e le modalità di svolgimento del progetto (quali mezzi sono stati usati, in che modo ecc).

Il progetto nasce come occasione per valorizzare la curvatura [Astro]Fisica della sezione 1^B che, grazie alla quota dell'autonomia scolastica, svolgerà un laboratorio di astronomia nel primo biennio e un laboratorio di astrofisica nel secondo biennio. L'obiettivo del progetto è quello di individuare nella fisica il "veicolo" per intercettare gli interessi degli studenti e motivarli all'apprendimento grazie a una didattica laboratoriale, in azione e interdisciplinare. In occasione dell'International Cosmic Day, 21 novembre 2023, i docenti della classe hanno individuato il tema della giornata, "Le astroparticelle e i supereroi". Nei giorni appena precedenti, si è proposto agli studenti la visione del film "I Fantastici 4" (2005), in modo da introdurre e preparare la giornata di progettazione che è stata scandita nel seguente modo:

- seminario d'introduzione alla radiazione cosmica e alle astroparticelle
- workshop "I Fantastici 4" di allenamento all'Hackathon: la classe è stata divisa in 4 team, ognuno aveva un ruolo (scienziato, scrittore, grafico, mediatore+timer); l'obiettivo era di empatizzare con il supereroe Fantastico assegnato, allenare la metodologia (DT) e introdurre gli strumenti digitali (padlet, Canva, ...)
- hackathon "AstroB": inizialmente i 4 team hanno svolto una riflessione guidata sulla loro classe e sullo stare in classe, quindi hanno immaginato e descritto AstroB, il supereroe della loro classe e ne hanno realizzato il prototipo
- i gruppi hanno presentato i loro prototipi, a partire dal Padlet della giornata, e una giuria (formata da alcuni docenti e dalla DS) ha premiato il prototipo migliore

Il progetto prosegue: dal prototipo al prodotto, per valorizzare l'aula, che diventa lo spazio proprio della classe. Grazie alla realtà virtuale e aumentata (Artivive e/o MergeCube), gli studenti animano e si appropriano dell'aula, facendone uno spazio identitario., ma è solo l'inizio di un lungo percorso, fino al quinto anno.

**LINK AL
PROGETTO ***

https://drive.google.com/drive/folders/1p0kEahPBuBShGTObFemtxsrCIGza8GcJ?usp=drive_link

*Il link dovrà essere visibile agli esterni