

Introduzione

La pubblicazione “STEAM Italia 2022” testimonia la volontà di STEAM Italia¹ di raccogliere e sistematizzare le esperienze che vedono impegnate le scuole di ogni ordine e grado nei processi di qualificazione e d’innovazione didattica nell’educazione STEAM.

Il testo rappresenta l’occasione di dare spazio alla progettualità delle istituzioni formative - scuole e università - e dei territori nel campo delle STEAM. Dal materiale che documentiamo in questo testo, dedicato alle esperienze didattiche presentate dalle scuole intervenute alla Prima Conferenza Nazionale², appare evidente la scelta compiuta da STEAM Italia che è quella di organizzare un evento per ripercorrere e ripensare le esperienze condividendone le finalità e per riflettere criticamente sulle stesse al fine di migliorarne le ricadute educative in un’ottica di riflessione condivisa sulle pratiche didattiche.

È la voce diretta dei gruppi di lavoro che descrive percorsi, azioni e riflessioni, che dialoga con i colleghi di altre scuole, che si fa ponte tra realtà territoriali diverse. La stessa modalità di realizzazione della pubblicazione è specchio di un modo di lavorare che interpreta la raccolta-diffusione delle esperienze scolastiche come un processo di costruzione partecipata delle azioni didattiche nel campo dell’educazione STEAM.

STEAM Italia, coadiuvato dal DIDA Lab del Dipartimento di Ingegneria dell’Innovazione dell’Università del Salento, ha raccolto l’esigenza di confronto delle scuole sull’educazione STEAM ed ha organizzato un evento di riflessione condivisa su alcune *best practices* didattiche. Alla Conferenza STEAM Italia 2022 hanno partecipato quasi 50 istituti scolastici rappresentativi di ogni ordine di scuola e di gran parte del territorio italiano. I temi STEAM presentati coprivano non solo argomenti di materie scientifiche ma spaziavano su tutta una serie di discipline ricomprese quelle umanistiche e linguistiche con una forte connotazione di interdisciplinarietà.

La Conferenza, oltre che un momento di confronto tra scuole, ha rappresentato una preziosa occasione di raccolta di spunti e suggestioni operative. Infatti, le esperienze didattiche raccolte nel testo danno vita a una rilettura trasversale delle azioni messe in campo dai docenti STEM intervenuti ed aprono a nuove piste di lavoro e di ricerca.

Le esperienze vengono presentate e messe a confronto contribuendo a delineare uno scenario che mette in luce linee di tendenza comuni nell’educazione STEAM e forti elementi di specificità territoriali.

A conclusione del primo anno di vita di STEAM Italia possiamo dire di aver sviluppato una consapevolezza comune che riguarda la necessità di investire sulla progettazione di percorsi

¹ STEAM Italia (www.steamitalia.it) nasce nel 2021 dalla consapevolezza dell’importanza delle metodologie STEAM nei contesti formativi, culturali, professionali, lavorativi e sociali. STEAM Italia collabora attivamente con DIDA lab, il laboratorio di tecnologie per la didattica del Dipartimento di Ingegneria dell’Università del Salento (www.didalab.unisalento.it).

² Il 18 maggio 2022 si è svolta la prima edizione della Conferenza Steam Italia (www.steamitalia.it/programma-preliminare/). La conferenza si è svolta online e ha visto la partecipazione di 52 istituti scolastici distribuiti su tutto il territorio nazionale.

didattici innovativi che si caratterizzano per la loro trasferibilità e replicabilità in altri territori.

Pertanto immaginiamo di dare continuità alla nostra proposta replicando l'evento e, nel frattempo, di sostenere progetti e percorsi di ricerca che le scuole vorranno intraprendere con STEAM Italia.

In questo senso il testo diviene un'occasione che può consentire di ri-orientare le caratteristiche e le finalità di STEAM Italia, in relazione a presupposti scientifici di progettazione di percorsi d'innovazione didattica che non possono essere sottovalutati e che, quindi, diventano prioritari per le azioni future di STEAM Italia.

La sfida è proprio questa ossia sostenere e coordinare in modo efficace le scuole, che intendono investire sull'educazione STEAM, per garantire il raggiungimento degli obiettivi fissati dalle direttive nazionali ed europee.

Nel corpo della pubblicazione sono riportati tutti i lavori così come sono stati sottoposti dai loro autori. Durante la conferenza, ciascun autore, spesso con il coinvolgimento degli alunni, ha poi esposto e dettagliato l'attività fatta nelle varie fasi, metodologie ed esiti.

Lecce, 20/12/2022

*Antonella Longo
Elisabetta De Marco
Antonio Balestra
Massimo Marra*