

Sommario

Chiara Panciroli - Pier Cesare Rivoltella <i>Introduzione</i>	5
<i>Didattica delle STEAM con gli EAS</i>	
Capitolo 1 - Chiara Panciroli <i>Costruire la conoscenza tra arte e scienza</i>	13
1. La conoscenza è interdisciplinare: l'esempio di Leonardo da Vinci, 13 - 2. Il cervello come luogo di convergenza tra arte e scienza, 18 - 3. Il modello CLAS per la didattica STEAM, 24	
Capitolo 2 - Pier Cesare Rivoltella <i>Didattica delle STE(A)M: tra falsificazionismo ed EAS</i>	29
1. Le due culture: un equivoco duro a morire, 30 - 2. Più discipline, un solo metodo, 34 - 3. EAS e STEAM, 41	
Capitolo 3 - Anita Macaudo <i>Ambienti e strumenti: il MOdE per le STEAM</i>	49
1. Le tecnologie delle STEAM, 49 - 2. Le tecnologie per le STEAM: il caso del MOdE, 56 - 3. Le Sale Bianche e la conoscenza scientifica, 62 - 4. Dal sapere scientifico al sapere narrato, 67	

Sommario

Capitolo 4 - Anita Macauda, Chiara Locatelli	
<i>Una sperimentazione in classe: dal progetto all'osservazione</i>	71
1. Conoscere il contesto, 71 - 2. Co-progettare l'innovazione didattica, 73 - 3. Realizzare una didattica STEAM con il metodo EAS, 78 - 4. Osservare, riflettere, migliorare, 84 - 5. Conclusioni, 86	
Capitolo 5 - Caterina Scrimali, Francesco Calzone	
<i>Progettare la didattica per EAS nelle STEAM. Materiali e strumenti</i>	89
Introduzione, 89 - 1. Gli EAS nelle STEAM: elementi di progettazione, 91 - 2. Gli EAS nelle STEAM: analisi delle esperienze, 108 - 3. Progettazione e allestimento delle Sale Bianche, 123 - 4. Riflessioni conclusive, 126	
Bibliografia	133