



**Lamiabuonanotizia**

**BOLOGNA**

## Materie Steam, scienza e arte come Da Vinci

«Ho chiesto agli studenti di creare una serra innovativa e presentarla a un potenziale acquirente, per farlo hanno lavorato su diverse materie senza che tra esse ci fosse una reale separazione»: così Danila Leonori, docente dell'Istituto tecnico Mattei di Recanati. «Del resto - prosegue - quando parlo dell'approccio Steam faccio sempre l'esempio di Leonardo da Vinci che era pittore, scultore, inventore, scienziato, ma allo stesso tempo era un'unica persona». Anche Alessandra Rizzo, insegnante dell'Istituto comprensivo Papanice di Crotone, mette a fuoco questo aspetto: «Gli studenti hanno ritmi e attitudini differenti, l'approccio Steam viene incontro a questa esigenza permettendo ai diversi ambiti disciplinari di comunicare in maniera molto più fluida che in una

prospettiva tradizionale». Sono solo alcune delle testimonianze arrivate via email a *Buone Notizie* per sintetizzare esiti e contenuti della seconda edizione, appena conclusa, del «Masterclass for Steam» promosso a Bologna da Fondazione Golinelli e Confindustria Emilia. *Steam* che in inglese richiama un'immagine fluida come quella del *vapore*, ma che è anche un completamento della (più conosciuta in effetti) sigla «Stem» la quale designa gli insegnamenti tecnico-scientifici (*Science, Technology, Engineering, Maths*) aggiungendovi la fondamentale creatività della parola *Arts*. Al centro del master - cui hanno partecipato 22 docenti selezionati tra 175 in tutta Italia - i rapporti tra gioco, intelligenza artificiale, coprogettazione, inclusione e sostenibilità: vien voglia di tornare a scuola o no?

© RIPRODUZIONE RISERVATA

