



## **SCUOLA. 22 PROF SI FANNO `AMBASCIATORI` STEAM E NE FORMANO ALTRI 200**

(DIRE) Bologna, 19 lug. - Nelle scuole italiane, presto, ci saranno almeno 22 "ambasciatori" delle cosiddette materie Steam (acronimo inglese che sta per Scienze, tecnologia, ingegneria, arti e matematica) in più. Si è appena chiusa a Bologna, infatti, l'edizione di quest'anno della scuola estiva della Fondazione Golinelli, in collaborazione con Confindustria Emilia-Romagna dell'Area centro, concepita, appunto, come una 'Masterclass for Steam', e aperta ai docenti delle scuole secondarie. Gli insegnanti partecipanti, 22, hanno ascoltato le lezioni degli esperti internazionali per una settimana, su temi come sostenibilità digitale, tecnologie, intelligenza artificiale, information design, storytelling e gamification. Ma anche inclusione degli studenti ora meno coinvolti nelle attività Steam. E adesso, questi 22 ambasciatori sono pronti per diffondere quando hanno appreso. Infatti, tra agosto e ottobre, supportati da strumenti specifici e tutor esperti, saranno proprio loro a formare a loro volta altri 200 insegnanti in tutta Italia. Ma cosa hanno imparato questi futuri ambasciatori? Per esempio, grazie al lavoro della sociologa Louise Archer, dell'University college of London, che il bagaglio di conoscenze scientifiche di ognuno viene costantemente arricchito e influenzato dalle abitudini, dalla famiglia e dalla rete di contatti. E poi, grazie agli spunti di Stefano Epifani, presidente del Digital transformation institute, il corso è entrato nel vivo della tecnologia digitale e della relazione fra tecnologie e sostenibilità. Ma non è tutto. Gli insegnanti italiani hanno ascoltato anche le parole di Ian Carnelli, responsabile del General studies program presso l'Esa (l'Agenzia spaziale europea), e di Fabio Cesari, di Yoox net-a-porter, che ha affrontato temi come l'interazione uomo-macchina.

Luca Scagliarini, vice presidente della sezione Strategy & business development di Expert.ai, ha invece spiegato il rapporto tra intelligenza artificiale e analisi semantica del linguaggio e, in particolare, ha analizzato, per i docenti del corso, le complessità e il processo con cui un computer estrapola informazioni utili per poi ordinarle in modo logico. Infine, la lezione di Angela Morelli, Ceo di Infodesignlab e collaboratrice dell'Intergovernmental panel on climate change delle Nazioni Unite, che ha presentato la sua esperienza professionale internazionale. "Queste giornate - afferma Tamara Labadze, responsabile dell'Area formazione e scuola di Confindustria Emilia-Romagna- sono state per i docenti provenienti da tutta Italia un'importante occasione di aggiornamento e di confronto su quella che sarà la didattica del futuro e sugli strumenti metodologici utili per la diffusione delle materie Steam". Ad aggiungere qualche dettaglio del corso invece Elisabetta Nanni, animatrice digitale, digital innovator e tutor della summer school: "i docenti hanno partecipato anche a una Escape room dedicata alle donne che hanno fatto la storia delle scienze. Una meccanica di gamification, di apprendimento in chiave ludica". L'obiettivo delle diverse attività di questa settimana- dice Giorgia Bellentani, manager per la Formazione insegnanti della Golinelli- è stato fornire ai partecipanti gli stimoli e gli strumenti metodologici per ideare, avviare e gestire percorsi trasformativi nelle loro scuole, così da diffondere l'approccio Steam alla didattica, coinvolgendo in primo luogo un team di altri colleghi".