

26 luglio 2022

Pagina 1 di 1



Opificio Golinelli, lezioni Steam ai docenti

Ventidue insegnanti provenienti dalle scuole secondarie di primo e secondo grado di tutta Italia, selezionati tra 175 candidati, hanno partecipato alla seconda edizione della scuola estiva Masterclass for Steam, il percorso promosso da Fondazione Golinelli e Confindustria Emilia.

I docenti hanno lavorato su intelligenza artificiale e rapporto uomo-macchina, il gioco e la gamification, narrazione e linguaggi, co-progettazione e progettazione empatica di esperienze, sostenibilità e open schooling, inclusione e personalizzazione, dati e visualizzazione.

Ospiti internazionali di questa edizione sono stati Louise Archer, professoressa di Sociologia dell'educazione all'University College London e David Stroupe, biologo di formazione, professore associato presso il Dipartimento di Teacher Education della Michigan State University.

"Siamo molto soddisfatti dei risultati raggiunti sia in termini di partecipazione sia di programmazione di questa seconda edizione insieme alla Fondazione Golinelli. Riteniamo che la cultura tecnico-scientifica e le materie Steam debbano trovare un ruolo centrale all'interno del percorso di formazione dei ragazzi per sostenere e continuare a sviluppare le imprese del nostro territorio", sottolinea Tiziana Ferrari, direttore generale di Confindustria Emilia. "Nuove imprese e nuovi mestieri saranno necessari in futuro per portare innovazione in contesti aziendali nazionali e internazionali. Rendere i giovani capaci di immaginare e creare innovazione è la vera sfida. Diventa quindi fondamentale formare i docenti che, nel fare proprio un approccio olistico alla cultura, potranno diventare dei veri mentor", spiega Antonio Danieli, vicepresidente e direttore generale di Fondazione Golinelli.

Da settembre, infatti, i partecipanti, partendo dal proprio contesto scolastico, supportati da strumenti specifici e dai formatori, svilupperanno attività di formazione tra pari che coinvolgeranno almeno altri 200 insegnanti in tutta Italia, e metteranno a punto progetti sperimentali per gli studenti. Diventeranno così veri e propri ambasciatori dell'innovazione e di un nuovo modo di fare didattica, promuovendo la diffusione nelle scuole italiane dell'approccio Steam come strumento per favorire una didattica interdisciplinare e integrata.