

BOLOGNA24ORE.it

A Bologna è andata in scena la Masterclass for Steam

I partecipanti saranno ambasciatori dell'approccio STEAM alla didattica nelle scuole italiane

Si è conclusa all'**Opificio Golinelli** la scuola estiva *Masterclass for STEAM* in cui, per una settimana, **22 docenti** selezionati dalle scuole secondarie di primo e secondo grado di tutta Italia, hanno lavorato con esperti internazionali su temi quali la sostenibilità digitale, tecnologie come l'intelligenza artificiale, su approcci innovativi come l'information design, lo storytelling e la gamification, sull'inclusione degli studenti attualmente meno coinvolti nelle attività STEAM.

Il percorso, promosso da **Fondazione Golinelli e Confindustria Emilia Area Centro**, si è svolto tra lezioni ispirazionali, workshop tecnologici e laboratori condotti con un approccio esperienziale e coinvolgente.

*“L'obiettivo delle diverse attività di questa settimana 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 – ha dichiarato **Giorgia Bellentani**, Program Manager per la Formazione insegnanti di Fondazione Golinelli – La scuola estiva è solo un primo step. Sarà un piacere per noi accompagnare questi fantastici docenti, facilitando i loro progetti territoriali”.*

Tra agosto e ottobre 2021 infatti i partecipanti, partendo dal proprio territorio di appartenenza, supportati da strumenti specifici e tutor esperti, formeranno a loro volta 200 insegnanti in tutta Italia. Diventeranno così veri e propri ambasciatori dell'innovazione e di un nuovo modo di fare didattica, promuovendo l'uso delle nuove tecnologie in ambito STEAM come strumento di sperimentazione verso linguaggi innovativi, in un approccio interdisciplinare e integrato, in grado di stimolare negli studenti creatività, pensiero critico e capacità di gestire problemi complessi.

*“Con questa Masterclass sapevamo di rivolgerci a docenti che hanno lavorato su discipline STEAM. Volevamo dare da un lato un rinforzo sulle conoscenze già acquisite, dall'altro un primo sguardo alle tecnologie emergenti – ha affermato **Alessandro Saracino**, Program Manager per l'area *Innovazione didattica e tecnologica* di Fondazione Golinelli e tutor della Masterclass – Il machine learning è in continua evoluzione, esistono programmi in grado di generare testi, creare immagini, profilare le nostre abitudini di consumo. Studiare questi aspetti legati alle IA è fondamentale per gli insegnanti, serve a comprendere cosa accade nella nostra prassi digitale quotidiana, per poi trasmettere tale conoscenza ai più giovani e generare, per il futuro, comportamenti virtuosi, proattivi, anche critici, capaci di generare un dibattito sano, in un'ottica di educazione civica prima ancora che tecnologica».*



*“Oltre a workshop, lezioni magistrali e dibattiti, 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, importantissima – ha spiegato **Elisabetta Nanni**, animatrice digitale, digital innovator e tutor del corso, che ha poi raccontato – Hanno trovato in Opificio Golinelli una valigia con una lettera, un biglietto aereo e un merge cube, un cubo in silicone che, grazie a un’app, ha trasformato la sede della Fondazione in una sala di realtà aumentata. Questo ha dato ai partecipanti la possibilità di risolvere vari enigmi, in un passaggio, da fisico a digitale, per rispondere al quesito fondamentale del gioco: a quale scienziata apparteneva quella valigia? Una meccanica ludica con un messaggio educativo forte: La conoscenza deve essere praticata, non può essere solo trasmessa. Questa modalità permette di apprendere quasi senza accorgersene. Nella parte finale abbiamo invitato i partecipanti, in linea con l’obiettivo di creazione di una community della Masterclass, a creare il loro prodotto digitale, per poter fare proprio questo strumento educativo e poterlo, in futuro, utilizzare e far apprendere anche ai propri studenti».*