



CORSI DI FORMAZIONE STEAM

PER DOCENTI, EDUCATORI E PERSONALE A.T.A.

10 percorsi di formazione per riflettere e confrontarsi sul rapporto tra insegnamento, apprendimento e uso del digitale, per sperimentare un approccio consapevole e innovativo alla didattica integrata delle discipline STEM, per acquisire nuovi strumenti da implementare in classe e per allenare la creatività e sviluppare significative competenze interdisciplinari.

I corsi sono stati sviluppati dal prof. Andrea Capozucca, esperto STEAM e autore del libro "STEAMPEOPLE - Scienza e Arte per una nuova visione formativa", insieme ad un team di esperti per l'IISS "Carlo Urbani" di Porto Sant'Elpidio (Fermo), Polo Formativo per la Didattica digitale delle Marche.

La partecipazione ad almeno una delle seguenti proposte garantirà l'accesso riservato e gratuito al Campus Formativo STEAM di 3 giorni, che si terrà a settembre in una località turistica delle Marche, che sarà comunque aperto a tutti i docenti (con modalità economiche diverse) e del quale seguirà successiva comunicazione.

Per info: info@labilia.it - tel. 393.9900319



ANDREA CAPOZUCCA

PhD in Scienza della Complessità e laurea in Matematica, insegna Matematica e Fisica presso l'I.I.S. "da Vinci" di Civitanova Marche, e Tecniche della Comunicazione Scientifica presso l'Università di Camerino.

Lavora da oltre quindici anni nel campo della ricerca didattica, della formazione e della comunicazione scientifica, con particolare attenzione alle connessioni tra Matematica e Arte. È direttore scientifico di FermHAmonte (www.fermhamente.it), e responsabile

scientifico di Labilia, per la quale coordina un gruppo interdisciplinare di lavoro e ricerca per la produzione di contenuti didattici e divulgativi innovativi e proposte di formazione STEAM per docenti e aziende. È referente italiano dell'Experience Workshop Global STEAM Network, nonché membro di Matematita, centro interuniversitario di ricerca per la comunicazione informale della matematica. Collabora con la Bridges Math&Art Organization e con riviste e blog (Focus Scuola, Nuova Lettera Matematica, Josway, ecc.). È inoltre ideatore e organizzatore di eventi come "Matematica sotto l'ombrellone", "Matematica informale: apertivi con la scienza", "Math & Co: la matematica tra arte e gioco", "VereMath Street", "Scienza in contrada" e "Scienza in vacanza". È co-autore del libro "Il tranello e la soluzione matematica" (Giacconi Editore, 2016) e autore dei libri "Comunicare la matematica" (Egea, 2018) e "STEAMPEOPLE: Scienza e Arte per una nuova visione formativa" (Serel International, 2022).

L'IISS "CARLO URBANI", presente sul territorio nelle tre sedi di Porto Sant'Elpidio, Sant'Elpidio a Mare e Montegiorgio, propone un'Offerta formativa ampia e rispondente alle diverse attitudini dei ragazzi, articolandosi in formazione liceale, tecnica e professionale.

Molti sono i progetti in collaborazione con gli enti del territorio, con le Università e con le diverse agenzie educative; la scuola ha inoltre aderito a numerosi piani operativi per implementare e innovare la didattica anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

CORSO 01

TITOLO	RI-LEGGIAMO I CLASSICI: IL PODCAST IN CLASSE	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260053	
ESPERTI	Alessandro Castellucci, Andrea Capozucca	
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 10 – Max 16	
MODALITÀ	Blended (7 incontri online + 1 in presenza) L'incontro in presenza si svolgerà presso la sede dell'ISS "Carlo Urbani", in via Legnano 17, a Porto Sant'Elpidio (Fermo).	
DURATA	12 ore	
ABSTRACT	<p>Il corso propone un ciclo di 8 incontri così suddivisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 7 lezioni <u>online</u> insieme all'attore e regista Alessandro Castellucci per impadronirsi delle tecniche elementari ed avanzate di lettura, dizione e interpretazione, che hanno l'obiettivo di offrire ai docenti un'esperienza di crescita nell'utilizzo consapevole della propria voce e nuovi strumenti di comunicazione per l'apprendimento in forma nuova di testi classici, sia letterari che scientifici. • 1 incontro conclusivo <u>in presenza</u> che prevede una lezione con un esperto su come sfruttare le tecniche apprese per creare un podcast in classe e, a turno, una registrazione professionale al microfono di alcuni brani scelti dai testi presentati all'interno del corso sotto la guida di Alessandro Castellucci. <p>NOTA. Qualora qualche partecipante avesse difficoltà a partecipare alla lezione conclusiva in presenza, si potrebbe pensare anche una modalità online di fruizione dell'ultima lezione in videolezione con registrazione da remoto in un giorno diverso.</p>	
CALENDARIO LEZIONI (*)	<p>Lunedì 24 giugno (online) https://us02web.zoom.us/j/84982261626</p> <p>Martedì 25 giugno (online)</p> <p>Giovedì 27 giugno (online)</p> <p>Venerdì 28 giugno (online)</p> <p>Lunedì 1 luglio (online)</p> <p>Martedì 2 luglio (online)</p> <p>Giovedì 4 luglio (online)</p> <p>Venerdì 5 luglio (presenza)</p>	<p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>16:00 – 17:30</p> <p>15:00 – 18:00</p>

(*) Gli orari delle lezioni potrebbero eventualmente essere rivisti e corretti in accordo con la disponibilità dell'esperto e le necessità dei corsisti (ad esempio, 15:00 – 16:30 o 15:30 – 17:00 o 11:00 – 12:30). Inoltre, la conferma dell'ora e del luogo dell'incontro in presenza saranno comunicate dall'esperto durante il corso.

ALESSANDRO CASTELLUCCI nasce nel 1968 a Milano, dove studia recitazione, dizione, doppiaggio e mimo con, tra gli altri, Claudio Orlandini, Mamadou Dioume, Claudio Morganti, Valter Malosti, Claudio Intropido. All'età di 24 anni intraprende la carriera d'attore diventando membro della compagnia 'Quelli di Grock' di Milano, nella quale recita in tournée europee e americane. Parallelamente si dedica al doppiaggio e alla docenza di recitazione in diverse scuole di teatro. Collabora con Massimo Sgorbani, Leo Muscato, Paolo Rossi, Sergio Ferrentino, Marco Baliani, tra gli altri. Fonda nel 1996 con Alessandro Betti il duo cabarettistico 'I Ragni' (Tournée Zelig Cabaret; premio Speciale della Giuria 'Concorso Nazionale Ugo Tognazzi', Cremona, dicembre 1998). Dal 2000 è docente di Tecniche di comunicazione presso la Scuola di direzione aziendale dell'Università Bocconi. Giornalista pubblicitario, speaker, radiocronista sportivo per Radio 24 (Olimpiadi Sydney 2000, GP Formula 1 2000-2004). Nel 2003 è uno dei fondatori della compagnia 'Macrò Maudit Spectacules'.

Oltre a coordinare i laboratori di teatro della Scuola di Macrò Maudit, realizza percorsi teatrali con i detenuti del carcere di Bollate e San Vittore. Oggi dirige la compagnia, all'interno della quale opera come attore, regista e autore.

Interpreta ruoli in numerose produzioni teatrali in Italia e all'estero, per la regia, tra gli altri, di Claudio Intropido, Antonio Zanoletti, Maurizio Lischetti, Fulvio Ianneo, Corrado d'Elia, Giulio Baraldi, Alberto Oliva.

CORSO 02

TITOLO	STUDENTI NELLA RIVOLUZIONE DIGITALE, LA NUOVA SFIDA EDUCATIVA	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260054	
ESPERTO	Paolo Nanni	
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 20 (no Max)	
MODALITÀ	Online	
DURATA	10 ore	
ABSTRACT	<p>Un percorso formativo dedicato ad affrontare la mutata condizione dello studente determinata dai radicali cambiamenti sociali legati alla rivoluzione digitale, cambiamenti che influenzano obiettivi, fiducia, attenzione, memoria, modalità di apprendimento e di relazione con il mondo. Il corso, che alternerà lezioni frontali ad attività laboratoriali, si pone gli obiettivi di un corretto inquadramento dei fenomeni digitali che stanno determinando cambiamenti nelle strutture di atteggiamento e comportamento dei soggetti in età evolutiva e la definizione di un approccio aggiornato allo studente.</p> <p>Le tematiche affrontate saranno: fenomenologia dei comportamenti digitali, identità digitale, evoluzione dell'identità dei social network, processi cognitivi e relazionali dei nativi digitali, multitasking e switch tasking, iperconnessione, iperstimolazione, fomo e nomofobia, ruolo dei videogiochi nell'età evolutiva, abuso di videogiochi, attenzione divisa e apprendimento discontinuo, apprendimento visivo e interattivo, ricerca di informazioni immediate e frammentate, rapporto tra neuroplasticità e automatismi tecnologici, gap generazionali e intergenerazionali, isolamento, mediazione dell'empatia e delle emozioni, espressione di desideri, fiducia, ansia, aggressività, rapporto con il sonno, digital detox, presenza e salute mentale, fattori di rischio e protezione, nuovi modelli di comportamento, dinamiche di cooperazione, costruttività, creatività e giostra emozionale.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	Venerdì 28 giugno https://us02web.zoom.us/j/81456356544	17:00 – 19:30
	Mercoledì 3 luglio	17:00 – 19:30
	Venerdì 5 luglio	17:00 – 19:30
	Venerdì 12 luglio	17:00 – 19:30

PAOLO NANNI si occupa da anni di comunicazione digitale, sociale e sanitaria. Con una laurea in Scienze della comunicazione e un diploma universitario in Giornalismo, ha realizzato decine di interventi in convegni, eventi e riviste. È Promotore culturale, formatore in ambiti: salute, sociale, arte, cultura, comunicazione, era digitale, teatro, si occupa di progettazione sociale, scrittura creativa ed è scrittore di narrativa. Inoltre è autore, regista teatrale e videomaker.

CORSO 03

TITOLO	RISORSE DIGITALI E DIDATTICA, PROSPETTIVE DI INTEGRAZIONE E DI ESCLUSIONE	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260056	
ESPERTO	Paolo Nanni	
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 20 (no Max)	
MODALITÀ	Online	
DURATA	10 ore	
ABSTRACT	<p>Un percorso formativo dedicato all'analisi delle risorse digitali nel contesto didattico, per individuare rischi, interferenze e opportunità di incontro, e infine definire possibili strategie di inclusione nei propri percorsi di insegnamento.</p> <p>Il corso si pone gli obiettivi di una corretta individuazione e analisi di potenzialità e insidie delle risorse digitali e la definizione di una strategia personalizzata di impiego delle tecnologie nel proprio metodo didattico, in un percorso che alterna lezioni frontali ad attività laboratoriali.</p> <p>Le tematiche affrontate saranno: digital skills e loro sviluppo, rapporto digital-life-soft skills, prospettive di applicazione dell'intelligenza artificiale, studio e uso dei modelli generativi linguistici, studio e uso dei modelli generativi grafici, dinamiche di accesso all'infosfera, rischi di sostituzione tecnologica, rapporto tra neuroplasticità e comportamenti digitali, criteri di scelta e valutazione delle risorse digitali, accessibilità e usabilità, buone pratiche per l'integrazione delle risorse digitali nella didattica, digital divide, inclusività e personalizzazione, gamificazione, modelli di e-learning, strategie digitali di peer education, flipped classroom, apprendimento task based, linee di tutoraggio, rischi e problematiche dell'uso del digitale in ambito scolastico, orientamento nell'infosfera, fenomeni di eco-chamber, digital detox dei processi didattici e dello studio casalingo, coinvolgimento delle famiglie e patti educativi.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	Mercoledì 11 settembre https://us02web.zoom.us/j/81720538064	14:30 – 17:00
	Lunedì 16 settembre	14:30 – 17:00
	Mercoledì 18 settembre	14:30 – 17:00
	Lunedì 23 settembre	14:30 – 17:00

PAOLO NANNI si occupa da anni di comunicazione digitale, sociale e sanitaria. Con una laurea in Scienze della comunicazione e un diploma universitario in Giornalismo, ha realizzato decine di interventi in convegni, eventi e riviste. È Promotore culturale, formatore in ambiti: salute, sociale, arte, cultura, comunicazione, era digitale, teatro, si occupa di progettazione sociale, scrittura creativa ed è scrittore di narrativa. Inoltre è autore, regista teatrale e videomaker.

CORSO 04

TITOLO	STEM WALK: PERCORSI SCIENTIFICO-MATEMATICI OUTDOOR	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260060	
ESPERTO	Andrea Capozucca	
TARGET	Docenti Primaria	
PARTECIPANTI	Min 20 – Max 35	
MODALITÀ	Blended (2 incontri online e 2 in presenza) L'incontro in presenza si svolgerà presso la sede dell'ISS "Carlo Urbani", in via Legnano 17, a Porto Sant'Elpidio (Fermo).	
DURATA	12 ore (di cui 4 online e 8 in presenza)	
ABSTRACT	<p>Il corso fornirà ai docenti gli strumenti necessari per la progettazione e la realizzazione di una "STEM WALK" di natura didattica o divulgativa, con gli obiettivi di integrare in maniera efficace un approccio multisensoriale e creativo alle discipline STEM con un processo di apprendimento basato sulla scoperta e sull'indagine, fornire opportunità differenziate di insegnamento e apprendimento, e di creare connessioni autentiche con il mondo reale.</p> <p>Si analizzeranno nel dettaglio i modelli più utilizzati di STEM WALK, i loro diversi livelli di complessità e i vantaggi e gli svantaggi ad essi collegati. Le attività in presenza saranno svolte con un approccio laboratoriale e collaborativo, che consentirà ai docenti di sperimentare nuove modalità di design thinking, project-based learning e utili tecniche di comunicazione e problem solving.</p> <p>NB: Per gli incontri in presenza è necessario che i docenti siano muniti di smartphone e/o tablet per scattare foto e prendere appunti da riversare su pc fisso per elaborazione finale.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	Giovedì 13 giugno (online) https://us02web.zoom.us/j/85834446097	15:00 – 17:00
	Lunedì 17 giugno (presenza)	9:00 – 13:00 e 15:00 – 19:00
	Giovedì 20 giugno (online)	15:00 – 17:00

CORSO 05

TITOLO	STEM WALK: PERCORSI SCIENTIFICO-MATEMATICI OUTDOOR	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260062	
ESPERTO	Andrea Capozucca	
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 20 – Max 35	
MODALITÀ	Blended (2 incontri online e 2 in presenza). Gli incontri in presenza saranno presso il Polo Urbani di Sant’Elpidio a mare (FM)	
DURATA	12 ore (di cui 4 online e 8 in presenza)	
ABSTRACT	<p>Il corso fornirà ai docenti gli strumenti necessari per la progettazione e la realizzazione di una “STEM WALK” di natura didattica o divulgativa, con gli obiettivi di integrare in maniera efficace un approccio multisensoriale e creativo alle discipline STEM con un processo di apprendimento basato sulla scoperta e sull’indagine, fornire opportunità differenziate di insegnamento e apprendimento, e di creare connessioni autentiche con il mondo reale. Si analizzeranno nel dettaglio i modelli più utilizzati di STEM WALK, i loro diversi livelli di complessità e i vantaggi e gli svantaggi ad essi collegati. Le attività in presenza saranno svolte con un approccio laboratoriale e collaborativo, che consentirà ai docenti di sperimentare nuove modalità di design thinking, project-based learning e utili tecniche di comunicazione e problem solving.</p> <p>NB: Per gli incontri in presenza è necessario che i docenti siano muniti di smartphone e/o tablet per scattare foto e prendere appunti da riversare su pc fisso per elaborazione finale.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	Lunedì 8 luglio (online) https://us02web.zoom.us/j/81920244154	15:30 – 17:30
	Martedì 9 luglio (presenza)	9:00 – 13:00 e 15:00 – 19:00
	Venerdì 12 luglio (online)	15:30 – 17:30

CORSO 06

TITOLO	L'IMPORTANZA DI ESSERE AGILI	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260063	
ESPERTO	Alessandro Della Villa	
TARGET	Docenti Secondaria di Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 15 – Max 20	
MODALITÀ	Online	
DURATA	10 ore	
ABSTRACT	È più importante fare “le cose giuste” o fare “le cose nel modo giusto”? Partendo dalle metodologie usate per pianificare lo sviluppo del software e usando dei giochi, verranno introdotti alcuni concetti alla base della metodologia “Agile” e verrà mostrata la sua efficacia non solo nel software, contesto in cui è nata, ma in generale in ogni attività in cui è richiesto ottimizzare il lavoro di squadra e ottenere i risultati previsti nei tempi giusti.	
CALENDARIO LEZIONI	Lunedì 24 giugno https://us02web.zoom.us/j/81743231009	17:00 – 19:30
	Martedì 25 giugno	17:00 – 19:30
	Mercoledì 26 giugno	17:00 – 19:30
	Giovedì 27 giugno	17:00 – 19:30

ALESSANDRO DELLA VILLA, dopo la laurea in Ingegneria lavora per alcuni anni in ambito accademico occupandosi di ricerca e insegnamento. A questa esperienza seguono 20 anni di lavoro nello sviluppo software per aziende che operano nei settori delle telecomunicazioni, intelligenza artificiale, healthcare e videogiochi. In parallelo si occupa di divulgazione scientifica e formazione, collaborando principalmente con Scienza in Fabula, e focalizzandosi sulle discipline STEAM.

CORSO 07

TITOLO	È INTELLIGENTE E SI APPLICA		
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260065		
ESPERTO	Alessandro Della Villa		
TARGET	Docenti Secondaria di Primo Grado e di Secondo Grado		
PARTECIPANTI	Min 15 – Max 30		
MODALITÀ	Online		
DURATA	10 ore		
ABSTRACT	Introduzione all'AI partendo dalla costruzione di un "robot analogico" capace di giocare a una versione semplificata del "tris" e (forse) battere gli avversari umani, fino a semplici esempi di come progettare e realizzare una rete neurale usando strumenti moderni. Il percorso si focalizza sullo spiegare le idee alla base dell'AI, mostrando come questa sia più che altro una diversa metodologia di approccio ai problemi, con i suoi limiti e punti di forza. Il corso è "hands on" e verranno proposti dei giochi e dei semplici esercizi da svolgere in gruppo e da riproporre in classe.		
CALENDARIO LEZIONI	Lunedì 15 luglio		17:00 – 19:30
	https://us02web.zoom.us/j/89318224899		
	Martedì 16 luglio		17:00 – 19:30
	Mercoledì 17 luglio		17:00 – 19:30
	Giovedì 18 luglio		17:00 – 19:30

ALESSANDRO DELLA VILLA, dopo la laurea in Ingegneria lavora per alcuni anni in ambito accademico occupandosi di ricerca e insegnamento. A questa esperienza seguono 20 anni di lavoro nello sviluppo software per aziende che operano nei settori delle telecomunicazioni, intelligenza artificiale, healthcare e videogiochi. In parallelo si occupa di divulgazione scientifica e formazione, collaborando principalmente con Scienza in Fabula, e focalizzandosi sulle discipline STEAM.

CORSO 08

TITOLO	L'ORA DELLE STE(A)M: PRIMI PASSI NEL CODING PER LEZIONI INTERATTIVE	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260069	
ESPERTO	Eleonora Lallo	
TARGET	Docenti Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado	
PARTECIPANTI	Min 15 – Max 30	
MODALITÀ	Online	
DURATA	10 ore	
ABSTRACT	<p>Coding è un termine inglese che significa “programmazione”. La programmazione informatica è una vera e propria lingua, una scrittura in codice che consente agli utenti di interagire con computer o sistemi automatizzati, per assegnare l’esecuzione di comandi e compiti. Quello che sembra di difficile apparenza è già un tipo di forma mentis che viene spesso stimolato nelle materie scientifiche.</p> <p>Per questo il coding a scuola permette ai ragazzi di imparare la matematica, la logica e l’automazione in modo divertente. Nel corso utilizzeremo un VIDEOGAME anni 80’, un SUPER- QUIZ di materia (scienze, lettere, lingua inglese) e la costruzione di un ROBOT manipolati dai ragazzi. Affronteremo telematicamente temi quali l’uso di ausili di gioco che possano implementare la curiosità e dare vita al movimento della programmazione come Ozbot, Droni, Bee Bot e i KIT DI SCUOLA come SPIKE. In base alla disponibilità dei kit di ogni docente, inizieremo a costruire insieme percorsi basati sulla manipolazione e sulla costruzione, ricercando i concetti base come connettori logici, leve e movimento ricercando con modalità errore/apprendimento la miglior soluzione per costruire efficacemente il gioco!</p> <p>Il percorso offrirà anche spunti di riflessione per la costruzione di UDA e lezioni innovative e partecipate, scambiando idee e problematiche delle relative fasce di età e cercando attraverso il coding e il confronto ipotetiche soluzioni e stimoli per il docente.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	Lunedì 10 giugno https://us02web.zoom.us/j/84417607498	14:30 – 17:00
	Mercoledì 12 giugno	14:30 – 17:00
	Giovedì 13 giugno	14:30 – 17:00
	Venerdì 14 giugno	14:30 – 17:00

ELEONORA LALLO è una STEM Educator che da molti anni lavora in Scienza in Fabula, un’officina progettuale creativa che si occupa di format scientifici e di educazione non formale per la didattica, servizi culturali e di formazione.

Ha collaborato con le scuole di Firenze, Sesto Fiorentino e Campi Bisenzio e partecipato a diversi bandi attinenti a Festival scientifici, Musei e Biblioteche vincendo le gare per la promozione alla lettura e bandi europei attinenti alla progettazione informale.

Lavora in maniera disciplinare e originale per guidare docenti e ragazzi nel fascino della conoscenza e della scoperta.

CORSO 09

TITOLO	STRUMENTI DIGITALI A SUPPORTO DEL PENSIERO CRITICO E LIMITI DELLA RAZIONALITÀ		
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260070		
ESPERTO	Pierluigi Graziani		
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado		
PARTECIPANTI	Min 20 (no Max)		
MODALITÀ	Online		
DURATA	10 ore		
ABSTRACT	Il corso intende fornire una introduzione agli elementi del cosiddetto critical thinking (pensiero critico). Partendo da alcune problematiche rilevate dal report PISA sulle difficoltà di lettura critica di testi, la lezione procederà introducendo i concetti di ragionamento e correttezza di un ragionamento. Si distingueranno varie forme di ragionamento e si analizzeranno vari tipi di errori di ragionamento. Si proporranno vari metodi e strumenti da utilizzare in classe per costruire moduli didattici sul pensiero critico. In tale contesto saranno introdotti anche alcuni strumenti digitali utili per un approccio “learning by doing”.		
CALENDARIO LEZIONI	Venerdì 28 giugno	https://us02web.zoom.us/j/88392867543	15:00 – 18:30
	Mercoledì 3 luglio		15:00 – 18:00
	Mercoledì 10 luglio		15:00 – 18:30

PIERLUIGI GRAZIANI ha conseguito la Laurea (vecchio ordinamento) in Filosofia presso l'Università di Urbino nel 2001 e il Dottorato di Ricerca in Logica ed Epistemologia presso l'Università di Roma La Sapienza nel 2007. Dal 2010 al 2013 è stato Assegnista di Ricerca in Logica e Filosofia della Scienza presso l'Università di Urbino; e dal luglio 2014 all'agosto 2017 è stato assegnista di Ricerca in Logica e Filosofia della Scienza presso l'Università di Chieti-Pescara. Da dicembre 2018 a luglio 2021 è stato sia Assegnista di ricerca in Logica e Filosofia della Scienza, sia Professore a Contratto in Logica e Informatica presso l'Università di Urbino. Da agosto 2021 Graziani è Ricercatore (RTD-B) presso il Dipartimento di Scienze Pure e Applicate (DiSPeA) dell'Università di Urbino. Aree di ricerca: Fondamenti della Geometria – Logica e Informatica – Storia/Filosofia della Logica e della Matematica – Robotica sociale.

CORSO 10

TITOLO	DESIGN THINKING E PROGETTAZIONE NELLA DIDATTICA	
CODICE	PIATTAFORMA SCUOLA FUTURA – COD. 260071	
ESPERTI	Alessandro Pierleoni, Gianmarco Governatori	
TARGET	Docenti Secondaria di Primo e Secondo Grado	
PARTECIPANTI	Min 20 (no Max)	
MODALITÀ	Online	
DURATA	10 ore	
ABSTRACT	<p>Il design thinking è un approccio alla risoluzione dei problemi e delle criticità, messo a punto nell’ambito della cultura aziendale e oggi riproposto in molti contesti, tra cui la scuola, che si traduce in un metodo efficace, flessibile e riproducibile, e può fornire enormi benefici ai docenti delle varie discipline, a patto di conoscerne potenziali e vulnerabilità. Nei processi di digitalizzazione attualmente in atto, ad esempio, il design thinking offre senza dubbio una valida cornice interpretativa nella quale è possibile abbracciare l’ambivalente semplicità e complessità delle competenze digitali.</p> <p>Ha radici profonde nella cultura di progetto del XX secolo e, nel nostro Paese, ha raggiunto esiti che ancora oggi sono oggetto di studio, grazie alla capacità dei suoi attori di lavorare orizzontalmente, mettendo continuamente in relazione competenze ed esperienze fra loro diversissime e soprattutto sperimentando soluzioni altre contro ogni contesto sfavorevole e povertà di mezzi.</p> <p>Partendo dall’analisi di alcuni casi studio concreti, il corso si propone di indagare i fondamenti della cultura di progetto, di approfondire le fasi del design thinking (empatia, definizione, ideazione, prototipo, test), di individuare i punti di contatto con le prassi di insegnamento e apprendimento, e di fornire ai docenti gli strumenti necessari per trasferire tale approccio nella propria proposta didattica.</p>	
CALENDARIO LEZIONI	<p style="text-align: center;">Martedì 9 luglio</p> <p style="text-align: center;">https://us02web.zoom.us/j/83731693549</p>	15:00 – 17:00
	Giovedì 11 luglio	15:00 – 17:00
	Martedì 16 luglio	15:00 – 17:00
	Giovedì 18 luglio	15:00 – 17:00
	Martedì 23 luglio	15:00 – 17:00

ALESSANDRO PIERLEONI E GIANMARCO GOVERNATORI, architetti, dal 2010 sono membri di COOLSTOODIO associati, studio di architettura con base nelle Marche. Spaziano dalla nuova costruzione, alla ristrutturazione, al design, senza soluzione di continuità, accettando le sfide delle ibridazioni tra i campi del sapere. Formatosi alle facoltà di architettura di Firenze ed Ascoli Piceno, all’attività di progettazione architettonica e design di prodotto hanno da sempre accompagnato incursioni nella grafica, nella fotografia, nel corporate identity e nella modellazione 3d, intesa sia come strumento di progettazione e restituzione dei prodotti della professione, sia come medium di approfondimento e comunicazione. Grazie alle competenze maturate professionalmente in quest’ultimo campo, da alcuni anni intervengono in qualità di esperti di modellazione e stampa 3d in percorsi formativi per professionisti ed aziende ed in progetti scolastici per istituti di ogni grado, rivolti ai docenti o agli alunni.