

CAMPUS GRATUITO

PER INSEGNANTI



SUMMER

STEAMSCHOOL

Teorie, pratiche e strumenti
per diventare un insegnante
STEAM nell'era del digitale

CORSI E LABORATORI IN PRESENZA
PER INSEGNANTI DI SCUOLA PRIMARIA,
INFANZIA E SECONDARIA DI I E II GRADO
2-4 settembre 2024 - Colli del Tronto (AP)

Piattaforma Scuola Futura

I.D. Scuola Primaria e Infanzia: 269695

I.D. Scuola Secondaria di I e II grado: 269703



I.I.S.S. Carlo Urbani
Via S. Elpidio, 1 - 63015 Porto S. Elpidio (FM)



LABILIA

LA CULTURA CAMBIA FORMA

Organizzato dall'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore "C. Urbani"
di Porto S. Elpidio (FM), Polo per la Transizione Digitale,
in collaborazione con Labilia srl.



Il campus intende presentare che cos'è STEAM, i suoi ingredienti principali e gli strumenti teorici e pratici necessari per progettare e realizzare opportunità di apprendimento innovative e stimolanti all'interno delle normali attività didattiche e delle programmazioni curriculari, in un ambiente di formazione digitale e coinvolgente a stretto contatto con artisti ed esperti STEM.



Il campus si svolgerà interamente in presenza nella splendida cornice dell'Hotel "Il Casale" di Colli del Tronto (AP) e durerà tre giorni. Il programma del campus prevede:

- tre conferenze plenarie;
- nove laboratori altamente interattivi di approfondimento (tre per la Primaria, tre per la Secondaria di I Grado e tre per la Secondaria di II Grado);
- attività extra tra arte e scienza e momenti informali per condividere idee, riflessioni, proposte e azioni.



Tutte le attività proposte si basano su standard di insegnamento e apprendimento dinamici e su percorsi interdisciplinari e transdisciplinari, che privilegiano un approccio costruttivo e collaborativo al sapere e incoraggiano l'esplorazione, la sperimentazione, l'interazione e la creatività.



Più in basso, trovi tutte le info utili alla tua partecipazione.



PLENARIE

- **STEAMPEOPLE: SCIENZA E ARTE PER UNA NUOVA VISIONE FORMATIVA** - A. Capozucca (Università di Camerino, I.I.S. Da Vinci Civitanova Marche)
- **INTELLIGENZA ARTIFICIALE E CREATIVITÀ UMANA** - E. Frontoni (Università di Macerata)
- **MATEMATICA E ARTE NELL'ERA DIGITALE** - S. Benvenuti (Università di Bologna)



LABORATORI PER SCUOLA PRIMARIA E INFANZIA

- **IL GIOCODA TAVOLO EDUCATIVO, FORMATIVO E DIDATTICO, TRA MANUALITÀ E DIGITALIZZAZIONE** - A. Di Lisi A. (Ago Formazione)
- **DIDATTICA CREATIVA NELL'ERA DELL'ECOLOGIA DIGITALE** - M. Vantaggi (designer, Università di Perugia)
- **LA ROBOTICA EDUCATIVA ECOSOSTENIBILE** - G. Totaro (educatrice STEAM, artista multimediale)



LABORATORI PER SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

- **PERCORSO STEAM: CODING, MUSICA ED ELETTRONICA** - N. Rizza (Talent, WE Turtle)
- **IL GIOCO DA TAVOLO TRA DIDATTICA INNOVATIVA E INTELLIGENZA EMOTIVA, MANUALITÀ E DIGITALIZZAZIONE** - E. Pia (psicologa, Ago Formazione)
- **RACCONTARE LA MATEMATICA E LA SCIENZA NELL'ERA DELLA TRANSIZIONE DIGITALE** - D. Gauthier (SISSA Trieste, Scienza Express)



LABORATORI PER SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

- **MATEMATICA E OLTRE: DALLA BELLEZZA ANALOGICA A QUELLA DIGITALE** - S. Benvenuti (Università di Bologna)
- **INTERACTIVE STORYTELLING** - A. Capozucca (Università di Camerino, I.I.S. Da Vinci di Civitanova Marche)
- **LOGICA, LOGICA, LOGICA... PICCOLO LABORATORIO PER PENSATORI ANALOGICI E DIGITALI** - P. Graziani (Università di Urbino)

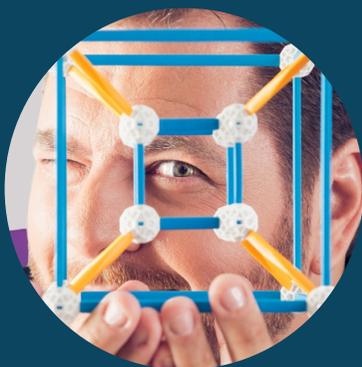


EXTRA TIME

- **DI MUSICA, DI MATEMATICA E DI LETTERATURA** - G. I. Bischì (Università di Urbino) + M. Pugno (musicista, autore)
- **GIOCHI DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE E TECNICHE COMUNICATIVE PER L'INCLUSIONE** - A. Castellucci (regista, attore) - R. Schiavone (esperto di comunicazione e neuroscienza)



I DOCENTI DEL CORSO



ANDREA CAPOZUCCA



MADDALENA VANTAGGI



SILVIA BENVENUTI



GIADA TOTARO



ELISABETTA PIA



EMANUELE FRONTONI



DANIELE GOUTHIER



PIERLUIGI GRAZIANI



ANTONIO DI LISI



TALENT

GLI OSPITI SPECIALI DELL'EXTRA-TIME



MAURIZIO PUGNO
Musica



ALESSANDRO CASTELLUCCI
Teatro



GIAN ITALO BISCHI
Letteratura



ROMEO SCHIAVONE
Comunicazione

IL CAMPUS É INTERAMENTE GRATUITO e aperto a tutti i docenti di ruolo.

PER ISCRIVERSI basta andare sulla piattaforma Scuola Futura e cercare il "Campus STEAMSCHOOL"

I corsi si svolgeranno con i seguenti orari:

Giorno 1

ore 11.00-14.30 accoglienza
ore 15.00/18.00 formazione
ore 18.30/19.30 Extra Time (a seguire cena)

Giorno 2

ore 9.00/13.00 formazione (a seguire pranzo)
ore 15.00/18.00 formazione
ore 18.30/19.30 Extra Time (a seguire cena)

Giorno 3

ore 9.00/13.00 formazione (a seguire pranzo)
ore 15.00/18.30 formazione, saluti

Il Campus comprende:

- la partecipazione alle attività previste dal programma di formazione;
- la possibilità di accedere gratuitamente agli eventi "Extra Time", che si svolgeranno nei pomeriggi al termine delle attività di formazione;
- Crediti formativi

Non comprende:

- il vitto e l'alloggio in hotel, i viaggi.



ALLOGGIO

L'alloggio è autonomo.

Abbiamo predisposto una convenzione con l'Hotel "il Casale" (4 stelle), dove si svolge il campus, situato vicino all'uscita autostradale di San Benedetto del Tronto.



Il costo in convenzione è di euro 73,00 a persona a notte in camera singola, euro 55,00 a persona a notte in camera doppia (2 persone). La tassa di soggiorno è 2 euro al giorno a persona.

PASTI

I pranzi e le cene possono essere fatti in autonomia.

Per chi vuole, al "Casale" il costo del pranzo è di 28 euro a persona (a buffet -no bevande), il costo della cena è di 30 euro (light lunch buffet) e comprende un primo, un secondo e un contorno, bevande incluse. Si dovranno prenotare in anticipo (vedi sotto: COME PRENOTARE) e pagare direttamente all'hotel (comunicheremo via email le modalità).



Note sui pranzi e cene: vorremmo che la convivialità fosse parte integrante del corso, per permettere nuove relazioni e scambi di opinioni tra i partecipanti, per cui auspichiamo di avervi comunque in loco. Il Casale è in un luogo appartato, con molto parco intorno e il paese più vicino non è raggiungibile a piedi: per cercare ristoranti bisogna muoversi con l'auto.



COME PRENOTARE

Primo: iscriversi al corso tramite piattaforma.

Per prima cosa devi iscriverti tramite la piattaforma Scuola Futura, cercando il "Campus STEAMSCHOOL". Se avete difficoltà potete contattare la prof. Chiara Vitali che si occupa delle iscrizioni in piattaforma: tel. 351.91.35.643 (anche Whatsapp).



Secondo: prenotare vitto e alloggio

Se vuoi prenotare vitto e alloggio puoi farlo tramite questo form:

<https://forms.gle/e4z1X81QDst9EuXS7>



Sono previste 40 gratuità per il soggiorno in pensione completa presso la struttura ospitante, alle seguenti condizioni:

- distribuzione delle 40 gratuità: 14 per insegnanti di Infanzia/Primaria, 13 per insegnanti di Secondaria di I grado e 13 per insegnanti di Secondaria di II grado:



- la priorità viene assegnata in base al numero di corsi frequentati relativi al piano di formazione del Polo organizzati in collaborazione con Labilia srl ed erogati tramite la Piattaforma Scuola Futura. In caso di parità varrà l'ordine di iscrizione in piattaforma Scuola Futura (data e ora);

- in caso di posti vacanti in una o più delle predette categorie si procederà allo scorrimento proporzionato dell'elenco nelle altre, fino a completo esaurimento dei 40 posti;



- In caso di ulteriore disponibilità il criterio utilizzato sarà esclusivamente l'ordine di arrivo delle domande.



Il Polo "Carlo Urbani" e la società Labilia provvederanno a controllare il possesso dei requisiti dichiarati per la concessione delle gratuità e a trasmettere alla struttura ospitante le informazioni relative al soggiorno. E' importante perciò che il modulo Google venga compilato entro il termine ultimo del 27.07.2024.

Chi si iscrive esprime la volontà di essere presente comunque al Campus, indipendentemente dalla gratuità che potrà essere eventualmente assegnata.

Gli insegnanti che avranno diritto alla gratuità saranno contattati via email non appena verranno definite le graduatorie, che saranno inoltrate agli interessati.



La gratuità del soggiorno comprende:

- Vitto: dalla cena del 2 settembre al pranzo del 4 settembre;
- Un posto in camera doppia per le notti del 2 e del 3 settembre.



Eventuali altri pranzi/cene extra che si vorranno effettuare al Casale dovranno essere pagati a parte (28 euro per il pranzo e 30 per la cena). La camera singola richiede un'integrazione di 20 euro a notte. L'hotel manterrà bloccati camere e prezzi convenzionati entro e non oltre il 30 luglio. Oltre quella data la tariffa potrebbe cambiare e va verificata la disponibilità delle camere. I posti disponibili sono al massimo 60 per corso.



ISCRITIVI SU SCUOLA FUTURA



PER INFO

info@labilia.it - tel. 393.99.00.319 (Mauro - anche Whatsapp)





GLI INSEGNANTI

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), con-Direttore di NutriMente, Festival di scienza e cibo di San Benedetto del Tronto 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 coautore del libro "Il tranello e la soluzione matematica" (Giaconi Editore, 2016) e autore dei libri "Comunicare la matematica" (Egea, 2018) e "STEAMPEOPLE: Scienza e Arte per una nuova visione formativa" (Serel International, 2022).

SILVIA BENVENUTI - È professoressa associata presso l'Università di Bologna. Matematica esperta di geometrie non euclidee, didattica della matematica e divulgatrice scientifica, è membro del comitato scientifico di "Matematita", Centro Interuniversitario di Ricerca per la Comunicazione e l'Apprendimento Informale della Matematica. Ha collaborato e partecipato alle trasmissioni televisive Geo&Geo, Geo Magazine, Geo Scienza (Rai 3). È autrice tra l'altro di "Insalate di matematica 3. Sette variazioni su arte, design e architettura" (Sironi Editore, 2010). Attualmente è vice presidente del Comitato "Raising Public Awareness" della European Mathematical Society e membro della Associació Catalana de Comunicació Científica (Associazione Catalana per la Comunicazione della Scienza), della European Union of Science Journalists' Associations (EUSJA), e della World Federation Science Journalists (WFSJ).

ANTONIO DI LISI - Pedagogista, docente TFA, formatore. Appassionato di serious game e di training tools ha fondato FORLUDO, un luogo di pensiero per il gioco da tavolo come strumento formativo. Ha creato 2 giochi da tavolo (Mr Maslow e My Party) e collabora con diverse realtà. Formatore AGO, lavora molto nel campo didattico, soprattutto sui temi dell'inclusione e delle didattiche alternative.

DANIELE GOUTHIER - Matematico, ha fatto ricerca, insegnato, scritto e parlato. Molte di queste cose le fa tuttora. Da qualche tempo si dedica particolarmente ai libri. Insegna Comunicazione della matematica e della fisica alla SISSA di Trieste. Ha lavorato in contesti e istituzioni diverse: ha all'attivo qualche anno di ricerca in matematica (Scuola Normale Superiore di Pisa, Università di Parma e Università del Piemonte Orientale) e in comunicazione della scienza (Sissa). Ha insegnato per cinque anni a scuola e ha lavorato nella redazione di Ulisse-nella rete della scienza. Come coordinatore organizzativo o scientifico, ha contribuito a organizzare le prime sette edizioni del Convegno nazionale in comunicazione della scienza; FEST-Fiera dell'Editoria Scientifica Trieste 2008; le prime quattro edizioni di Scienza under 18 isontina e le prime due del Convegno nazionale di Scienza under 18; oltre a svariati workshop, seminari e presentazioni di libri. Dal 2002 al 2012 è stato membro della redazione scientifica del Journal of Science Communication, nella quale ha seguito i processi di innovazione tecnologica della rivista ed è stato responsabile della gestione e del coordinamento della peer-review. È autore di 10 libri. Ha fondato nel 2010 la casa editrice Scienza Express, e ne è il direttore editoriale.

EMANUELE FRONTONI è professore ordinario di Informatica all'Università di Macerata e co-director del VRAI Vision Robotics & Artificial Intelligence Lab del Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione dell'Università Politecnica delle Marche. Svolge la sua attività di ricerca nel settore dell'intelligenza artificiale e della visione artificiale, dell'analisi del comportamento umano, della sanità digitale, della realtà aumentata e degli spazi sensibili, delle digital humanities. È autore di oltre 230 articoli internazionali e collabora con numerose aziende nazionali e internazionali in attività di trasferimento tecnologico e di innovazione. È stato Program Chair o General Chair di varie conferenze e summer school internazionali (e.g. IEEE/ASME MESA Mechatronic Embedded System & Applications 2016 e 2017, IEEE ECOMR European Conference on Mobile Robotics 2017, BigDat 2020, DeepLearn 2021) e co-organizzatore di numerosi workshop internazionali (e.g. DeepRetail @ ICPR 2020, D2CH @ CVPR 2021, AI4DH @ ICIAP 2022). È un esperto per la Commissione Europea nelle valutazioni di progetti H2020, Horizon Europe e MSCA ed è attualmente coinvolto in vari progetti EU in corso (e.g. H2020 – DWC, INCREASE, ULTIMATE e sub-call ROSIN; MSCA - TRUST). È membro della European Association for Artificial Intelligence, della European AI Alliance e della International Association for Pattern Recognition.

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.

ELISABETTA PIA - Psicologa, formatrice, conduttrice televisiva. Animatrice di grandi eventi per ragazzi, giovani e adulti. Da molti anni si occupa di educazione e formazione con adolescenti, giovani e adulti su numerose tematiche, tra cui educazione emotiva e prevenzione alla salute. Lavora con i giochi da tavolo e con il giocare in generale ed è una formatrice AGO.



TALENT - Sono quattro giovani professionisti provenienti da percorsi diversi - Economia, Ingegneria informatica e dell'Automazione, Psicologia - e appassionati di tecnologie per l'educazione, che nel 2015 hanno fondato TALENT, una start up innovativa, per inseguire la missione di innovare la didattica della scuola italiana. L'idea di educazione che hanno in mente è fatta di esperienze in prima persona, esperimenti e sfide, collaborazione e uso delle tecnologie. Tutto ciò consente di costruire il pensiero e di sviluppare intelligenze e talenti. Dalla sua nascita a oggi, TALENT ha svolto laboratori tecnologici nelle scuole con oltre 1000 studenti, attività di formazione a docenti, workshop e altri eventi ed è diventata una delle realtà di formazione su tecnologie e didattica più importanti del centro Italia. Con Weturtle questa idea di educazione evolve e diventa una grande comunità di persone che condividono conoscenze ed esperienze sulle tecnologie per l'educazione, dalla Sicilia alla Valle d'Aosta.

MADDALENA VANTAGGI - Designer e formatrice, consegue la laurea in Product Design presso la Facoltà di Architettura di Firenze e in Arti Visive presso lo IUAV di Venezia. Si specializza in Design per lo Sviluppo Locale e Sostenibile e in Management dei Beni Turistici e Culturali. E' docente di Design presso l'Accademia di Belle Arti Pietro Vannucci di Perugia e responsabile della formazione in design e fantasiologia presso Labilia s.r.l. Ha elaborato un suo personale metodo formativo e progettuale che mette la fantasia al centro del processo creativo per la sostenibilità. Lo racconta nel libro "Manuale di Fantasiologia. Una didattica creativa per la sostenibilità" edito da Termanini (2022). Le sue esperienze e progetti sono richiesti in scuole pubbliche e private, università e centri di formazione, aziende e associazioni, ovunque sia necessario attivare un dialogo creativo per la sostenibilità ambientale, sociale e culturale. I suoi progetti sono stati esposti al MAXXI, alla Biennale di Venezia, al Salone del Mobile di Milano, alla Stockholm Furniture Fair, all'Hong Kong Exhibition Center, alla Kinder und Jugend di Colonia.

OSPITI EXTRA TIME

GIAN ITALO BISCHI - E' professore ordinario di Matematica Generale e Metodi matematici per l'Economia presso l'Università di Urbino. Ha pubblicato articoli e libri sui modelli dinamici e le loro applicazioni alla descrizione di sistemi complessi. Si occupa anche di divulgazione, in particolare sulle connessioni fra la Matematica e gli altri campi del sapere.

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.

MAURIZIO PUGNO - Polistrumentista e produttore umbro, è considerato in Europa come uno dei più personali chitarristi di blues italiani. E' ormai da tempo parte integrante del panorama "Blues & Dintorni" Europeo, al quale ha contribuito con la propria esperienza e versatilità riconosciutagli in tutto il mondo. Inizia a rapportarsi con la musica suonata all'età di 15 anni dopo aver studiato sassofono e chitarra classica presso la scuola comunale di Gubbio. Oltre alle collaborazioni dirette con molti musicisti del suo settore e "dintorni" (Roberto Ciotti, Fabio Treves, Alberto Marsico, Gio Rossi., Mike Turk, Rico Combo Blues, Sugar Ray Norcia, Sax Gordon, Ian Paice, Kellie Rucker, Tad Robinson, Mark Du-Fresne, Lynwood Slim, MZ Dee, Linda Valori), Maurizio Pugno ha altresì lavorato come opening act per artisti del calibro di B.B. King, Mavis Staples, Pops Staples, Solomon Burke, Status Quo, Tower Of Power, Rober Cray, Gianna Nannini, Stevie Ray Vaughan, James Cotton, Eric Burton, Fabolous Thunderbirds, Ana Popovic, Andy J. Forest, Rudy Rotta, Fabio Treves. Nel Luglio 2018 firma per la neonata agenzia di eventi e promozione culturale Labilia con la quale lavora in esclusiva sia come Direttore Artistico che come musicista. Ha all'attivo 15 cd. Da alcuni ha prodotto "Bluesland", una serie di video sul Blues pubblicati via web che, dal 2021 è diventato un podcast pubblicato settimanalmente da diverse radio italiane. Nel 2022 ha fondato il gruppo Sacromud pubblicando un cd dall'omonimo titolo, distribuito in centinaia di radio italiane e i cui video sono stati trasmessi in esclusiva italiana da Sky TG24 e Akasnews.



I.I.S.S. Carlo Urbani
Porto S. Elpidio - San Elpidio a Mare - Ancona

Campus organizzato dall'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
"C. Urbani" di Porto S. Elpidio (FM), Polo per la Transizione Digitale,
in collaborazione con Labilia srl.

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA