



MASTERCLASS



for STEAM



Bologna | 18-22 Luglio 2022

Un progetto di



**CONFINDUSTRIA EMILIA
AREA CENTRO**
Le imprese di Bologna,
Ferrara e Modena



**FONDAZIONE
GOLINELLI**
L'intelligenza
di esserci



PERCORSO FORMATIVO GRATUITO PER INSEGNANTI DI SECONDARIA DI I e II GRADO DI MATERIE SIA UMANISTICHE CHE SCIENTIFICHE

Progetto

MASTERCLASS for STEAM è un progetto per la formazione continua dei/delle docenti e la diffusione delle materie e dell'approccio **STEAM** (integrazione tra Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Materie Umanistiche e Matematica) nelle scuole italiane. Giunto alla sua **seconda edizione**, il percorso offre a 20 insegnanti di scuola secondaria di tutta Italia un'**esperienza formativa d'eccellenza** completamente **gratuita**: una scuola estiva a luglio, della durata di una settimana, seguita da una seconda fase autunnale in cui i/le docenti, con il supporto di formatori e formatrici, condividono gli apprendimenti con colleghi e colleghe e sperimentano in classe.

Destinatari

Insegnanti di scuola secondaria di primo e secondo grado di tutta Italia, sia di ambito scientifico, tecnologico che umanistico, di scuole statali e paritarie italiane.

Il/la candidato/a ideale ha:

- competenze STEAM medie o medio alte;
- desiderio di migliorare;
- impegno e capacità ad avviare percorsi di formazione per colleghi e colleghe.

Grazie al sostegno di Confindustria Emilia Area Centro e Fondazione Golinelli i/le 20 partecipanti selezionati/e beneficeranno di borse di studio a copertura totale delle spese di formazione, vitto e alloggio.

Candidatura

Per candidarsi è necessario presentare obbligatoriamente entro il **19 aprile 2022**, un testo motivazionale, il curriculum e un'idea su come coinvolgere i colleghi e le colleghe nella seconda fase.

Per presentare la domanda collegarsi al link:

<https://fondazionegolinelli.it/it/area-scuola/masterclass-for-steam>

Per informazioni

email: educareaeducare@fondazionegolinelli.it

telefono: 051/0923204



Scuola estiva

La Summer School si terrà dal 18 al 22 luglio 2022 negli spazi di Opificio Golinelli e del Liceo STEAM International di Bologna e prevede:

- **lezioni ispirazionali** dal mondo della ricerca, delle imprese innovative e del giornalismo scientifico internazionale;
- **laboratori e workshop STEM** su tecnologie e strumenti integrabili nella quotidianità scolastica (esempio machine learning e intelligenza artificiale, realtà aumentata e virtuale, giochi tra analogico e digitale, dati e visualizzazione);
- **focus sulle STEAM** per lavorare su competenze multiple, personalizzazione dei percorsi, lingua, motivazione e orientamento, complessità e scenari futuri con connessioni a temi quali rapporto uomo macchina, game e gamification, arti, scienze e tecnologie, narrazione e linguaggi, co-progettazione e progettazione empatica di esperienze, sostenibilità e open schooling;
- **workshop sulle pratiche didattiche** per ripensare l'approccio STEAM e renderlo ancora di più diffuso e interdisciplinare;
- **attività** per piccoli gruppi, facilitati da tutor esperti affinché i corsisti e le corsiste possano condividere le proprie competenze e costruirne di nuove in un'ottica trasformativa.

Giving back e follow up

Agosto > Dicembre 2022

Con il supporto della faculty del progetto, l'utilizzo di toolkit predisposti ad hoc e una piattaforma online dedicata, ogni insegnante avvia **attività di condivisione** tra pari delle metodologie, strumenti, contenuti ed esperienze appresi ritenuti più significativi. I partecipanti entrano a far parte di una Community che offre in modo sistematico supporto e spunti di riflessione per l'innovazione delle pratiche scolastiche.

Obiettivi

La MASTERCLASS promuove la didattica delle STEAM in modo integrato e organico per:

- **favorire** il potenziamento delle competenze di base e di tipo disciplinare;
- **coinvolgere** degli studenti nella produzione di artefatti digitali come attivatori di conoscenza;
- **collegare** il linguaggio tecnico scientifico al registro comune e narrativo e lo sviluppo scientifico e tecnologico con la dimensione umana e ambientale;
- **stimolare** la rielaborazione propria dello studente, i collegamenti con le esperienze personali dei ragazzi, il pensiero critico;
- **educare** alla complessità, contribuendo a immaginare scenari futuri alternativi in funzione di diverse ipotesi di evoluzione del contesto tecnico e sociale.

Collaborazioni

Il progetto MASTERCLASS for STEAM nasce dalla collaborazione di Fondazione Golinelli e Confindustria Emilia Area Centro.