VENERDI 13 DICEMBRE 2024

GEOMETRIE D'INVERNO... ...CON I MATTONCINI

RITORNANO LE STE(A)M ALLA DE AMICIS



LE STE(A)M

L'acronimo STE(A)M - con la A tra parentesi perché aggiunta di recente - sta per Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica. Queste materie, se integrate, aiutano i bambini a sviluppare **competenze chiave per il futuro** come la risoluzione di problemi, la creatività, il pensiero critico e la collaborazione.
Con l'approccio STEAM, i bambini non imparano solo i concetti, ma si impegnano anche a sperimentare e costruire conoscenze attraverso il gioco e le attività pratiche. Questo tipo di apprendimento alimenta la loro naturale curiosità e li incoraggia a esplorare il mondo che li circonda, gettando le basi per diventare adulti innovativi e consapevoli.

L'EVENTO

Ritornano le STEAM per un nuovo appuntamento alla De Amicis, e questa volta lo fanno con Bogdan Novakovic, ricercatore di Belgrado, ora in Italia, che si occupa di processi di formazione innovativa in fascia scolare. In questo laboratorio alunne e alunni di tutte le classi saranno coinvolti in una attività che li porterà a sperimentare le discipline STEAM attraverso l'uso di **mattoncini LEGO**.
Bambine e bambini avranno l'opportunità di realizzare alcune semplici costruzioni unendo spirito di collaborazione, creatività, e sperimentando principi di geometria e fisica.
Sarà una nuova occasione per avvicinarsi al mondo STEAM e scoprire come rendere concetti scientifici affascinanti e divertenti!

IL DOCENTE

Bogdan Novakovic, è un ricercatore, artista e designer UX/UI con un master presso la Facoltà di Arti Applicate di Belgrado e una laurea magistrale presso la Facoltà del Design del Politecnico di Milano. Attualmente sta conseguendo il dottorato in Educazione nella Società Contemporanea presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca. La sua esperienza spazia tra aziende come McCann-Erickson, e il mondo accademico. Ha tenuto molteplici workshop e attività con alunne e alunni della scuola primaria e secondaria e ha lavorato allo sviluppo di un'app in realtà virtuale e aumentata (VR/AR) finalizzata all'apprendimento per bambini con disturbi del linguaggio.