

disposte alio

eragioli boccia l'idea
ora è di 25 anni

za tanto più che questo mal-
contento tra le contrade ha
portato da più parti a suggerire
di sospendere l'evento.

«Una possibilità che escludo
categoricamente - annuncia
il presidente della Pro Loco
Gianluca Ceragioli - finché
io e questo consiglio saremo
in carica l'elenco delle manifesta-
zioni del Palio non subirà
cambiamenti: se una tale deci-
sione sarà presa, sarà compito
del prossimo consiglio».

Apertura, invece, per intavola-
re una discussione sul re-
golamento in atto. «Se si vuole
ampliare il limite d'età per le
aspiranti miss - spiega Cera-
gioli - servirà però il consenso
all'unanimità delle otto con-
trade: in caso contrario il re-
golamento non potrà subire ul-
teriori variazioni».

Questa non sarà però l'uni-
ca problematica di cui si discu-
terà lunedì sera. Anche la Pro
Loco infatti presenterà alle
contrade una serie di argo-
menti alquanto spinosi,
dall'aumento del prezzo dei bi-
glietti (che - come già annun-
ciato - subirà un lieve rincaro:
la stessa cosa accadrà per ogni
evento del Palio) alla loca-
tion. L'idea della serata all'a-
perto in piazza Matteotti sem-
bra aver fatto il suo corso, so-
prattutto perché i costi per l'or-
ganizzazione superano i ricavi
dell'evento, da tempo uno
dei segni in rosso del bilancio
della Pro Loco. La proposta
dell'ente sembrerebbe orien-
tarsi a un espediente già testa-
to in passato: organizzare
Miss Palio nel contesto di una
delle sagre estive delle contra-
de, le quali si passeranno il
ruolo di "ospiti" anno dopo an-
no. La prospettiva non man-
cherà certo di accendere il di-
battito, anche perché le pro-
blematiche logistiche che un
simile evento potrebbe ag-
giungere alla già complessa or-
ganizzazione di una sagra ga-
stronomica non saranno facili
da appianare. —

Gabriele Buffoni

SCUOLA



Forte all'avanguardia della robotica in classe con l'aula Steam

FORTE DEI MARMI. Lunedì la
scuola secondaria di primo
grado "Ugo Guidi" farà un sal-
to nel futuro: verrà infatti
inaugurata l'aula Steam, pro-
getto ideato dal team compo-
sto dall'animatore digitale
Andrea Mammini, il Dsga
Alessandro Querci e la diri-
gente scolastica (nella foto).
La realizzazione del proget-
to è stata possibile grazie
all'ottimo piazzamento otte-
nuto nella selezione pubbli-
ca emanata dal ministero e ri-
guardante la realizzazione
di ambienti di apprendimen-
to innovativi, per il lancio di
una strategia complessiva di
innovazione della scuola ita-
liana e per un nuovo posizio-
namento del suo sistema edu-
cativo nell'era digitale.

Su oltre 5050 scuole candi-
datisi, l'Istituto Comprensivo
di Forte dei Marmi si è posiziona-
to 289° posto nella
graduatoria nazionale rien-
trando così nelle prime
1.115 scuole aventi diritto al
finanziamento per la realiz-
zazione del progetto. Tale posiziona-
mento è dovuto anche
al sostegno che il Comune
ha fornito all'Istituto Com-
prensivo di Forte dei Marmi,
intervenendo inizialmente
come cofinanziatore e poi
nell'esecuzione dei lavori
per realizzare l'aula.

«È importante per la scuo-
la sapersi rinnovare e stare al
passo coi tempi - commenta
l'assessore alla pubblica istru-
zione Anna Corallo - e con
la realizzazione dell'Aula

Steam l'Istituto di Forte dei
Marmi si conferma all'avanguar-
dia. Mi congratulo col
team che ha ideato il proget-
to e con tutto il Comprensivo
per la sua realizzazione».

Ma cos'è un'aula Steam?
Semplicemente un ambiente
multidisciplinare e multime-
diale articolato in spazi di ap-
prendimento e risorse digita-
li, con arredi scolastici flessi-
bili e adattabili alle diverse
esigenze dell'attività didattica
e con postazioni di ricerca
dati, sperimentazione e dise-
gno. L'aula comprenderà
un'area principale dotata di
un monitor interattivo, un
carrello di ricarica contenente
28 tablet, una trentina di
banchi componibili e confi-
gurabili in varie forme, e ben
12 robot Ozobot e 12 robot
Mbot. I primi sono una sorta
di social robot pensato per il
coding e la robotica educativa
con cui si può imparare
giocando, apprendendo le
basi della programmazione
informatica e scoprendo pari-
menti le potenzialità della ro-
botica, mentre i secondi so-
no robot facili da montare,
ideali per i giovanissimi che
iniziano a sperimentare con
la programmazione grafica,
l'elettronica e la robotica.
Nell'aula "steam" ci sarà poi
una zona "making" dotata di
un pc, uno scanner 3D e 4
stampanti e infine di un labo-
ratorio di ceramica, dotato
di due forni e di uno scaffale
per i manufatti realizzati da
gli studenti. — A.P.