



Associazione Culturale

COMUNE DI ARZANA



020170001478

PROT. N. 0001478 del 20/03/2017

U - CL: Cla: 7.3 - UOC: UOC:



Comune di Arzana

1° Festival Scientifico Ogliastrino

ScienzaInGioco

La scienza è un grande gioco che ispira e tonifica. Il campo di gioco è l'universo stesso.

(Isidor Isaac Rabi, Nobel per la Fisica 1944)

Alla c. a. dei dirigenti scolastici

Docenti, alunni

Oggetto: I Festival Scientifico ogliastrino "ScienzainGioco"

Carissimi, la presente per informarvi che dal 25 al 28 Maggio 2017, Arzana sarà lo scenario del Festival "ScienzaInGioco", una manifestazione all'insegna della scienza che, attraverso laboratori interattivi, conferenze, dibattiti, spettacoli e giochi logico-matematici, intende favorire nei partecipanti la conoscenza, l'approfondimento e l'apprendimento di temi scientifici attraverso *didattiche innovative e stimolanti, che coniugano il rigore dei contenuti con il piacere della scoperta.*

L'evento intende porre le basi per promuovere un interscambio tra diversi istituti, isolani e non, attraverso la creazione di una rete che favorisca scambi ed arricchimento e crei e mantenga relazioni costruttive.

Arzana si propone di ospitare uno dei più grandi eventi culturali scientifici dell'anno riconoscendo il grande ruolo socio-educativo che la scienza riveste nella formazione e motivazione dei giovani studenti.

Per l'evento si alterneranno attività culturali, laboratori, mostre, convegni su temi scientifici così che le scuole possano ampliare la propria offerta formativa e si promuovano momenti di confronto e arricchimento reciproco tra i ragazzi di diversa provenienza e indirizzo formativo.

Il Festival fornisce altresì l'occasione per conoscere il meraviglioso ambiente naturalistico storico e culturale proprio dell'Ogliastro: gli ospiti potranno apprezzare a pieno la bellezza dei territori, il patrimonio storico, gli usi e costumi, nonché l'ospitalità e le tradizioni enogastronomiche del luogo.

Le scuole interessate possono partecipare alle varie attività del Festival, previa prenotazione tramite il sito web riportato a piè di pagina indicando scuola di appartenenza, numero di studenti e docenti, giorni di permanenza e a quale laboratorio, spettacolo, dibattito, mostra si intende accedere.

Per gli studenti ospiti, rispettivi docenti e familiari sono state stipulate convenzioni con le strutture ricettive che offrono pacchetti soggiorno a costi agevolati per tutta la durata della manifestazione.

Sono previste, sempre su prenotazione, visite gratuite all'Osservatorio astronomico e presso i Laboratori Progenia a Lanusei nonché escursioni a piedi, in mountain-bike e a cavallo lungo i sentieri del Gennargentu con guida,

Vi invitiamo pertanto a partecipare numerosi all'evento

Ringraziandovi anticipatamente per l'attenzione che vorrete dedicare all'evento e auspicando nella vostra piena partecipazione, si coglie l'occasione per porgere

Cordiali Saluti

N.B. vi invio in allegato il programma provvisorio e sarà nostra cura inviarvi al più presto l'opuscolo contenente tutte le informazioni riguardanti l'evento.

Le prenotazioni verranno gestite on-line dal 27/03/2017 nel sito www.scienzaingloco.it

Il Presidente dell'Associazione Iklos

(F.to Giovanna Loddo)


ASSOCIAZIONE CULTURALE
IKLOS
Via XXIV Maggio, 11 - 09017 SANT'ANTIOCO
Cod. Fisc. 90037860922



Il Sindaco

(F.to Marco Melis)



Laboratori a cura delle scuole ogliastrine

Da prenotare

- *Il quadrato tra arte e scienza*
- *Ma tu! Ti sai ? Orientamento*
- *Droni – Aspetti pratici Droni (APR) - Aspetti operativi*
- *UAV (Unmanned Aerial Vehicle) – TECNICHE DI COSTRUZIONE*
- *La storia e l'evoluzione del volo: le macchine volanti*
- *Gli origami*
- *Le leve – ALLA RICERCA DELL'EQUILIBRIO*
- *Gioco di abilità*
- *Mille bolle blu*
- *Gli aquiloni*
- *Il volo: le macchine volanti di Leonardo da Vinci*
- *Volare oh oh*
- *Il volo: la casa volante*
- *Aeroplanini e la camera del vento con nastri colorati*
- *Le ali di Icaro*
- *A caccia di parabole*
- *Il movimento*
- *Energie alternative*
- *La raccolta differenziata*
- *Il DNA dell'alieno sarà simile al nostro?*
- *Gli elementi giocano*
- *DNA*
- *L'armonia delle sfere*
- *Gli sport e la fisica*
- *Street science show*
- *Il meraviglioso mondo dell'acqua*

Direttore scientifico: Cescò Reale (Festival di Giochi Matematici)

Comitato direttivo: Giovanna Loddo (Ass. Iklos), Marcello Garau (Ass. Iklos), Nicola Mannai (Ass. Iklos), Mariano Ucheddu (Ass. Iklos), Cecilia Puddu (Comune di Àrzana)

Comitato Scientifico:

Alessio Perniola (Multiversi, Santeramo, BA), Giovanni Filocamo (MateFitness, Genova), Federico Peiretti (giornalista scientifico, Torino), Nando Geronimi (Festival di Giochi Matematici, Caldè, VA), Alfredo Marzocchi (Univ. Brescia), Maurizio Paolini (Univ. Brescia), Marco Maria Massai (Univ. Pisa), Sergio Giudici (Univ. Pisa), Pietro Olla (Circoscienze, Cagliari)

Partner:

Associazione IKLOS (Sant'Antioco), Festival di Giochi Matematici (Caldè, VA), Multiversi Divulgazione Scientifica (prov. Bari), AISTAP (Associazione Italiana per lo Sviluppo del Talento e della Plusdotazione), Chentuconcas (rete di divulgatori scientifici sardi), Ass. Aula K (Cagliari), Centro Progenia (Lanusei), progetti Circoscienze (Cagliari), Docenti di matematica, scienze e fisica degli Istituti Scolastici coinvolti (Scuole secondarie di I° grado e Liceo Scientifico e Liceo Artistico), Osservatorio Astronomico

Le mostre e i laboratori durante tutto il Festival saranno in parte a scuola e in parte in altri luoghi di Àrzana.

Laboratori di scienze / matematica nelle scuole, di mattina: gli esperti, autori dei laboratori, formeranno in 2-3 ore 4 alunni per ogni classe, che saranno poi animatori del laboratorio per i loro compagni, sotto la supervisione dei docenti.

Laboratori di scienze / matematica in piazza, il pomeriggio: gli animatori saranno ancora gli alunni formati, sotto la supervisione degli esperti.

Programma di massima

(Suscettibile di qualche piccola modifica)

Giovedì 25 maggio

Ore 9-12, nelle scuole: Laboratori delle scuole, Aula K – Dusyma Costruir Narrando, mostra Pubblici Segreti

Ore 15-17, in piazza: Laboratori delle scuole, Aula K - Dusyma Costruir Narrando, mostra Pubblici Segreti

Ore 18.00-19.30, in sala comunale: Conferenza-spettacolo Magica Scienza (di Alessio Perniola)

Ore 20.00: cena sociale

Ore 21.30-23.30, in piazza: Ajò a Giogai (giochi per tutti)

Venerdì 26 maggio

Ore 9-12, nelle scuole: Laboratori delle scuole, Aula K – Ludorobotica, Lab. H2Oltre, mostre Pubblici Segreti

Ore 15-17, in piazza: Laboratori delle scuole, Aula K - Ludorobotica, Lab. H2Oltre, mostra Pubblici Segreti

Ore 18.00-19.30, in piazza: Spettacolo “Circoscienza” (Pietro Olla)

Ore 20.00: cena

Ore 21.30-23.30, in piazza: Ajò a Giogai (giochi per tutti)

Sabato 27 maggio

Ore 9-12, nelle scuole: Laboratori delle scuole, Aula K – giochi logici e rompicapi, Lab. H2Oltre, mostre Pubblici Segreti, Corso di giochi matematici

Ore 15-16, aula consiliare: Conferenza « Riconoscere e sostenere i talenti degli studenti » (Anna Maria Roncoroni)

Ore 15-17, in piazza: Laboratori delle scuole, Aula K – giochi logici e rompicapi, Lab. H2Oltre, mostre Pubblici Segreti, Corso di giochi matematici

Ore 15.00-21.30, in piazza: Laboratori artistici e gastronomici

Ore 18.00-19.30, in piazza: conferenza interattiva “Il fascino dei giochi matematici” (Giorgio Dendi)

Ore 20.00: rinfresco

Ore 21.30-23.30, in piazza: Ajò a Giogai (giochi per tutti)

Ore 21.30-23.30, : Al lupo, al lupo – Dinamiche di gruppo nei giochi di ruolo (Anna Maria Roncoroni)

Domenica 28 maggio

Visite siti, Degustazioni, Presentazione manufatti e prodotti locali

Ore 10-12, nelle scuole: Laboratori delle scuole, Laboratori H2Oltre, Aula K, mostre Pubblici Segreti, Corso di giochi matematici

Ore 11.00-12.30: Torneo di giochi logico-matematici a squadre

Ore 15-16 La genetica e l'invecchiamento negli Ogliastrini, Edoardo Fiorillo (biologo presso Centro ProgeNIA)

Ore 17.45 Premiazioni

Ore 18.00-19.30: Conferenza-concerto “Riflessioni musicali e matematiche” (Cesco Reale - xxx)

Mostre e laboratori da prenotare

25.5 – 4.6, 10-13 e 15.30-17.30, in sala Hotel Murru

Pubblici segreti

di Anna Lanza e Cesco Reale, in collaborazione con Ass. Iklos, Privacy Flag, Univ. Trento, CEMEA Veneto, Fondazione Bitcoin Italia

La protezione dei dati personali è un tema sempre più scottante e i problemi aperti sono ancora molti. Innovative tecnologie basate su algoritmi matematici vengono in nostro aiuto: in particolare la crittografia, grazie alla quale un testo è trasformato in un insieme di segni privi di significato (per chi non conosca la chiave giusta per decifrarli). In questa mostra scoprirete storia e meccanismi della crittografia, della steganografia (l'arte di nascondere i messaggi) e delle crittovalute, monete virtuali (come il Bitcoin) basate su tecniche crittografiche. In breve: protezione dei dati personali, progetto Privacy Flag, scitola spartana, cifrari di Cesare, Vigenère e Vernam, disco di Alberti, macchina Enigma, crittografia visuale, Tor, Bitcoin, inchiostro invisibile e infine giochi a tema!

Ven.-Sab. 9-12, 15-17, Dom 10-12, mensa scuola elementari (?)

H2OLTRE di Alessio Perniola

Acqua: una delle molecole più semplici, ma allo stesso tempo la più sorprendente. Il laboratorio rappresenta un'immersione non scontata alla scoperta dei segreti dell'oro blu.

Capillarità, densità, tensione superficiale, adesione e coesione, rifrazione, riflessione, propagazione del suono, energia idraulica.

L'obiettivo? Scoprire tutte le affascinanti proprietà dell'acqua e le sue straordinarie applicazioni nell'ambito dell'acustica, dell'ottica, fino a immaginare come, da una semplice goccia d'acqua, si possa creare una "magia".

I contenuti scientifici verranno affrontati in modo dinamico e divertente e saranno adatti, grazie alla mediazione dall'animatore scientifico, a grandi e piccini.

Giov-dom 9-12 a scuola, 15-17 in piazza (se piove: a scuola)

Laboratori delle scuole

Giochi

Giov-dom; 9-10.30, 10.30-12, 14.30 – 16, 16 – 17.30, in aula scuola elementare

AULA K

Ogni giorno sarà possibile sperimentare un laboratorio diverso per i gruppi classe che si prenoteranno. Un'Aula K è uno spazio in cui il Gioco viene trasformato in uno strumento che può avere diverse finalità, e in cui gli studenti scoprono il fascino della Didattica Ludica del Laboratorio K!

Aula K – Dusyma, Costruir narrando

Questo laboratorio prevede l'utilizzo di semplici costruzioni di diversi materiali con le quali gli alunni scopriranno il piacere di "giocare insieme" e di creare strutture e storie alimentando la propria fantasia e mettendo a dura prova le leggi della fisica... un momento di creatività, concentrazione e narrazione collettiva, che mostrerà come in un'Aula K anche i giochi più semplici possano diventare strumenti didattici efficaci per l'insegnante!

Aula K – Robotica fai da te

Elettricità, Elettronica, Meccanica e Stampa 3D... mettiamo insieme queste parole per ottenere la "Robotica delle Aule K". Le classi potranno condividere il nostro entusiasmo per i robot della DFRobot (il nostro partner di Shanghai), scopriranno Otto, il Vortex, l'Antbo e insieme creeremo semplici sistemi logici con sensori e motori! Un'introduzione anche per i docenti nel mondo della "Robotica fai da te", che insegna all'alunno che la creatività è il miglior modo per affrontare il mondo della tecnologia!

Aula K – Giochi logici e rompicapi

Un laboratorio di logica e concentrazione, un viaggio attraverso varie tipologie di giochi che non lasceranno gli alunni indifferenti... chi sarà il più abile a risolvere gli enigmi impossibili? Decine di giochi selezionati dalle migliori fiere del mondo, modificati e sviluppati dai soci del Laboratorio K, per creare delle lezioni in cui si impara attraverso il gioco. I docenti potranno scoprire nuovi strumenti per insegnare la logica e la concentrazione in classe!

Sabato 10-12, 15-17, in piazza (se piove: alla scuola elementare)

Corso di giochi matematici

con Giorgio Dendi e Cesco Reale

Sabato 21.30 -23.30, in piazza (se piove: in aula consiliare)

Al lupo, al lupo ! – Dinamiche di gruppo nei giochi di ruolo

con Anna Maria Roncoroni e Cesco Reale

Il laboratorio si propone di sollecitare il pubblico a "mettersi in gioco", prestandosi a un'analisi psicologica sulle dinamiche di gruppo, attraverso una tecnica d'interazione di gruppo strutturata come gioco di ruolo.

Nella variante proposta i giocatori sono divisi segretamente in due squadre: cittadini e 2-3 lupi mannari. Solo i lupi si conoscono tra loro e ogni notte cercano di mettersi segretamente d'accordo per eliminare un cittadino, cercando di non far cadere i sospetti su di loro, mentre i cittadini cercano di individuare e di eliminare i lupi. Ne scaturisce un gioco vivo e interessante, fatto di dibattiti, sospetti, argomentazioni logiche, bluff e colpi di scena.

La dott.ssa Roncoroni, psicologa esperta in dinamiche di gruppo, farà un'introduzione sulla comunicazione verbale e non verbale, osserverà il gioco e infine guiderà un dibattito volto ad analizzare i diversi comportamenti e le strategie utilizzate durante la partita dai vari giocatori e dal gruppo nel suo insieme.

Giovedì-Domenica, 21.30 – 23.30 in piazza (se piove: alla scuola elementare)

Ajó a Giogai – Giochi per tutti

Domenica 10-11.30, alla scuola elementare

Torneo di giochi matematici

a cura di Giorgio Dendi e Cesco Reale

Spettacoli e conferenze

Giovedì, 18.00-19.30, in piazza (se piove: in aula consiliare)

Conferenza spettacolo di Alessio Perniola

MAGICA SCIENZA

Protagonista sarà la scienza in questo vero e proprio spettacolo di magia con tanto di trucchi da far vivere e provare agli spettatori.

Tanti fenomeni naturali spesso confusi con magie verranno svelati attraverso le meraviglie della fisica, della chimica e della matematica.

Numeri come il palloncino che non scoppia, l'acqua che non cade, gli anelli concatenati, i biberon esplosivi e tanti altri, permetteranno all'animatore scientifico di parlare di capacità termica, forze di adesione, nastri di Möbius e tanto altro...

La scienza affascinerà e incanterà grandi e piccini.

Venerdì 18.00 – 19.30, in piazza (se piove: in aula consiliare)

Riflessioni musicali e matematiche

Conversazione musicale con Cesco Reale e Federico Cherchi

Riflessioni, rotazioni e traslazioni: operazioni geometriche che possiamo ritrovare come parametri estetici tanto nella musica quanto nell'arte. Si mostreranno e faranno ascoltare vari esempi: in un canone la seconda voce (risposta) è uguale alla prima voce (tema) e la risposta si sovrappone al tema iniziando con un leggero ritardo (come in "Fra' Martino"). Questa semplice traslazione si ritrova anche in molti fregi (decorazioni architettoniche e non solo). In un canone retrogrado la risposta è uguale al tema invertito temporalmente, ovvero suonato dalla fine all'inizio. Questo equivale a una riflessione del tema con asse di riflessione verticale rispetto allo spartito. Un altro tipo di fregio ha questa struttura con asse di riflessione verticale. E così via. Si ascolteranno via via alcuni brani musicali, uno per ogni tipo analizzato.

Sabato 15.00-16.00, aula consiliare: conferenza di Anna Maria Roncoroni

Riconoscere e sostenere i talenti degli studenti

Investire nel capitale umano giovanile è di certo una priorità. Ma non sempre le scuole hanno gli strumenti giusti per poterlo fare, anche perché il mondo è in rapido cambiamento e capire come individuare i talenti dei nostri giovani può essere un compito a volte complesso. Verranno quindi forniti i principali modelli di individuazione, di intervento e di supporto, sfatando alcuni miti per parlare di ciò che si può fare a livello curricolare ed extra-curricolare per aiutare i nostri giovani a sviluppare la meglio il loro potenziale.

Sabato 18.00 – 19.30, in piazza (se piove: in aula consiliare)

Conferenza interattiva di Giorgio Dendi

Il fascino dei giochi matematici

La matematica spesso è vista con diffidenza e tante persone prendono subito le distanze da chi accenna ad un argomento matematico. Ma... anche per prendere le distanze, occorre conoscere un po' di matematica, in modo da non sbagliare le misure.

In realtà è l'unica materia che non occorre studiare, in quanto, se capiamo il meccanismo, è tutto automatico. Chi ha regnato nel Regno Unito dopo Giorgio V? Edoardo VIII, ma non ci possiamo arrivare con un ragionamento, mentre... che numero viene dopo 751.654? Lo sappiamo tutti, anche se quel numero non ci è stato mai insegnato. Ecco, la matematica ci permette di fare ragionamenti, anche complicati se solo abbiamo la pazienza di cercare i meccanismi che regolano i numeri. E ad ogni età, con qualsiasi grado di scolarizzazione, questo è possibile.

Domenica 15.00 – 16.00, aula consiliare: conferenza di Edoardo Fiorillo

La genetica e l'invecchiamento negli Ogliastrini

La Sardegna, grazie alle sue peculiari caratteristiche di insularità e di antica storia, ha sempre suscitato un forte interesse nel campo della genetica umana. Il Centro ProgeNIA è nato nel 2001 come studio longitudinale e si propone di identificare fattori genetici e non genetici implicati nei processi di invecchiamento. Nell'ambito del progetto, 7.000 volontari provenienti da 4 paesi dell'Ogliastra (Lanusei, Arzana, Elini e Ilbono) vengono periodicamente esaminati per numerosi parametri clinici ed immunologici importanti per gli studi genetici e per un monitoraggio dello stato di salute della popolazione generale.

In questa lezione interattiva, il Dott. Fiorillo alternerà la descrizione di ProgeNIA con video e quiz a risposta multipla sui temi discussi: chi risponderà a tutto riceverà in premio l'elisir di eterna giovinezza !!

Domenica 18.00-19.30, in piazza (se piove: in sala polifunzionale):

spettacolo di e con Pietro Olla - **Progetti Circoscienze**

Prof. Pietrosky e il coniglio nel cappello

Prof. Pietrosky, docente emerito di fisica del gioco presso l'Università del Divertimento, insegue il sogno di trovare la formula del "coniglio nel cappello".

100 giorni e 10 ore fa ha incontrato un saggio che gli ha consigliato di circondarsi di studenti buoni e cattivi e, insieme a loro, cercare un altro equilibrio per la Raffa, la strana bicicletta che gli viene fornita dal saggio stesso.

Per fare questo dovrà viaggiare con una valigia piena di cose strane e colorate, che userà per superare tre prove: una di geometria, una di astronomia e l'ultima di anatomia. Ogni prova è descritta con metafore non verbali, dimostrazioni di abilità circensi (5 palle per aria, palloni che girano sulle dita, torce di fuoco e giochi su un monociclo alto due metri, la Raffa appunto).

Biografie

Cesco Reale

Sito : www.cescoreale.com/matematica

Canale Youtube: <https://www.youtube.com/user/matematikemulo/playlists>

Coorganizzatore del Festival Italiano di Giochi Matematici, ha creato "Il Castello dei Giochi" (al Museo Svizzero del Gioco). Responsabile scientifico e curatore di mostre, laboratori e conferenze in vari festival italiani ed esteri; temi: lingue, giochi e matematica. Rappresentante ONU della Federazione Mondiale di Esperanto, parla oltre 10 lingue ed è membro del comitato organizzativo del Congresso Mondiale dei Poliglotti.

Federico Cherchi

Classe 1976, si diploma in Pianoforte nel 1996 e in Musica Elettronica nel 1999, col massimo dei voti, al Conservatorio di Musica di Cagliari. Conseguita la licenza inferiore in composizione tradizionale, alterna l'attività di concertista - in ambito classico - con quella di compositore di musica elettroacustica e sperimentale (con opere presentate in importanti festival: "La Terra Fertile" a L'Aquila, Amici della Musica e Spaziomusica Ricerca a Cagliari, "Futura" a Crest), perfezionando gli studi con importanti Maestri (M^{re} Michele Campanella all'Accademia Chigiana di Siena e nella Scuola di perfezionamento pianistico di Ravello, M^{re} Bruno Mezzena, M^{re} Janos Meszaros per la musica da camera). Da quasi dieci anni insegna presso numerose Scuole Civiche di Musica della Sardegna.

Giorgio Dendi

Quando lui era giovane, non esistevano competizioni di Giochi Matematici, ma da quando ci sono queste gare, lui è in prima linea per far conoscere la bellezza dei problemi e la felicità che possiamo provare nel risolverli, dopo aver scoperto meccanismi e teoremi. Dendi stesso, oltre che allenatore della squadra italiana, è concorrente lui stesso, e continua a giocare con i numeri, così come gioca anche con le parole, essendo enigmista impegnato sia nell'ideazione di giochi di parole, sia nella soluzione. Anche le sue apparizioni in tv sono frutto di studio e idee innovative che permettono in pochi secondi di portare a compimento una prestazione; ne sono esempi la sua creazione di un cruciverba in diretta in tre minuti a "Scommettiamo che...?" e l'estrazione di radici, fino alla radice nona, di numeri che potevano avere fino a 18 cifre a "Superbrain – Le Supermenti", entrambi programmi trasmessi su Rai 1.

Laboratorio K

L'associazione "Laboratorio K" nasce nel 2015 dopo un'esperienza ventennale dei soci (Simone Masala e Barbara Pitzanti) nel mondo del "gioco usato come strumento didattico ed educativo" e dei "giochi di ruolo".

Ha come principale finalità la ricerca, la sperimentazione, la realizzazione di metodi innovativi, l'applicazione del Gioco nel mondo della didattica innovativa. Collabora strettamente con aziende internazionali nel campo del Gioco Scolastico (Dusyma, Germania) e della Robotica Educativa (DFRobot, Cina), con le quali ha contratti di consulenza e di ricerca e sviluppo.

La realizzazione delle Aule K nelle scuole è un esempio dei laboratori sperimentali che vengono sviluppati per le scuole di ogni ordine e grado e coinvolgono in media circa 5000 alunni all'anno in Italia e all'estero.

Alessio Perniola

Divulgatore scientifico e formatore professionista. Da anni è impegnato nell'ideazione di interventi di comunicazione innovativa della scienza che abbiano il carattere dell'originalità e dell'interattività. Ha partecipato ai più importanti eventi di divulgazione scientifica in Italia e all'estero. Vanta collaborazioni con università ed enti di ricerca. Fisico di formazione, ama fondere nelle sue mostre, laboratori, spettacoli e giochi, i diversi rami del sapere, i linguaggi espressivi artistici e la scienza. Nel 2011 fonda MULTIVERSI divulgazione scientifica, nel 2014 fonda e diventa direttore scientifico del festival CassanoScienza.

Pietro Olla

Insegna Tecnologia alle scuole medie, utilizzando il Circo e il Gioco come strumenti didattici. È Clown Giocoliere professionista dal 2005 e Ingegnere con un master in divulgazione scientifica. È ideatore di progetti didattici come Fragili Equilibri e Circoscienze. Si è esibito in Festival e Musei Scientifici in Italia, Europa e non solo, con Spettacoli, Animazioni scientifiche di strada e Corsi di Formazione per Insegnanti e Animatori. Vive felice e innamorato vicino a Cagliari con sua moglie e due figli.

Anna Maria Roncoroni

Psicologa, dottorata in psicologia, Presidente AISTAP (Associazione Italiana per lo Sviluppo del Talento e della Plusdotazione) e membro del Comitato Generale del Consiglio Europeo per le Alte Abilità. Premio del Mensa Internazionale per Beneficio alla Società.

Edoardo Fiorillo

Biologo con formazione molecolare è da sempre interessato alle patologie autoimmuni sia monogeniche che complesse. Dopo alcuni anni negli Stati Uniti trascorsi a studiare le proteine coinvolte nell'eziopatogenesi del diabete di tipo 1, ha fatto rientro in Italia per affacciarsi nel mondo della genetica delle malattie complesse e dei determinanti genetici del sistema immunitario. Ha contribuito a capire che il sistema immunitario ha una forte componente genetica che lo influenza, con potenziali implicazioni terapeutiche per le patologie autoimmuni che hanno un'incidenza tra le più elevate al mondo quali il diabete di tipo 1 e la sclerosi multipla. Attualmente, riveste il ruolo di responsabile della sede dell'Istituto di Ricerca Genetica e Biomedica del CNR di Lanusei.

