

INDICE/SUMMARY

Introduzione Giada Totaro	11
1. L'esperienza STEAM Atelier	11
2. Il primo eBook STEAM Atelier dedicato a BEcoming Animals	11
3. Guida e note di lettura ai laboratori STEAM Atelier e <i>BEcoming Animals</i>	13
Introduction Giada Totaro	18
1. The STEAM Atelier experience	18
2. The first STEAM Atelier eBook dedicated to <i>BEcoming Animals</i>	18
3. Guide and reading notes to STEAM Atelier and <i>BEcoming Animals</i> workshops	20
Artiste STEAM Atelier	25
Arte e contemporaneità. Nuove prospettive, opportunità e metodologie di creazione, educazione e conoscenza Pier Luigi Capucci	26
1. Transdisciplinarietà e STEAM	26
2. Alcuni esempi dalla Storia dell'Arte	28
2.1 La prospettiva rinascimentale	28
2.2 Umberto Boccioni e Albert Einstein	30
2.3 Il ritorno del Barocco	31
2.4 Jackson Pollock e i frattali	33
3. Scienza e arte	34
3.1 Il programma SciArt della Commissione Europea	34
3.2 La Terza Vita	35
3.3 Arte come filosofia della contemporaneità	36
Bibliografia/Bibliography	38
Art and contemporaneity. New perspectives, opportunities and methodologies of creation, education and knowledge Pier Luigi Capucci	42
1. Transdisciplinarity and STEAM	42
2. Some examples from Art History	44

2.1 The Renaissance perspective.....	44
2.2 Umberto Boccioni and Albert Einstein.....	45
2.3 The return of the Baroque.....	47
2.4 Jackson Pollock and fractals	48
3. Science and Art	49
3.1 The SciArt program of the European Commission.....	49
3.2 The Third Life	50
3.3 Art as a philosophy of contemporaneity	52
DDI Piattaforme/Platforms	53

**L'apprendimento della creatività e dell'innovazione
dell'era del distanziamento sociale: il network
internazionale di Experience Workshop** Kristóf Fenyvesi **54**

1. L'apprendimento della creatività e dell'innovazione nell'era del distanziamento sociale	54
2. Il network STEAM di Experience Workshop nel contesto locale e internazionale	54
3. Il background pedagogico nei programmi STEAM di Experience Workshop	56
4. Experience Workshop come parco giochi e piattaforma per nuove connessioni	57

**Learning for Creativity and Innovation
in the Era of Social Distancing: the Experience
Workshop International STEAM Network** Kristóf Fenyvesi **59**

1. Learning for Creativity and Innovation in the Era of Social Distancing	59
2. The Experience Workshop STEAM Network in Local and International Contexts	59
3. Experience Workshop's STEAM Programs' Background in Pedagogical Methodology	61
4. Experience Workshop as a Playground and a Platform for New Encounters	62
Bibliografia/Bibliography	64
Strutture tridimensionali con tecniche STEAM	69

**Tutorial Bio Kit per una Cupola Geodetica / Bio Kit for a
Geodesic Dome** a cura di / edited by Silvia Cappello **70**

Pensando STEAM: arte e scienza come performance ecosistemica Giorgio Cipolletta	72
1. Cos'è STEAM?	72
2. Una breve storia dell'arte e della scienza: un incontro intimo	75
3. Per un progetto transdisciplinare, una performance ecosistemica	77
Bibliografia/Bibliography	82
Sitografia/webliography	84
Thinking STEAM: as Art and Science as Ecosystem Performance Giorgio Cipolletta.....	85
1. What is STEAM?	85
2. A Short History of art and science: an intimate rendezvous	88
3. For a transdisciplinary project, an ecosystemic performance	90
Incubatrice elettronica per galline NOEMI	95
Tutorial Incubatrice elettronica IOT per galline NOEMI / Electronic IOT Incubator for hens NOEMI	96
DIVENIRE ANIMALE: perché è stato importante in passato e perché lo è ancora oggi? Jatun Risba	99
1. Divenire animale: un pellegrinaggio attraverso la natura selvaggia e la vera appartenenza	100
2. Dov'è finito lo spirituale nell'arte?	101
3. Verso le tecnologie contemporanee del re-incanto	102
BECOMING ANIMAL: Why it mattered in the past and why it matters today? Jatun Risba	104
1. Becoming animal: a pilgrimage through wilderness and true belonging	105
2. Where has the spiritual in Art gone?	106
3. Towards contemporary technologies of enchantment	107
Bibliografia/Bibliography	109
Tutorial Laboratorio fisico/Danza della Vita a cura di Jatun Risba	110
1. Grounding: Sentirsi connesso alla terra, body-mind centering	110
Radicarsi come un anemone di mare	110
2. Risveglio & Re-Wilding: Divenire animale come strategia di resilienza	111
Occhio di pesce	111

3. Coltivare il vuoto e la spontaneità	112
Il ronzio della mosca	112
4. Coltivare la compassione e la mentalità	113
Amici del corpo	113
Physical Lab/Dance of Life by Jatun Risba	115
1. Grounding: Feeling connected to the earth, body-mind centering ...	115
Ground like a Sea anemone	115
2. Awakening & Re-Wilding: Be-coming animal as a resilience strategy	116
Fisheye View.....	116
3. Cultivate emptiness & spontaneity	116
Buzzing Fly.....	117
4. Cultivate compassion & mindfulness	117
Body buddies.....	117
Quale immaginario per i digital native? Giada Totaro	119
1. Oltre il paradigma digitale	119
2. Arte, linguaggi multimediali e nuove tecnologie	122
3. Creatività digitale e didattica delle nuove tecnologie dell'arte	125
Bibliografia/Bibliography	129
Sitografia/Sitography	129
Which imaginary for Digital Natives? Giada Totaro	130
1. Beyond the digital paradigm	130
2. Art, multimedia languages and new technologies	133
3. Digital creativity and New Technologies of Art Didactic	136
Tutorial Dispositivo indossabile per il distanziamento sociale / Tutorial Social distancing Wearable	141
Riflessioni conclusive a cura di Roberta Sozzo	144
Final reflection curated by Roberta Sozzo	145
Autori / Authors	146
Pier Luigi Capucci	146
Giorgio Cipolletta	147
Kristóf Fenyvesi	148
Jatun Risba	150
Giada Totaro	151