In partenza una nuova edizione di STEAMplay: con Fondazione Politecnico di Milano le materie STEAM e l'AI sono un gioco che orienta al Futuro

_ NEWS_ Milano, Ottobre 2026

Parte una nuova fase di STEAMplay, l'innovativo progetto ideato da **Fondazione Politecnico di Milano** e supportato da **Aramco Europe** pensato per avvicinare gli studenti delle scuole medie alle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics).

STEAMplay è un progetto che ha preso il via nel 2024, nato per incuriosire, sollecitare domande, fornire nuove skill e rendere meno lontane e più "attraenti" le discipline STEAM ai ragazzi e, soprattutto, alle ragazze, perchè **oggi in Italia sul totale degli studenti che scelgono indirizzi di impronta prettamente scientifica o tecnologica, solo il 37% sono infatti di genere femminile** (dal Rapporto CNEL-Istat 2025 "Il lavoro delle donne tra ostacoli e opportunità"). Il gap è ancora tutto da colmare e i progetti di edutainment aprono possibilità reali di una sperimentazione in cui "genialità" e creatività non sono legate al genere.

Al teatro Leonardo di Milano, proprio accanto al Politecnico, si è parlato di evoluzione, scelte, errori, adolescenza e tecnologie per anticipare i temi di "STEAMplay_forward", **nuova fase del progetto STEAMplay della Fondazione Politecnico di Milano dedicato agli studenti delle scuole medie che rende "vive" le materie STEAM grazie a strumenti di gamification.**

Ad aprire la mattinata "Evoluzione. Una storia di ritmi ed errori", conferenza/spettacolo firmata dal giornalista scientifico Michele Bellone insieme al duo musicale Ave Quasàr, per introdurre il tema del cambiamento, dell'evolversi come frutto del caso, della necessità o anche della volontà, rivolgendosi direttamente al pubblico che affollava la platea, ragazze e ragazzi di alcune scuole medie di Milano e dell'Hinterland che hanno partecipato o parteciperanno al progetto, individui in piena, tumultuosa evoluzione! Un'evoluzione necessaria, indotta dall'età, dalle scelte che a breve affronteranno a scuola e nelle vita, in cui spesso è facile perdersi e perdere di vista gli obiettivi, quello che piace, il modo in cui arrivarci.

Alla tavola rotonda che è seguita, dal titolo emblematico "Trasformazione. Orientarsi tra apprendimento, creatività e intelligenza artificiale" hanno contribuito, guidati dalla game designer Claudia Molinari dello studio We Are Muesli, alcuni dei giovani protagonisti della precedente edizione di STEAMplay, Alice e Rosalucia, portando la propria testimonianza, e Leonecode, dodicenne pioniere del vibe coding, nuova frontiera creativa dei videogiochi.

"Cosa lega la selezione naturale, la musica elettronica, il gioco e l'intelligenza artificiale?". Sul palco, la storia delle idee e delle teorie scientifiche che nel tempo hanno cercato di spiegare l'Evoluzione, riportate attraverso una narrazione multidimensionale condotta tra parole,

canto, musiche elettroniche. Durante la tavola rotonda, poi, un dibattito alimentato da generazioni in apparenza distanti -millennials versus gen Z o addirittura Alpha-, che si è via via focalizzato sull'immaginare il FUTURO, sui percorsi di crescita individuale, sulla cooperazione con gli altri, sull'orientamento come strumento per affrontare i cambiamenti, a scuola e nella vita.

L'evento è stato la fase di lancio di **una nuova avventura** STEAMplay che offrirà ulteriori, freschissimi input ai ragazzi: "STEAMplay_forward" approderà nei prossimi mesi concretamente nelle scuole Perasso (periferia nord di Milano) e Verdi (centro Milano, indirizzo musicale), dove più di 100 studenti di 5 classi parteciperanno a Game Jam intensive per trasformare la vita di scienziate e scienziati in serious game, utilizzando l'AI in modo consapevole come "alleato di creatività". Spesso per i più giovani (e non solo!) l'intelligenza artificiale è infatti una comoda "scorciatoia" che spegne il cervello, e stimolare gli studenti ad utilizzarla in modo ragionato ed etico per arrivare a sviluppare nuove competenze sarà senz'altro una delle sfide formative più importanti da qui in poi per insegnanti, genitori e adulti in genere.

Anche in questa nuova, prossima fase, l'obiettivo di STEAMplay sarà quello di coinvolgere attivamente i ragazzi nella comprensione delle materie STEAM per tentare di renderle meno ostiche, più attraenti, fornendo agli studenti, durante il percorso, **nuovi strumenti e nuove competenze**, in modo che possano poi raccogliere elementi in più per **affrontare con consapevolezza una scelta post-scuola dell'obbligo**, o che possano, a volte anche inaspettatamente, appassionarsi alla scienza e alla tecnologia grazie ad un nuovo approccio e ad un linguaggio diverso, quello del gaming.

Nella precedente edizione di STEAMplay gli studenti, guidati dai tutor di Fondazione Politecnico, sono stati in grado di creare mini-videogames attraverso cui raccontare la vita e le invenzioni di scienziate e scienziati. Anche con STEAMplay_forward entreranno **in gioco -è proprio il caso di dirlo!- l'AI e il vibe-coding, per stimolare l'apprendimento e la creatività e per incoraggiare un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie** di cui gli adolescenti già dispongono e che quotidianamente usano.

Le scuole interessate a partecipare a nuove edizioni di STEAMplay possono mettersi in contatto su https://www.steamplay.it/il-progetto/#sezione-contatti

www.steamplay.it Ig @steamplay_project

Fondata nel 2003 dal Politecnico di Milano insieme a istituzioni e realtà imprenditoriali, **la Fondazione Politecnico di Milano** è la prima fondazione universitaria nata in Italia. Attraverso la sua area **STEM Education**, la Fondazione sviluppa soluzioni e modelli d'apprendimento innovativi volti a diffondere la cultura scientifica e tecnologica tra i giovani. Collaborando con scuole, università, pubbliche amministrazioni e aziende, l'area STEM progetta iniziative di orientamento, inclusione e sperimentazione didattica per preparare le nuove generazioni alle sfide dell'innovazione.