

Profilo docenti:

Sara Chiessi è responsabile della biblioteca comunale "Luigi Arbizzani" di San Giorgio di Piano (BO). Ha lavorato per diversi anni per il CSBNO nella biblioteca di Paderno Dugnano (MI). La sua attività di ricerca in campo bibliotecario ha toccato i temi dell'information literacy, della valutazione d'impatto delle biblioteche pubbliche e del valore sociale delle biblioteche. Collabora da diversi anni con l'AIB: nel 2014-2017 ha fatto parte del Gruppo di studio sulla Information literacy, e attualmente fa parte della Commissione nazionale biblioteche pubbliche. Con il CSBNO ha partecipato nel 2016/2017 al progetto europeo NewLib–New Challenges for Public Libraries, per lo studio, l'applicazione e la diffusione della metodologia del Design Thinking nelle biblioteche.

Prima di diventare bibliotecaria, ha lavorato per diversi anni come story editor nel cinema e nella televisione.

Stefano Menon si occupa di formazione da 18 anni, di cui gli ultimi 13 felicemente spesi per approfondire e sperimentare metodologie digitali innovative. Ha così avuto modo di confrontarsi con molteplici contesti, sia a livello di utenza che di contenuti, divenendo nel tempo una sorta di “deep generalist”: ne sa di tutto un po’, ma mai abbastanza. Però appena ne ha l’occasione approfondisce! Così è stato per l’Information Literacy. Completamente ignaro di cosa fosse fino a pochi anni fa, adesso inizia a capirci qualcosa.

Dal 2012 lavora in Fondazione Politecnico di Milano ed è project manager di Navigate.

<https://www.linkedin.com/in/stefanomenon/>

Matteo Uggeri si occupa di eLearning sotto varie sfaccettature dal 1999, anno in cui ha iniziato lavorare presso **Centro METID (Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica) del Politecnico di Milano** come *interface designer* e *project manager* di progetti nazionali e internazionali, tipicamente sui temi dell’eLearning.

Dal 2012 è in forze alla **Fondazione Politecnico di Milano**, dove si occupa degli stessi temi, ed in particolare di **Digital Learning, e-Collaboration e Gamification**, sia a livello di progettazione che di consulenza e formazione sullo sviluppo di progetti in questo ambito, per committenti privati e pubblici. Spazio dalla sperimentazione alla formazione conducendo laboratori per bambini ed adulti; di norma si tratta di **Game Jam o Game Storm**, ossia **incontri creativi volti alla realizzazione di giochi** a valenza formativa, oppure di corsi strutturati sulle potenzialità del gioco nei contesti formativi.

Si occupa anche di musica, dal 1996, come autore di dischi, sound designer e produttore.

Il progetto “Navigate”

Navigate - “*Information Literacy: A Game-based Learning Approach for Avoiding Fake Content*” è il progetto internazionale finanziato dal programma Erasmus+ nato con l’obiettivo di facilitare la diffusione dell’Information Literacy attraverso il gioco didattico.

<https://www.navigateproject.eu/>