

Sessione 1
mer 9 POMERIGGIO

mer 9	Aula P1			Aula P0			Aula F3			Aula F4			Aula F6			Lab Inf		
1	16:15 ▼ 17:00	L16 A.R. Petrillo, G. Presen, S. Labanti	Metodo scientifico e indagine statistica: modelli di verità tra Galileo e Intelligenza Artificiale	L07	A.R. Ferraioli, B. Sessa	Argomentare e dimostrare: un laboratorio interdisciplinare tra matematica e italiano	L03	A. Caserta	Coding la Divina Commedia: leggere Dante con la matematica	L02	M. Borghi	Quando il pensiero diventa infinito: Matematica, Escher e creatività digitale	L14	D. Palmigiani	Magia, campi finiti e codici QR	LS1	P. Barbieri, M. Bodrato, P. Curretti, C. Dematteis, S. Ghiazza, A. Tempellini	Giovani mimi: l'interferenza di Young
2	17:05 ▼ 17:50	L20 G. Scibilia, C. Delbuono, V. Loparco	Laboratorio di introduzione al coding con Scratch e attività ludico-motorie: un'esperienza nella Scuola Secondaria di primo grado	L08	C. Fissore, M. Marchisio Conte	Tutor digitali per la matematica: progettazione didattica e uso consapevole dell'IA	L11	A. Lugli, M. Maschietto, P. Milici	Toccare la trascendenza: esplorare l'Analisi infinitesimale e la sua storia con un artefatto materiale	L04	A. Caserta	Dai pixel alle curve ellittiche: comprimere e proteggere le immagini con la matematica. Un percorso interdisciplinare per il Liceo Matematico.	LS3	L. D'Antonio, S. Rutigliano	La Ludodidattica nel Liceo Matematico: un percorso laboratoriale di progettazione di giochi	LS5	A. Palma	L'idea geniale
3	17:55 ▼ 18:40	L01 C. Binetti	Maillard Lab: introduzione alla modellizzazione scientifica tra chimica e matematica	L06	D. De Salvo, O. Lietz, S. Pellicano, N. Chiriano, E. Florio	Dare senso al segno "=": un laboratorio interdisciplinare per esplorare il significato dell'uguaglianza	L18	A. Saracco	A spasso per Quackenberg: un laboratorio sui grafi a fumetti	L05	R. De Castris	La musica come ponte tra matematica e fisica: un percorso STEAM sulla modellizzazione del suono	L12	C. Mares, S. Moretti	Scacco al re	LS7	I. Veronesi, G. Pagliarulo, C. Pascale	Il potere della posizione. Strategia e Geometria nella Teoria dei Giochi

Sessione 2
gio 10 MATTINA

gio 10	Aula P1			Aula P0			Aula F3			Aula F4			Aula F6			Lab Inf		
1	10:45 ▼ 11:15	C09 S. Cerasaro, I. Rusciano	Dallo spinner al modello: un percorso laboratoriale sul calcolo delle probabilità tra frequenze naturali e intuizione storica	C07	E. Benedetto, F.S. Tortoriello, I. Veronesi	Matrici, congruenze e numeri primi gemelli	C02	A. Amirante, F. Coppa	Essere e Divenire: un laboratorio epistemologico tra Parmenide, Eraclito e la scienza moderna	C27	L. Tomasi	Indicazioni nazionali, Licei Matematici e "Matematica del Novecento": riflessioni didattiche	C15	R. De Castris	Musica e statistica nella didattica della matematica: progettazione e sperimentazione di un ambiente digitale in una collaborazione internazionale	C20	M.G. Gaggia	Equazioni differenziali: un approccio modellistico per i Licei Matematici
2	11:20 ▼ 11:50	C30 I. Veronesi	Educare all'Intelligenza Artificiale attraverso la Logica Fuzzy: un laboratorio collaborativo per la modellizzazione dell'incertezza	C25	P. Palestini	La distanza fra la matematica e l'opinione comune	C13	A. Cigliola	Le congruenze numeriche tra matematica e latino: un percorso laboratoriale nel Liceo Matematico	C06	I. Bencivenni, M.C. Cibien, F. Amato, A. Gambini, C. Spagnolo	Il linguaggio della parabola	C17	M. Dignani	Firenze tra matematica, arte e natura	C04	S. Bellissima, F. Fondelli	Programmare per Comprendere
3	11:55 ▼ 12:25	C22 A. Malaspina	Matematica e Diritto: una proposta per i Licei Matematici	C14	M. Coppola, M.R. Coretti	Matematica e Arte: fregi di templi greci come ponte tra simmetrie geometriche e patrimonio archeologico	C18	V. Fanelli	Il tempo è denaro. Regimi finanziari, capitalizzazione e attualizzazione con la didattica innovativa	C29	M. Vastano, E. Ferrara Dentice	Le coniche: dallo spazio al piano	C12	F. Chicco	La matematica nella democrazia	C19	G. Fattoruso	Matematica e decisioni: le scelte sociali
4	12:30 ▼ 13:00			CX	V. Facchini	La calcolatrice grafica nel laboratorio matematico												

Sessione 3
gio 10 POMERIGGIO

gio 10	Aula P1			Aula P0			Aula F3			Aula F4			Aula F6			Lab Inf		
1	16:30 ▼ 17:05	C10 A. Ceroni	Combinatoria da Calvino all'IA	C24	A. Nigrelli	Oltre il calcolo: fondamenti epistemologici per l'evoluzione del Liceo Matematico	C03	A. Amirante	L'Enigma della Forma: percorsi STEAM tra la Geometria Metafisica di Giorgio de Chirico e la Modellazione Digitale e Realtà Aumentata.	C28	L. Tortorelli	Educare alle definizioni minimali attraverso il Game-Based Learning: il Cost of Definition Method	C01	F. Aiello	Un insolito intrigo di linguaggi	C08	D. Calabrò	Intelligenza artificiale e stampa 3D nella didattica della matematica. Il paraboloide iperbolico come caso di studio.
2	17:05 ▼ 17:35	C21 S. Lanaro, A. Ficarra	Quando la Matematica si fa racconto: un'esperienza didattica tra geometria, arte e narrazione	C23	A. Martiradonna	Teoria dei giochi e mercati: esperienze laboratoriali al Liceo "Bonghi-Rosmini" di Lucera	C16	R. De Luca, S. Fantasia, A. Granata	Matematica e letteratura... in campo!	C05	M. Bellotti, M. Semplice	Calcolo della distanza Terra - Luna	C11	C. Ceroni, B. Di Paola, A. Giangalanti, S. Butera	Educare alla dimostrazione. Un percorso sperimentale tra intuizione e formalizzazione geometrica nella scuola secondaria di secondo grado	C26	D. Passaro	Alberi di decisione e foreste casuali al Liceo Matematico
3	17:40 ▼ 18:25	LSx M. Minno, L. Sbrano + studenti	Un robot che apprende dai dati - Machine Learning, Arduino e matematica nel LM	L17	A. Saltuari	I giochi si fanno seri	LS2	A. Cigliola, M. Petrella	Giocare con la divisibilità: congetture e strategie in due laboratori per il Liceo Matematico	L15	A.R. Petrillo, G. Presen, L. Dragonetti	Dalle trasformazioni geometriche alle trasformazioni culturali	L13	I. Massaro	I sei cappelli dell'IA: esplorare le percezioni e le pratiche dei docenti nel Liceo Matematico	LS4	B. Munari, E. Fabris + studenti	Costruire un gioco da tavolo matematico: MATHBOO
4	18:30 ▼ 19:15	Lx P. Di Renzo, D. Zannerini, S. Angelucci, S. Federico, G.N. Natale	L'Umanesimo accoglie la Logica	L10	G. Guidone	Misurare lontano	L09	S. Urbinati, P. Giangrandi, A. Mereu, C. Milan, M. Toso	La matematica di Dobbie: dall'aritmetica modulare ai piani proiettivi	L21	L. Tortorelli	Geometriko Academy: definizioni, classificazioni e argomentazioni attraverso il gioco	L19	L. Schmidt	Coding e modellizzazione nel Liceo Matematico	LS6	D. Tossini, E. Scalabro, G.M.A. Rogati, M. Petrella	Il ventaglio di Lucas: una proposta laboratoriale e collaborativa per l'introduzione al sistema binario