



## Giacomo Scettri

Nato a Roma il 18/05/1992. Abito a Roma.

*Per educare bisogna emozionare (M. Montessori).*

Curiosità, empatia, divertimento: tre ingredienti che spesso non sono associati alle STEM – e al loro insegnamento – che sono centrali nella mia visione educativa.

### Esperienze lavorative

Febbraio 2021 – Adesso: Docente presso Codemotion s.r.l. e Epicode s.r.l. di machine learning, data analysis (Power BI), sistemi distribuiti (Pyspark e Hadoop) e big data ad alunni neolaureati. Utilizzo di tecniche di gamification per il coinvolgimento degli alunni durante il corso.

Novembre 2022: registrazione di videolezioni per Treccani sul ruolo del gioco nei processi di apprendimento e sui processi collettivi di design del giocattolo, all'interno del progetto "Eureka!" di Federmeccanica, che mira a insegnare meccanica, pneumatica e magnetismo alle classi di scuola elementare attraverso il gioco.

Aprile 2019 – Settembre 2020: Data Scientist presso Pangea Formazione. Creazione e implementazione di modelli predittivi per lo studio di Big Data, con focus su modelli bayesiani per la manutenzione predittiva e su modelli di raccomandazione. Creazione di giochi di carte e di gruppo per attività di outreach.

Ottobre 2018 – Aprile 2019: Game designer e Network Analyst presso Solidarius Italia s.a.s. Ideazione e realizzazione di un gioco da tavolo per spiegare i concetti base dell'economia sociale e solidale e il valore aggiunto delle reti solidali in economia. Supporto come network analyst per mappatura di flussi economici sul territorio laziale.

### Didattica e Game-Based Learning

Marzo 2022 – Giugno 2022: docente a contratto presso l'università "Campus Bio-Medico" di Roma, per il corso di "Mathematics" all'interno del Foundation Year, anno di corso rivolto a studenti internazionali per accedere al test di medicina.

Settembre 2019: creazione dei giochi Draw-the-Net e Bayescard, per insegnare il funzionamento di una rete neurale per il riconoscimento immagini ed il ragionamento bayesiano.

Creatore di NetWars, gioco da tavolo per spiegare i concetti base della teoria delle reti.

Gennaio 2017 – Giugno 2017 Creazione, coordinamento e implementazione del progetto “MA.G.A.R.P”- (MAtematica Generalmente Attraente Relativamente Interessante) presso la Scuola Media “Belforte del Chienti” di Roma per l’insegnamento della matematica attraverso simulazione e apprendimento ludico.

Ottobre 2016 – Gennaio 2017: Assistente nel corso di Ingegneria Economica tenuto dal prof. A. Fronzetti Colladon – Università di Tor Vergata.

Settembre 2016 – Giugno 2017: Insegnante di matematica e fisica presso l’associazione culturale “La Traccia”. Lezioni singole e per piccoli gruppi, utilizzando dinamiche collaborative per incentivare la motivazione e facilitare l’apprendimento.

### **Percorso di studi**

Ottobre 2019 – Maggio 2022

Laurea Magistrale in Storia e Didattica della Fisica, Alma Mater Studiorum, Università degli Studi di Bologna.

Argomenti principali: filosofia e fondamenti della fisica, storia della fisica, didattica della fisica.

Tesi: *Differenze qualitative nell’apprendimento fra lezione frontale e game based learning: un’applicazione alla network theory*. Relatori: Olivia Levrini e Alan Mattiassi.

Settembre 2017 – Febbraio 2019

Master in Fisica dei Sistemi Complessi, IFISC, Palma di Maiorca.

Argomenti principali: teoria delle reti, formazione di pattern, socio-fisica.

Tesi: *Studio delle migrazioni nazionali ed internazionali attraverso dati Twitter*. Relatori: José J. Ramasco e Riccardo Gallotti.

2011 – 2016

Laurea Triennale in Fisica, La Sapienza, Università degli Studi di Roma.

Semestre Erasmus presso la Marmara University, Istanbul.

Tesi: *Reti neurali*. Relatori: Giorgio Parisi e Paolo Barucca.

### **Eventi Conferenze Pubblicazioni**

Novembre 2022 – Partecipazione al convegno “I problemi attuali della comunicazione scientifica” presso l’Accademia dei Lincei.

Novembre 2022 – Partecipazione al workshop “Storytelling in STEM disciplines at the crossroads of science and humanities” presso l’università di Brixen – Bolzano.

Settembre 2019 – Invitato alla Notte dei Ricercatori presso l’Università Roma Tre per spiegare attraverso giochi di carte e di gruppo le reti bayesiane e il riconoscimento immagini.

Settembre 2018 – Presentazione di NetWars a BRIGHT 2018, evento organizzato per la notte dei ricercatori dall' IMT – Scuola di Studi Avanzati di Lucca e insegnamento del gioco ai partecipanti.

Giugno 2018 – Invitato a NetSciEd 2018, conferenza satellite di NetSci, top conference su Network Science. Titolo del talk: “*Possiamo insegnare la teoria delle reti attraverso un gioco da tavolo?*”

Durante il talk sono stati presentati i risultati della sperimentazione di NetWars sulle classi quinte. I talk della conferenza si possono trovare in: C.Cramer, R.Gera, E.Panagokou, M.A.Porter, H.Sayama, L.Sheetz, M.Stella and S.Uzzo, eds. *Proceedings of NetSciEd 2018, the NetSci Satellite Symposium on Network Science and Education*. Settembre 2018.

A. Fronzetti Colladon, G. Scettri. *Looking Inside. Predicting Stock Prices through the Analysis of an Enterprise Intranet Social Network and Using Word Co-Occurrence Networks*. IJESB (peer review) DOI:10.1504/IJESB.2019.10007839

### **Divulgazione Scientifica**

Gennaio 2022 - Adesso: promotore e organizzatore del Dopolavoro matematico, movimento che mira a ribaltare la narrazione corrente intorno alla matematica come una disciplina noiosa e comprensibile solo a chi è portato. Organizzazione di eventi pubblici con 500+ persone, di cabaret, di festival. Gestione di problemi tecnico-pratici (amplificazione per strada, diffusione e comunicazione social, ecc). Coordinamento dei contatti con biblioteche, enti di ricerca e istituzioni.

Ottobre 2020 – Settembre 2021: drammaturgia e messa in opera delle piece teatrali “The R- Factor”, sull’effetto fotoelettrico, per la celebrazione dei 100 anni dalla morte di Augusto Righi; “Esanonymous”, sulla vita dell’astronomo Guido Horn d’Arturo. Entrambe le piece sono state messe in atto presso il Dipartimento di Fisica di Bologna.

Giugno 2020 – Adesso: collaboratore de “La Scienza Coatta”, format che unisce la divulgazione scientifica al romanesco. Responsabile bandi e finanziamenti.

Settembre 2019 – Adesso: performer presso Alix Maitner, compagnia di danza composta da 5 ballerini e 5 fisici. Partecipazione su studi sulle intersezioni fra i linguaggi della danza e la fisica (concetti di spazio, tempo, interazione)

Settembre 2018 – Adesso: Attivista e coordinatore dei gruppi “Scienza” e “Demos & Dati” del movimento di pedagogia popolare “Grande come una città”. Organizzazione di incontri pubblici, lezioni aperte e eventi a tema scientifico (astronomia, sistemi complessi, biologia, ...) e sul rapporto fra i Big Data e la democrazia.

Giugno 2014: sceneggiatura, regia e messa in scena dello spettacolo “Trizium”, esperimento di divulgazione scientifica circense con tema la forza nucleare forte e la struttura nucleare del trizio.

### Lingue

Italiano – madre lingua, Inglese – C1, Spagnolo – B1, Turco – A1.

### Linguaggi di programmazione

Buona conoscenza di:

- C
- Python (NumPy, Pandas, GeoPandas, Shapefile, ArchPy, Scikit-learn)
- PySpark and distributed systems (Hadoop)
- Latex
- R
- MySQL, PowerBI

### Altre informazioni

Patente di guida B.

Brevetto BLS (Basic Life Support) rilasciato dalla Croce Rossa Italiana.

Performer circense nel tempo libero.

Trainer di Yoga della Risata, certificato della Laugh Yoga University.

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel cv ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 “Codice in materia di protezione dei dati personali” e del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

Consapevole che le dichiarazioni false comportano l'applicazione delle sanzioni previste dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiaro che le informazioni riportate nel curriculum vitae corrispondono a verità.

Roma, 16-12-2022

*Gaetano  
Gatto*