



ATELIER DIGITALI PER LE SCUOLE SECONDARIE

CONFERENZA CONCLUSIVA
DEL PROGETTO EUROPEO
APP YOUR SCHOOL

13 e 14 giugno

Presso: **UNIVERSITÀ
DI BOLOGNA e
CENTRO ALBERTO MANZI**

SESSIONE PLENARIA

9.45 - 17.30

h 9.45

**LA CREATIVITÀ DIGITALE NELL'ATELIER:
GLI APPROCCICI DI ALBERTO MANZI
E BRUNO MUNARI NELL'AMBITO
DEL PROGETTO APP YOUR SCHOOL**

Una mappa per conoscere, comprendere, ed adattare ai bisogni specifici gli atelier digitali creati durante il progetto.

con

PIETRO CORRAINI, graphic designer, esperto di Bruno Munari
ALESSANDRA FALCONI, Centro Alberto Manzi e Centro Zaffiria, atelierista Metodo Bruno Munari®

H 11.15

**CONDUTTORI DIGITALI: INCARICARE GLI
ADOLESCENTI DI ARTE + TECNOLOGIA**

Uno sguardo alla storia delle iniziative digitali create e dirette dagli adolescenti al MoMA.

con

CALDER ZWICKY, Assistant Director, Teen and Community Partnerships, Dipartimento educativo, The Museum of Modern Art, New York

H. 12.30

**NUOVE VIE PER SPERIMENTARE IL DIGITALE:
TRA ARTE CONTEMPORANEA, MULTI-MEDIA
E PROGETTI EDUCATIVI**

Idee spunti e ricerche per nuove attività didattiche.

con

VINZ BESCHI, Accademia Santa Giulia di Brescia e Presidente dell'associazione di promozione sociale Avisco

PAUSA PRANZO

H 14.30

**PROMUOVERE LA CREATIVITÀ
ATTRAVERSO I GIOCHI DIGITALI**

Diverse concezioni di creatività possono essere esplorate attraverso la produzioni di giochi digitali: il game design può promuovere esperienze intellettive dove i ragazzi non solo esercitano specifiche capacità tecniche, ma si confrontano anche con ampi aspetti culturali come le loro stesse identità, i diversi valori e punti di vista e capiscono come le diverse risorse culturali si trasformano spontaneamente in un processo creativo.

con

BRUNO DE PAULA, DARE Collaborative, UCL Institute of Education, London

H 15.15

**RE-IMMAGINARE L'ADOLESCENZA:
NUOVE PROSPETTIVE TECNOLOGICHE
PER COMPRENDERE E PROGETTARE**

Come le librerie, gli archivi ed i musei coinvolgono gli adolescenti in nuovi progetti digitali.

Atelier digitali in Germania

con

SABINE FALLER, Department of Museum Communication, ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe

QRtrailer, un nuovo scaffale in libreria

con

RITA NOBILI, Fondazione Valsamoggia

H 16.30

**EDUCAZIONE MEDIALE E DIGITALE,
COMPETENZE SCOLASTICHE
ED EXTRA-SCOLASTICHE**

Come migliorare le pratiche e le competenze extra-curricolari degli adolescenti.

con

PIERRE FASTREZ, University of Louvain, Belgio

SECONDA GIORNATA 14 GIUGNO 2019

PRESSO CENTRO ALBERTO MANZI

3 SESSIONI, IN 5 DIVERSE AULE

SESSIONE 1 9.00 - 11.00

Aula 1

COLLECT EMOTIONS

DA 1 *Emotions*

Come parlare di emozioni con l'aiuto delle nuove tecnologie, delle App e delle GIF? Scopriamolo attraverso un atelier sperimentato in Polonia.

di MPF (20 min.)

DA 2 *Emotions decoded*

di EDUPRO (20 min.)

Aula 2

MEDIA EDUCATION AND DIGITAL ATELIER

Due atelier digitali sperimentati ad Atene.

DA 1 *One idea, many variations*

di KARPOS (30 min.)

DA 2 *Truth or dare*

di KARPOS (30 min.)

Aula 3

AUGMENTED REALITY IN THE ATELIER

DA 1 *AR for storytelling*

di Zaffiria (30 min.)

DA 2 *Animal Sounds*

di ESENLER (30 min.)

Aula 4

NARRATIVES FOR TEENAGERS

DA 1 *#nodrugstobecool*

Un'app che funziona come un vecchio librogame dove sei tu a decidere il finale. Sviluppata per riflettere con gli adolescenti sulle difficoltà di diventare grandi.

di Zaffiria (30 min.)

DA 2 *Self portrait*

Un atelier digitale testato presso la Galleria d'Arte Moderna di Praga

di EUDA (30 min.)

Aula 5

THE DIGITAL ATELIER AT THE MUSEUM

Quando la tecnologia, l'arte e la scienza si incontrano. Due atelier digitali progettati e sperimentati in Repubblica Ceca.

DA 1 *In the Ocean*

di EUDA (30 min.)

DA 2 *Different visions*

di EUDA (30 min.)

SESSIONE 2 11.15 - 13.00

Aula 1

DIGITAL BRICKS

DA 1 *Lego-Transforming my city / designers of the city*

di EDUPRO (30 min.)

DA 2 *Minecraft - Interdisciplinaty blocks*

di Zaffiria (30 min.)

Aula 2

THE ENVIRONMENT ON THE SCREEN

DA 1 *Mapping Landscape*

di EUDA (30 min.)

DA 2 *Ecofriendly city*

di EDUPRO (30 min.)

Aula 3

A QUESTION OF INFOGRAPHICS

DA 1 *The Big data of teenagers*

Un laboratorio sperimentato nell'ambito del progetto *Silence Hate!*

di Zaffiria (30 min.)

DA 2 *Infographics*

di KARPOS (30 min.)

Aula 4

MAKE YOUR OWN VIDEO GAME

DA 1 *PlatformCraft - a video game to include,*

di Zaffiria (20 min.)

DA 2 *Missionmaker*

di Bruno De Paula (20 min.)

DA 3 *Seppo game*

di Kuopio (20 min.)

Aula 5

QR CODE: HOW MANY IDEAS?

DA 1 *QRTrailer, designing a new public service thanks to adolescents*

Un laboratorio sperimentato presso la Fondazione "Rocca dei Bentivoglio", Unione dei Comuni di Valsamoggia

DA 2 *QRcodes*

Un atelier digitale progettato e sperimentato in Repubblica Ceca.

di KARPOS (30 min.)

PAUSA PRANZO 13.00 - 14.30

SESSION 3 14.30 - 16

Aula 1

DISCOVER YOUR TERRITORY WITH THE DIGITAL ATELIER

Quattro atelier digitali che riflettono sul territorio progettati e sperimentati in Polonia: *City fonts, Urban boxes, Citizens, Urban legends* di MPF

Aula 2

DIGITAL ATELIERS AND HATE SPEECH

Un manuale su come “silenziare” il discorso d’odio attraverso la creatività degli adolescenti.
Workshop a cura di Cospe e Zaffiria

Aula 3

NOW IT’S YOUR TURN

Gris, Unravel, Paper Please: progettare un atelier digitale per gli adolescenti partendo dai videogiochi.
Workshop by Zaffiria

Aula 4

CREATIVE SPARKS FOR A DIGITAL THEATRE

Elisabetta Nanni, #ScuolaDigitale

ALCUNE NOTE PER CONCLUDERE INSIEME

16.15

ISCRIVITI ALLA CONFERENZA FINALE DEL PROGETTO EUROPEO APP YOUR SCHOOL, E SCEGLI A QUALI PRESENTAZIONI PREFERISCI PARTECIPARE.

L’ISCRIZIONE È GRATUITA, MA OBBLIGATORIA!

bit.ly/appyos-final-conference-sign-up-form