



ATELIER DIGITALI PER LA SCUOLA SECONDARIA

MA FACILMENTE ADATTABILI
ANCHE ALLA SCUOLA ELEMENTARE

CONFERENZA CONCLUSIVA
DEL PROGETTO EUROPEO
APP YOUR SCHOOL

13 e 14 giugno 2019

Presso:
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
e CENTRO ALBERTO MANZI

13 GIUGNO 2019

**UNIVERSITÀ DI BOLOGNA, DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
"GIOVANNI MARIA BERTIN", VIA ZAMBONI 32, AULA 1**

SESSIONE PLENARIA

H 9.45 - 17.30

h 9.45

**PERCHÉ LA TECNOLOGIA
MI INCURIOSISCE?**

MARCO LILLA, studente di seconda media, propone tre domande e condivide tre idee con i partecipanti al convegno.

**CREATIVITÀ DIGITALE IN ATELIER:
L'APPROCCIO DI ALBERTO MANZI
E BRUNO MUNARI**

In dialogo con gli approcci pedagogici e artistici di due grandi maestri. Concetti chiave per capire la sperimentazione europea e riadattare gli atelier digitali realizzati.

con

PIETRO CORRAINI, graphic designer

e

ALESSANDRA FALCONI, Centro Alberto Manzi/Centro Zaffiria, atelierista Metodo Bruno Munari®

H 11.15

**DIGITAL DRIVERS: PUTTING TEENS
IN CHARGE OF ART + TECHNOLOGY**

Uno sguardo sulla storia delle iniziative digitali rivolte al pubblico adolescente o realizzate dagli adolescenti al MoMa.

con

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

H. 12.30

**STRADE NUOVE PER SPERIMENTARE
IL DIGITALE: TRA ARTE CONTEMPORANEA,
MULTIMEDIALE E PROGETTI EDUCATIVI**

Idee, appunti, ricerche per nuove attività in classe.

con

VINZ BESCHI, Accademia Santa Giulia di Brescia, Associazione Avisco

H 14.30

**PROMUOVERE LA CREATIVITÀ
ATTRAVERSO I GIOCHI DIGITALI**

Competenze tecniche e curriculari, identità, valori e visioni del mondo: risorse culturali e processo creativo.

con

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

H 15.00

**Tavola rotonda - NON SOLO A SCUOLA.
BIBLIOTECHE, ARCHIVI E MUSEI
COINVOLGONO GLI ADOLESCENTI CON
NUOVI PROGETTI E PRATICHE DIGITALI**

Atelier digitali in Germania

con

SABINE FALLER, Dipartimento di comunicazione del museo, ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe

QRtrailer, un nuovo scaffale in biblioteca

con

RITA NOBILI, Fondazione Valsamoggia

Introduce e modera **MARGHERITA SANI**, Istituto Beni Culturali Emilia-Romagna

H 16.15

**EDUCARE AI MEDIA E AL DIGITALE
VALORIZZANDO LE PRATICHE EXTRA
SCOLASTICHE DEGLI ADOLESCENTI:
COMPETENZE FUORI E DENTRO LA SCUOLA**

con

PIERRE FASTREZ, Università di Loviano, Belgio

PAUSA PRANZO

14 GIUGNO 2019

CENTRO ALBERTO MANZI, VIALE ALDO MORO 50, BOLOGNA

ATELIER DIGITALI: WORKSHOP PER PROVARE, CONDIVIDERE, CONFRONTARSI.

Si lavora in sessioni parallele e ogni partecipante può scegliere 3 workshop (1 per ogni blocco).

PRIMA SESSIONE DI ATELIER DIGITALI

H 9.00 - 11.00

01

COLLEZIONARE EMOZIONI

AD 1 *Come parlare delle emozioni con l'aiuto di nuove tecnologie, app e GIF?*

Atelier digitale sperimentato in Polonia da Modern Poland Foundation

AD 2 *Emozioni decodificate*

atelier digitale sperimentato in Lituania da EDUPRO

+ domande dei partecipanti

02

MEDIA EDUCATION E ATELIER DIGITALE

Due atelier digitali sperimentati ad Atene da KARPOS:

AD 1 *Un'idea, molte variazioni*

AD 2 *Obbligo o verità*

+ domande dei partecipanti

03

REALTÀ AUMENTATA IN ATELIER

AD 1 *Realtà aumentata per lo storytelling*
atelier digitale sperimentato in Italia da Zaffiria

AD 2 *Il suono degli animali*

atelier digitale sperimentato in Turchia da ESENLER

+ domande dei partecipanti

04

NARRAZIONI PER ADOLESCENTI

AD 1 *Auto Ritratto*

atelier digitale sperimentato dalla Galleria d'arte moderna di Praga e EUDA, Repubblica Ceca

AD 2 *#nodrugstobecool*

un'app che gioca con i vecchi libri game. Decidi il finale. Per riflettere con gli adolescenti sulla fatica di crescere. A cura di Zaffiria

+ domande dei partecipanti

05

L'ATELIER DIGITALE AL MUSEO

Due atelier digitali progettati e sperimentati in Repubblica Ceca da EUDA. Quando tecnologia, arte e scienze si incontrano.

AD 1 *Nell'oceano*

AD 2 *Visioni diverse*

+ domande dei partecipanti

06**DESIGNER DIGITALE**

AD 1 *Lego - Trasformare la mia città / designer della città*
atelier digitale sperimentato in Lituania da EDUPRO

AD 2 *M9 contest urban landscape*
Minecraft alla base di un esteso progetto collaborativo, Silvia Fabris, *Sviluppo programmi didattici M-Children*
+ domande dei partecipanti

07**L'AMBIENTE SULLO SCHERMO**

AD 1 *Mappatura del Paesaggio*
atelier digitale sperimentato in Repubblica Ceca da EUDA

AD 2 *Ecofriendly city*
atelier digitale sperimentato in Lituania da EDUPRO
+ domande dei partecipanti

08**QUESTIONE DI INFOGRAFICHE**

AD 1 *Big data e adolescenti*
atelier digitale sperimentato nell'ambito del progetto *Silence Hate!*

AD 2 *Infografiche*
atelier digitale sperimentato in Grecia da KARPOS
+ domande dei partecipanti

09**FARSI IL PROPRIO VIDEOGIOCO**

AD 1 *Missionmaker*
Bruno De Paula, DARE Collaborative, UCL Institute of Education, Londra

AD 2 *Seppo game*
atelier digitale sperimentato in Finlandia da KUOPIO network

AD 3 *PlatformCraft - video gioco per l'inclusione*
Zeno Menestrina, Centro Zaffiria
+ domande dei partecipanti

10**SUI PIXEL**

AD 1 *Qrcodes*
Un atelier digitale sperimentato in Grecia da KARPOS

AD 2 *Sibi*
generatore di istruzioni creato dall'artista Roberto Fassone, invita i partecipanti a misurarsi con un set di istruzioni utili alla creazione di potenziali opere d'arte. Sabine Faller, Dipartimento di comunicazione del museo, ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe
+ domande dei partecipanti

**11
SCOPRIRE IL PROPRIO TERRITORIO CON
L'ATELIER DIGITALE**

Quattro atelier digitali che riflettono sul territorio sperimentati in Polonia da Modern Poland Foundation: *City fonts, Urban boxes, Citizens, Urban legends*

**12
ATELIER DIGITALI E HATE SPEECH**

Un manuale per zittire l'odio con la creatività degli adolescenti *Silence hate!*
Workshop a cura di Cospe/Zaffiria

**13
ORA TOCCA A TE!**

Cultura e partecipazione digitale: idee e casi studio - a cura di BAM! Strategie Culturali, Bologna

**14
DIALOGO TRA LINGUAGGI**

Spunti creativi per un teatro digitale - a cura di Elisabetta Nanni, #ScuolaDigitale, Trento

**15
IL DIGITALE SENZA PAROLE**

Quando il fare e pensare digitale riduce l'analfabetismo dei richiedenti asilo. Esperienze e idee per aiutare ragazzi e ragazze in difficoltà con la lingua del paese d'accoglienza.
Workshop sperimentati grazie al progetto Migrant Liter@cies e presentati da Fo.Co., Sicilia

CONCLUSIONI**H 16.15**

COSA LEGGE L'ESPERIENZA?

Appunti di lavoro per pensare l'atelier digitale partendo dalle esperienze emiliano-romagnole.

GIOVANNI GOVONI e ROBERTO BONDI

Servizio Marconi TSI, Ufficio Scolastico Regionale Emilia-Romagna

ANDREA BENASSI

Indire, Avanguardie educative

Il convegno si terrà in Italiano ed Inglese, con traduzione simultanea solo nella prima giornata e materiale di supporto in italiano degli Atelier Digitali presentati nella seconda giornata.

COMITATO SCIENTIFICO:

Federica Zanetti e Mariarosaria Nardone, (Università di Bologna, Dipartimento di Scienze Dell' Educazione "Giovanni Maria Bertin"),
Alessandra Falconi (Centro Alberto Manzi / Centro Zaffiria).

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](https://bit.ly/appyos-final-conference-sign-up-form)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Partner



In collaborazione con



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
"GIOVANNI MARIA BERTIN"



Progetto realizzato con il contributo della



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento per le politiche antidroga