



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

