

ATELIER DIGITALI PER LA SCUOLA SECONDARIA

Ma facilmente adattabili anche
alla scuola elementare

13 e 14 giugno 2019

GIOVEDÌ 13 GIUGNO

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 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 curricolari, 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

VENERDÌ 14 GIUGNO

H 9.00 - 17.30

h 9.00
NARRAZIONI
PER ADOLESCENTI

AD 1 AUTO RITRATTO

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

AD 2 #NODRUGSTOBECOOOL

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

+ domande dei partecipanti

h 11.00
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

h 14.30
ORA TOCCA A TE!

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

+ domande dei partecipanti