



# 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

