



# 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 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**

---

**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