



**INTERNET
FESTIVAL** 2018
FORME DI FUTURO

11-14 OTTOBRE
PISA

TORNANO I T-TOUR, I TUTORIAL TOUR DI INTERNET FESTIVAL

**SCOPRI I PERCORSI EDUCATIVI
DEDICATI ALLE SCUOLE ALL'INSEGNA
DELLA RIVOLUZIONE DIGITALE!**

-  **COSA** GIOCHI, LABORATORI, SPETTACOLI,
CONFERENZE E MOSTRE INTERATTIVE
-  **PER CHI** BAMBINE E BAMBINI, RAGAZZE E RAGAZZI
DI TUTTE LE ETÀ
-  **DOVE** CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE,
PIAZZA SAN PAOLO A RIPA D'ARNO, PISA
-  **QUANDO** DA GIOVEDÌ 11 A DOMENICA 14 OTTOBRE
(ORARI E DETTAGLI SUL SITO)

NOVITÀ 2018

Area gioco dedicata ai bambini da 0 a 6 anni.
Corsi per docenti riconosciuti dal MIUR.
Laboratori in collaborazione col Festival Internazionale della Robotica.

**TUTTI GLI EVENTI SONO GRATUITI E LIBERAMENTE ACCESSIBILI
FINO A ESAURIMENTO POSTI! PRENOTAZIONE OBBLIGATORIA
PER LE SCUOLE E CONSIGLIATA PER I SINGOLI VISITATORI**

INFO E PRENOTAZIONI WWW.INTERNETFESTIVAL.IT
CONTATTI E ASSISTENZA 3200134298 - TTOUR@INTERNETFESTIVAL.IT

1N73LL1G3NZ@



COSA SONO I T-TOUR	5
COME PARTECIPARE AI T-TOUR	6
PROGRAMMAZIONE 2018 - STUDENTI	7
SCUOLE MATERNE	7
SCUOLE ELEMENTARI	7
SCUOLE MEDIE	9
SCUOLE SUPERIORI	10
AREE TEMATICHE	13
BLOCKCHAIN	13
ALLA SCOPERTA DELLE CRIPTOVALUTE	13
CODING	13
PROGRAMMARE L'INTELLIGENZA (ARTIFICIALE)	13
IMAGINE, CODE & SHARE	13
COMUNICAZIONE	14
FARE LA DIFFERENZA CON LE PAROLE	14
DISEGNARE È PENSARE PER IMMAGINI	14
ITALIANO E INGLESE TRA SOCIAL NETWORK E INFORMATICA	14
LA CRUSCA, I SOCIALINI E LE IDEOLOGIE LINGUISTICHE	14
IL SEQUESTRO MORO: COME SI COSTRUISCE UNA WEBSERIE TRA STORIA E CRONACA	15
SMARTNEWS - SOCIAL SENSING FOR BREAKING NEWS	15
CYBERSECURITY	15
A SCUOLA DI CYBER SECURITY CON LA LUDOTECA DEL REGISTRO .IT	15
LA CYBERSECURITY NEI SISTEMI ROBOTICI	16
E SE TI HACKERO L'AUTORADIO?	16
CRYPTOLAB	16
CYBER INTELLIGENCE - SPIA NELLA RETE	16
DIGITAL HUMANITIES	17
TERRA PROMESSA	17
BOOKTUBER: AMARE LA LETTURA TRAMITE I SOCIAL	17
GAMING	17
NINTENDO LABOLAB	17
LA MATEMATICA DEI VIDEOGOCHI	18
MATEMATICA	18
GEOMETRIA CREATIVA E MATEMATICA IN CINA	18
ROBOTICA	18
GUNPLA	18
RICETTE ROBOTICHE	19
LE CITTÀ INVISIBILI	19
TINKERING TIME	19

PROGRAMMIAMO I CARRI DEL CARNEVALE?	20
SMART PA	20
SMART CITY E NUOVA COMUNICAZIONE PUBBLICA: INNOVAZIONE, INFORMAZIONI E SERVIZI PER LA CITTÀ DEL PRESENTE E DEL FUTURO	20
TECNOLOGIA & IOT	20
SCHOOL BOX: VIVERE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	20
GOD IS IN THE DETAILS	21
SOTTO AI TUOI PIEDI C'È UN MONDO DA ESPLORARE	21
REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA: LE NUOVE PROFESSIONALITÀ RICHIESTE	21
INTERNET NELL'ERA DEL 5G	22
USO CONSAPEVOLE DELLA RETE	22
FORME DI FUTURO SENZA GUERRA	22
BREVI RITRATTI DI VITE COMUNI	22
AARON SWARTZ DAY ITALIA	23
CITIZEN BRAIN	23
USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI	23
GOVERNARE O RIGOVERNARE ...100 PIATTI DA LAVARE OFFLINE	23
IL VIDEGIOCO INTELLIGENTE	24
CINESE CON LA RETE	24
ELIMINARE IL CAOS IN CLASSE (E NELLA VITA)	24
IL MONDO DEI COMPUTER	25
LE VIE DEI MEDICI	25
COMPASS - IL TUO VIAGGIO VERSO IL DIGITALE	25
USO E RIUSO CREATIVO	26
LEGO CREATIVE	26
WEB GRAPHIC & DIGITAL ART	26
SVILUPPARE L'OCCHIO DELLA MENTE PER PROGETTARE MEGLIO	26
SMART GRAPHIC DESIGN	26
IF68	27
INSTALLAZIONI	28
E-MOTION	28
INTERNET OF THINGS	28
MIXED REALITY 2	28
L'IMMAGINE AI TEMPI DELL'AI	28
PARLO ANCHE COI MURI (VIDEOMAPPING CREATIVO CONTRO L'HATE SPEECH)	28
IF KIDS	29
INTELLIGENZE IN GIOCO!	29
PROGRAMMAZIONE 2018 - DOCENTI	30
INTRODUZIONE ALL'EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE CON LA METODOLOGIA DELL'ANALISI VISUALE	30
LA PROGETTAZIONE DI UNA UNITÀ DIDATTICA IN UN'OTTICA DI EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE	30
FARE LA DIFFERENZA CON LE PAROLE	30
SVILUPPARE L'OCCHIO DELLA MENTE PER PROGETTARE MEGLIO	30

DISEGNARE È PENSARE PER IMMAGINI	31
SMART GRAPHIC DESIGN	31
OPEN ECD – EDUCAZIONE CIVICA DIGITALE	31
ELIMINARE IL CAOS IN CLASSE (E NELLA VITA)	31
2068 NUOVE FORME DI INTELLIGENZA DIGITALE	32
GOD IS IN THE DETAILS	32
CREATIVITÀ DIGITALE CON SAM LABS	32
LE VIE DEI MEDICI	32
STORIA, LETTERATURA E MEDIA STUDIES: COME IL VIDEOGIOCO PUÒ INSEGNARE	33
INSEGNARE LA MATEMATICA ATTRAVERSO I VIDEOGIOCHI	33
DISSEMINATION THROUGH PLAY	33
INNOVAZIONE, TECNOLOGIA E SCUOLA: COSA CI INSEGNA LA STORIA?	33
LE MACCHINE DEL TEMPO. LA CONOSCENZA STORICA AI TEMPI DI INTERNET	34
L'INTELLIGENZA POETICA: PENSARE IL MONDO CON LA POESIA	34
L'INTELLIGENZA NARRATIVA: PENSARE IL MONDO CON LE STORIE	34
STRATEGIE MEDIAEDUCATIVE PER L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE	34
ANALISI COMPUTAZIONALE DEI TESTI IN CLASSE: FONTI, STRUMENTI, TECNICHE E POSSIBILI APPLICAZIONI	35
LINEE GUIDA SULLA METODOLOGIA DELL'ANALISI VISUALE NELLA DIDATTICA	35



INTERNET
FESTIVAL 2018
FORME DI FUTURO

11-14 OTTOBRE
PISA



TORNANO I T-TOUR, I TUTORIAL
TOUR DI INTERNET FESTIVAL

COSA SONO I T-TOUR

I T-Tour (Tutorial Tour) sono una parte integrante di Internet Festival, composta da **percorsi educativi e formativi che stimolano la curiosità** e propongono **strumenti utili a orientarsi nello sconfinato mondo della Rete e della tecnologia**.

I-Tour sono un viaggio attraverso innovazione, suggerimenti e scoperte, dedicato ai nativi digitali, ai professionisti di domani e ai navigatori incerti, senza dimenticare esperti e cultori della materia. Quattro giorni di giochi, laboratori, workshop, tutorial, mostre e conferenze interattive per tutte le età, all'insegna della **rivoluzione digitale**.

Tra le novità di quest'anno segnaliamo:

- Area gioco dedicata ai **bambini da 0 a 6 anni**
- **Corsi per docenti** riconosciuti dal MIUR organizzati con il supporto scientifico di INDIRE
- Laboratori in collaborazione con il **Festival Internazionale della Robotica**

COME PARTECIPARE AI T-TOUR

Tutti gli eventi T-Tour sono **gratuiti e liberamente accessibili sino a esaurimento posti**. La **prenotazione è obbligatoria** per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli. È possibile prenotare tramite il sistema Eventbrite collegandosi al sito www.internetfestival.it e seguendo le indicazioni relative a ciascun evento. Non è necessario stampare il biglietto cartaceo.

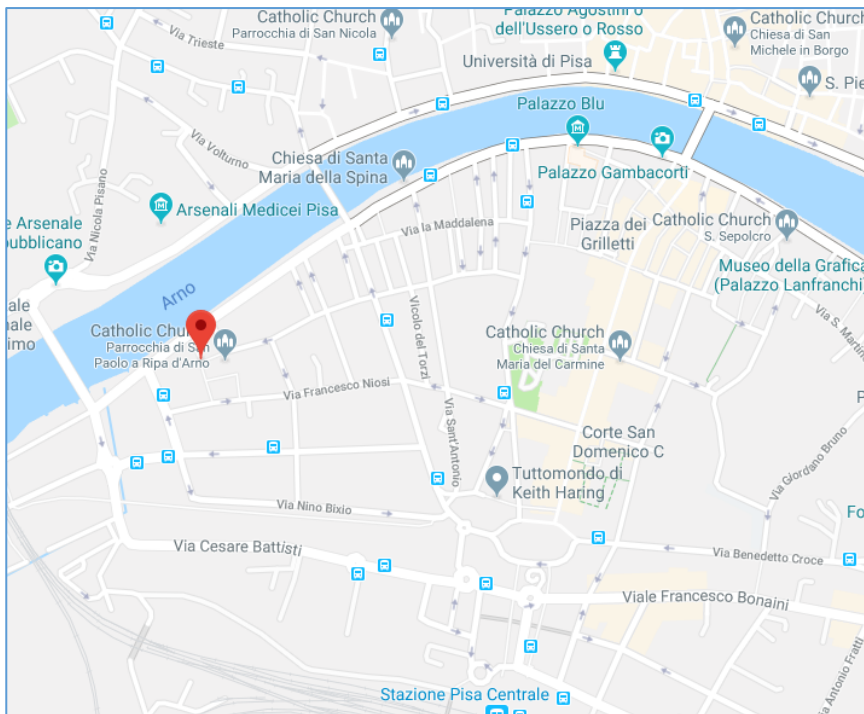
Per info e assistenza sulle prenotazioni contattare il numero: **320 0134298** oppure scrivere un'email a ttour@internetfestival.it.

Tutti i T-Tour si svolgono presso il **Centro Congressi le Benedettine**, eccetto qualche attività dell'area gaming che sarà a **MixArt** e una sessione su smart city e nuova comunicazione pubblica che si terrà alla **Scuola Normale Superiore**.

Centro Congressi le Benedettine

Piazza San Paolo a Ripa d'Arno

Il Monastero di S. Benedetto, sede delle attività dell'area T-Tour di Internet Festival 2018 e di alcuni eventi del palinsesto generale, è stato edificato nel 1393 e con la sua facciata con le finestre in stile gotico fiammeggiante caratterizza uno dei lungarni di Pisa. Il complesso delle Benedettine in Lungarno, chiuso al culto dalla fine degli anni 60, è stato prima acquistato e restaurato da privati e attualmente è in uso all'Università di Pisa. Ricco di aule, auditorium, terrazzi, porticati con un caratteristico giardino e un luminoso caveau è un luogo ricco di suggestione, ma funzionale ed accogliente destinato ad attività formative ed eventi. La sede è raggiungibile in 10 minuti a piedi dalla stazione centrale.



PROGRAMMAZIONE 2018 - STUDENTI

SCUOLE MATERNE

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	DATE E ORARI
Lego Creative	Uso e riuso creativo	Laboratorio (4-6 anni)	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Tinkering Time	Robotica	Laboratorio (4-6 anni)	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Intelligenze in gioco!	IF KIDS	Area Gioco (0-6 anni)	Venerdì: 09:00-12:30 ; 14:30-18:00 Sabato: 09:00-12:30; 14:30-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 14:30-18:00

SCUOLE ELEMENTARI

ELEMENTARE (6-8 ANNI)

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	DATE E ORARI
Programmare l'intelligenza	Coding	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30
Lego Creative	Uso e riuso creativo	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Imagine, Code & Share	Coding	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-11:00 Sabato: 09:00-12:30
Ricette robotiche	Robotica	Gioco educativo	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30
Le città invisibili	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 15:00-18:00
School Box: vivere l'intelligenza artificiale	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Il mondo dei computer	Uso della rete a fini didattici	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30
Tinkering Time	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00

			Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
--	--	--	------------------------------------

ELEMENTARE (8-10 ANNI)

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	DATE E ORARI
A scuola di Cyber Security con la Ludoteca del Registro .it	Cybersecurity	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Programmare l'intelligenza (Artificiale)	Coding	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30
Il videogioco intelligente	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Sabato: 15:00-17:00 Domenica: 11:00-13:00
Lego Creative	Uso e riuso creativo	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Gunpla	Robotica	Tutorial	Sabato: 16:00-18:00 Domenica: 16:00-18:00
Geometria creativa e matematica in Cina	Matematica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Cinese con la Rete	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Sabato: 15:00-18:00
Imagine, Code & Share	Coding	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-11:00 Sabato: 09:00-12:30
Ricette robotiche	Coding	Gioco educativo	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30
Le città invisibili	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 15:00-18:00
School Box: vivere l'intelligenza artificiale	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Il mondo dei Computer	Uso della rete a fini didattici	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30
Tinkering Time	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
IF68	Web graphic & digital art	Spettacolo	Giovedì: 09:00-12:30

SCUOLE MEDIE

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	DATE E ORARI
Governare o rigovernare ...100 piatti da lavare offline	Uso consapevole della rete	Spettacolo e Laboratorio	Giovedì: 10:00-12:00; 15:00-17:00
Programmare l'Intelligenza (Artificiale)	Coding	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30
Il videogioco intelligente	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Sabato: 15:00-17:00 Domenica: 11:00-13:00
Lego creative	Uso e riuso creativo	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Gunpla	Robotica	Tutorial	Sabato: 16:00-18:00 Domenica 16:00-18:00
Forme di futuro senza guerra	Uso consapevole della rete	Conferenza interattiva	Giovedì 10:30-12:30
Geometria creativa e matematica in Cina	Matematica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Cinese con la rete	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Sabato: 15:00-18:00
Brevi ritratti di vite comuni	Uso consapevole della rete	Laboratorio	Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 15:00-18:00
CryptoLab	Cybersecurity	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 15:00-18:00
Smart Graphic Design	Web graphic & digital art	Conferenza interattiva	Domenica: 17:00-18:00
Imagine, Code & Share	Coding	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-11:00 Sabato: 09:00-12:30
Ricette robotiche	Robotica	Gioco educativo	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30
Eliminare il caos in classe (e nella vita)	Uso della rete a fini didattici	Conferenza interattiva	Sabato: 09:00-10:30; 15:00-16:30
Le città invisibili	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 15:00-18:00
School Box: vivere l'intelligenza artificiale	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Il mondo dei Computer	Uso della rete a fini	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-12:30

	didattici		Venerdi: 09:00-12:30
Tinkering Time	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Sotto ai tuoi piedi c'è un mondo da esplorare	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 11:00-16:30
Realtà virtuale e realtà aumentata: le nuove professionalità richieste	Tecnologia & IoT	Conferenza interattiva	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Le vie dei Medici	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30; 15:00-16:30
Alla scoperta delle criptovalute	Blockchain	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30; 15:00-16:30
Programmiamo i carri del carnevale?	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30
Nintendo LaboLab	Gaming	Laboratorio	Venerdì: 09:30-11:30
La matematica dei videogiochi	Gaming	Laboratorio	Venerdì: 11:30-12:30
Booktuber: amare la lettura tramite i social	Digital Humanities	Conferenza interattiva	Sabato: 15:00-16:00 Domenica: 11:00-12:30
IF68	Web graphic & digital art	Spettacolo	Giovedì: 09:00-12:30

SCUOLE SUPERIORI

TITOLO	AREA TEMATICA	TIPOLOGIA	DATE E ORARI
Governare o rigovernare ...100 piatti da lavare offline	Uso consapevole della rete	Spettacolo e Laboratorio	Giovedì: 10:00-12:00; 15:00-17:00
Programmare l'Intelligenza (Artificiale)	Coding	Laboratorio	Venerdì: 09:00-10:30; 11:00-12:30
Il videogioco intelligente	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Sabato: 15:00-17:00 Domenica: 11:00-13:00
La cybersicurezza nei sistemi robotici	Cybersicurezza	Tutorial	Sabato: 09:00-09:45
E se ti hackero l'autoradio?	Cybersicurezza	Tutorial	Sabato: 09:45-10:30
Gunpla	Robotica	Tutorial	Sabato: 16:00-18:00 Domenica: 16:00-18:00
Fare la differenza con le parole	Comunicazione	Conferenza interattiva	Domenica: 11:00-13:00
Forme di futuro senza guerra	Uso consapevole della rete	Conferenza interattiva	Giovedì: 10:30-12:30
Cinese con la rete	Uso della rete a fini	Laboratorio	Sabato: 15:00-18:00

	didattici		
Brevi ritratti di vite comuni	Uso consapevole della rete	Laboratorio	Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-12:30; 15:00-18:00
CryptoLab	Cybersicurity	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 15:00-18:00
Sviluppare l'occhio della mente per progettare meglio	Web graphic & digital art	Conferenza interattiva	Venerdì: 17:00-18:00
Disegnare è pensare per immagini	Comunicazione	Laboratorio	Sabato: 10:30-12:30 Domenica: 11:00-13:00
Smart Graphic Design	Web Graphic & digital art	Conferenza interattiva	Domenica: 17:00-18:00
Aaron Swartz Day Italia	Uso consapevole della rete	Conferenza interattiva	Giovedì: 09:00-11:00
Eliminare il caos in classe (e nella vita)	Uso della rete a fini didattici	Conferenza interattiva	Sabato: 09:00-10:30; 15:00-16:30
School Box: vivere l'intelligenza artificiale	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Giovedì: 09:00-12:30 Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30
Italiano e inglese tra social network e informatica	Comunicazione	Conferenza interattiva	Sabato: 11:00-11:30
Cyber Intelligence - Spia nella rete	Cybersecurity	Conferenza interattiva	Domenica: 15:00-16:30
God is in the details	Tecnologia & IoT	Conferenza interattiva	Giovedì: 14:30-18:30
Parlo anche coi muri	Uso consapevole della rete	Gioco educativo	Giovedì: 09:00-18:00
Sotto ai tuoi piedi c'è un mondo da esplorare	Tecnologia & IoT	Laboratorio	Venerdì: 09:00-10:30; 11:00-12:30 Sabato: 11:00-12:30; 15:00-16:30
Realtà virtuale e realtà aumentata: le nuove professionalità richieste	Tecnologia & IoT	Conferenza interattiva	Venerdì: 09:00-12:30 Sabato: 09:00-12:30; 15:00-18:00 Domenica: 11:00-13:00; 15:00-18:00
Le vie dei Medici	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30; 15:00-16:30
Compass - Il tuo viaggio verso il digitale	Uso della rete a fini didattici	Laboratorio	Venerdì: 15:00-16:00; 16:00-17:00
Alla scoperta delle criptovalute	Blockchain	Laboratorio	Venerdì: 09:00-12:30; 15:00-16:30
Programmiamo i carri del carnevale?	Robotica	Laboratorio	Giovedì: 09:00-10:30; 11:00-12:30
Citizen Brain	Uso consapevole della rete	Tutorial	Venerdì: 15:00-18:30
La Crusca, i socialini e le ideologie linguistiche	Comunicazione	Laboratorio	Sabato: 11:30-13:00

Internet nell'era del 5G	Tecnologia & IoT	Workshop	Venerdi: 15:00-17:00
Terra Promessa	Digital Humanities	Laboratorio	Sabato: 09:00-10:30; 11:00-12:30
Il sequestro Moro: come si costruisce una webserie tra storia e cronaca	Comunicazione	Workshop	Sabato: 11:00-12:30
Booktuber: amare la lettura tramite i social	Digital Humanities	Workshop	Sabato: 15:00-16:00 Domenica: 11:00-12:30
SmartNews - Social Sensing for Breaking News	Comunicazione	Workshop	Giovedi: 09:30-13:00
Smart city e nuova comunicazione pubblica: innovazione, informazioni e servizi per la città del presente e del futuro	Smart PA	Conferenza interattiva	Sabato: 09:30-12:00
IF68	Web graphic & digital art	Spettacolo	Giovedi: 09:00-12:30

AREE TEMATICHE

BLOCKCHAIN

ALLA SCOPERTA DELLE CRIPTOVALUTE

Blockchain, criptovalute e smart contract per l'automazione di processi

Target: 11-18 anni / giovani universitari / pubblico generico

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula O

A cura di: Diego Dal Canto, Fausto Soriani, Marco Riccio, Matteo Nardi (Pisa Bitcoin Meetup)

Descrizione attività: In questo laboratorio interattivo guideremo i partecipanti alla scoperta del mondo delle criptovalute introducendo i concetti di wallet, transazioni e blockchain. Spiegheremo il mining, che cosa è un wallet ed i vari tipi, ne faremo creare uno e guideremo nell'esecuzione di transazioni utilizzando token della testnet oppure un token creato appositamente.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-alla-scoperta-delle-criptovalute-49746829105>

CODING

PROGRAMMARE L'INTELLIGENZA (ARTIFICIALE)

Un gioco da ragazzi!

Target: 6-18 anni

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Stefano Forti, Giulio Auriemma, Salvatore Catroppa, Valentina Fiorini, Lucio Messina, Davide Neri, Luca Rinaldi, Salvatore Ventrone, Chiara Zamberti (Pisa CoderDojo)

Descrizione attività: Scrivere programmi informatici è davvero un gioco da ragazzi? Se hai tra i 6 e i 18 anni e vuoi diventare un Ninja del coding, raggiungi i mentori di Pisa CoderDojo per un evento strabiliante di programmazione a tema #intelligenzaartificiale: usa un mbot o microbit per programmare un agente intelligente in grado di percepire stimoli esterni e reagire ad essi in modo appropriato.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-programmare-lintelligenza-artificiale-49731019819>

IMAGINE, CODE & SHARE

Coding plugged/unplugged per tutti

Target: 6-13 anni / Famiglie

Orari: Giovedì 09:00-10:00; 10:00-11:00;

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula D

A cura di: Maria Grazia Fiore (Istituto Comprensivo "EL7 C.D. Montello - Santomauro")

Descrizione attività: Coding unplugged (ma anche no) per realizzare, modificare e arricchire collettivamente la raccolta di istruzioni "in codice" creata dagli studenti per gli studenti. L'attività prende spunto da una raccolta di programmi messi a punto da ragazzi di scuola primaria per la realizzazione di immagini su carta quadrettata. Le istruzioni, rappresentate da un linguaggio di programmazione fatto di linee e frecce, potranno essere utilizzate sia per attività di coding unplugged (realizzando i disegni su carta), sia per attività di coding con Scratch grazie a un programma appositamente realizzato e condiviso sull'omonima piattaforma.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-image-code-share-49738123065>

COMUNICAZIONE

FARE LA DIFFERENZA CON LE PAROLE

Usare bene le parole per diventare utenti felici della rete

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Docenti / Professionisti

Orari: Domenica 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Vera Gheno (Università di Firenze) e Bruno Mastroianni (Università telematica Uninettuno)

Descrizione attività: Siamo gli unici esseri viventi a possedere la facoltà del linguaggio. Eppure, spesso non ci rendiamo conto del potere di questa capacità: tramite le parole rappresentiamo noi stessi e la realtà circostante; con le parole possiamo accarezzare e ferire, convincere e respingere. Ci sono perfino parole che compiono atti. Se impariamo a usare bene le parole, a dare loro il giusto peso, possiamo realmente diventare artefici del nostro destino, sia online che offline. E non è difficile, appena ci soffermiamo a ragionarci.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-fare-la-differenza-con-le-parole-49732426025>

DISEGNARE È PENSARE PER IMMAGINI

Un laboratorio di Visual Thinking con approccio disegno brutto

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Docenti / Professionisti

Orari: Sabato 10:30-12:30;

Domenica 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula F

A cura di: Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)

Descrizione attività: Il disegno è uno strumento fondamentale per lo sviluppo dell'immaginazione, ma è anche un supporto formidabile per il pensiero: aiuta a comprendere, comunicare, visualizzare, facilitare, progettare, sviluppare, costruire. Eppure la maggior parte di noi trascura il potere del disegno come strumento di pensiero. Un workshop per capire come il disegno possa aiutarci ogni giorno.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-disegnare-e-pensare-per-immagini-49736795093>

ITALIANO E INGLESE TRA SOCIAL NETWORK E INFORMATICA

Incontro organizzato in collaborazione con l'Accademia della Crusca e Unicoop Firenze

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Sabato 11:00-11:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Claudio Marazzini (Accademia della Crusca)

Descrizione attività: Relazione tra italiano e inglese, con particolare attenzione ai social network e all'informatica.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-italiano-e-inglese-tra-social-network-e-informatica-49741699763>

LA CRUSCA, I SOCIALINI E LE IDEOLOGIE LINGUISTICHE

Laboratorio organizzato in collaborazione con l'Accademia della Crusca e Unicoop Firenze

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Sabato 11:30-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Stefania Iannizzotto, Raffaella Setti (Accademia della Crusca)

Descrizione attività: Il laboratorio affronterà il rapporto tra il servizio di consulenza linguistica dell'Accademia della Crusca e i social network.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-la-crusca-i-socialini-e-le-ideologie-linguistiche-49801430419>

IL SEQUESTRO MORO: COME SI COSTRUISCE UNA WEBSERIE TRA STORIA E CRONACA

Tecniche e linguaggio di un documentario per internet

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Professionisti

Orari: Sabato 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Francesco Fasiolo, Valeria D'Angelo (Repubblica)

Descrizione attività: "Cronache di un sequestro" di Ezio Mauro è la webserie di Repubblica Tv sui 55 giorni del rapimento di Aldo Moro. Dieci puntate ripercorrono, settimana dopo settimana, gli eventi del 1978 a 40 anni di distanza. Il racconto procede seguendo i fatti con un approccio cronachistico "in tempo reale" ma ponendo i dubbi poi emersi negli anni successivi grazie al lavoro di inquirenti, giornalisti, storici. La webserie, linguaggio utilizzato in questi anni prevalentemente nell'ambito della fiction, in questo caso serializza un evento storico. E il tutto nell'ambito di un progetto crossmediale: "Cronache di un sequestro" comprende anche un film documentario per la tv, una pagina speciale web, una serie di articoli sul quotidiano "La Repubblica", la possibilità di consultare copie digitali dei giornali del 1978 e documenti originali come lettere del prigioniero e comunicati Br. Il t-tour racconta l'ideazione, la costruzione e la realizzazione di una narrazione seriale specifica del linguaggio del web che dialoga e si intreccia continuamente con una serie di altri contributi di diversi media.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-il-sequestro-moro-come-si-costruisce-una-webserie-tra-storia-e-cronaca-49802868721>

SMARTNEWS - SOCIAL SENSING FOR BREAKING NEWS

Il giornalismo ai tempi dei social media

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Professionisti

Orari: Giovedì 09:30-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula A

A cura di: Maurizio Tesconi, Silvia Bencivelli, Norma Zanetti, Danilo Fastelli, Roberta Bracciale, Fabrizio Falchi, Felice Dell'Orletta, Stefano Cresci

Descrizione attività: Il rapporto fra giornalismo e social media riveste una crescente importanza nella nostra società. Da un lato, i social sono il principale canale per diffondere informazione giornalistica. Dall'altro, sono una fonte quasi inesauribile di informazioni e contenuti per i giornalisti stessi. Il progetto Social Sensing for Breaking News (SmartNews), finanziato dalla Regione Toscana, è nato dall'idea di applicare il paradigma del social sensing al mondo del giornalismo e ha avuto come obiettivo la realizzazione di un tool per la gestione delle breaking news che aiuti i giornalisti nelle diverse fasi di questo processo.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-smartnews-social-sensing-for-breaking-news-49803422377>

CYBERSECURITY

A SCUOLA DI CYBER SECURITY CON LA LUDOTECA DEL REGISTRO .IT

Imparare giocando

Target: 8-10 anni

Orari: Giovedì, Venerdì e Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula M

A cura di: Beatrice Lami, Bassi Giorgia, Claudia Mazzanti e Manuela Moretti (Istituto di Informatica e Telematica del Cnr)

Descrizione attività: Laboratori ludico-didattici che offrono un percorso formativo sul tema della cyber security, affrontata attraverso giochi che cercano di spiegare a grandi e piccoli i principi della sicurezza in Rete, le principali minacce online e gli strumenti da adottare per evitarli.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-a-scuola-di-cyber-security-con-la-ludoteca-del-registrait-49730409995>

LA CYBERSECURITY NEI SISTEMI ROBOTICI

L'importanza della cybersecurity nel prossimo futuro (robotico)

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Professionisti

Orari: Sabato 09:00-09:45

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Giuseppe Augiero (CNR - FTGM)

Descrizione attività: Non è possibile pensare a un mondo futuristico, fatto di robot e di industrie 4.0, senza pensare alla sicurezza delle informazioni e dei dispositivi connessi a Internet. L'industria della robotica è destinata a risentire degli stessi problemi che l'industria informatica ha dovuto affrontare negli ultimi decenni. Ciò è particolarmente preoccupante per compiti critici come quelli eseguiti da robot chirurgici o militari, ma è anche una sfida per i robot domestici apparentemente benevoli come aspirapolvere e robot per teleconferenza. Cosa succederebbe se questi robot venissero violati?

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-la-cybersecurity-nei-sistemi-robotici-49731390929>

E SE TI HACKERO L'AUTORADIO?

Come fare un attacco informatico

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Professionisti

Orari: Sabato 09:45-10:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Ilaria Matteucci, Gianpiero Costantino (IIT-CNR)

Descrizione attività: Tutorial in cui viene spiegato passo per passo come sia possibile fare un attacco ad un sistema di infotainment basato su Android così da poter avere un accesso non consentito e remoto a tutte le informazioni che sono contenute nel sistema sotto attacco.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-e-se-ti-hackero-lautoradio-49731710886>

CRYPTOLAB

The Imitation Game

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30;

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00;

Domenica 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula O

A cura di: Marco Monaci (iScienceLab)

Descrizione attività: Laboratorio incentrato sulla ricostruzione in chiave moderna della macchina Enigma, una delle più complesse macchine di crittografia mai create che fu utilizzata per inviare e ricevere messaggi in codice durante la seconda guerra mondiale. In questo laboratorio non solo scoprirete i suoi segreti, ma ne "costruiremo" una per l'Imitation Game: riuscirà la squadra avversaria a trovare la chiave di decrittazione?

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-cryptolab-49736371827>

CYBER INTELLIGENCE - SPIA NELLA RETE

Diventa anche tu uno 007 della rete!

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Domenica 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Fabio Massa (ANGIF)

Descrizione attività: Immersione nelle tecnologie di Cyber Intelligence tramite l'analisi di casi studio e affascinanti applicazioni pratiche sulle reali capacità degli OoT della rete. La conferenza interattiva ha lo scopo di presentare le nuove tecniche di intelligence sfruttando le informazioni digitali presenti in rete. Verranno presentati alcuni casi studio interattivi di operazioni di cyber intelligence e investigazioni digitali in rete.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-cyber-intelligence-spia-nella-rete-49742962540>

DIGITAL HUMANITIES

TERRA PROMESSA

L'edularp e l'attualità storica

Target: 14-18 anni

Orari: Sabato 09:00-10:30; 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Matteo Romani, Francesco Bianco, Fabrizio Frosina, Manuela D'Orlando, Michele Ceccanti, Giacomo Mancini, Elisa Tognari (Associazione Culturale "Secondi Figli")

Descrizione attività: Il sole sta calando all'orizzonte, e già alle mie spalle non vedo più terra... hanno detto che il tratto di mare non è molto lungo, è il punto più stretto di questo mare tra due continenti. Ma io ho paura. "Terra Promessa" si prefigge di far calare gli studenti nella terribile epopea di un gruppo di migranti, provenienti dalle più disparate parti del terzo mondo, impegnati a raggiungere le coste del "mondo occidentale". In questo gioco di immedesimazione i partecipanti vestiranno in prima persona l'esperienza (divisa in tre atti con scene sia corali che a piccoli gruppi) di trovarsi a dover migrare altrove, a partire dalle prime fasi nelle loro terre native. Gli studenti verranno divisi in gruppi e verranno dati loro scopi e contesti, ma saranno le loro personali inclinazioni e mentalità ad animare i personaggi. Tutti gli spunti sono tratti da testimonianze reali e presentati senza nessun giudizio di tipo politico o morale, in modo da stimolare nel partecipante la formazione di un pensiero proprio circa la tematica trattata.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-terra-promessa-49942064058>

BOOKTUBER: AMARE LA LETTURA TRAMITE I SOCIAL

Come la rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Sabato 15:00-16:00;
Domenica 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula M

A cura di: Matteo Fumagalli, Julie Demar

Descrizione attività: Dalla pagina allo schermo. Due booktuber si interrogano su come la Rete narra, agevola, arricchisce il mondo dell'editoria e promuove la letteratura attraverso il digitale.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-booktuber-amare-la-lettura-tramite-i-social-49803120474>

GAMING

NINTENDO LABOLAB

Vedere i giochi come spunti per inventarne nuovi

Target: 11-13 anni

Orari: Venerdì 09:30-11:30

Aula: Mixart -Sala Arena

A cura di: Stefano Cecere, Pietro Polsinelli

Descrizione attività: Il Nintendo Labo è un laboratorio per console Switch che permette di costruire con cartone delle estensioni da collegare ai sensori per ampliare i giochi con nuove formule di interazione. Un sistema integrato di programmazione visuale permette anche di creare nuovi giochi e applicazioni. Nel laboratorio introdurremo i concetti teorici base e faremo lavorare i ragazzi in piccoli gruppi alla creazione di un modello base di macchina telecomandata, oltre a mostrare le potenzialità di sviluppo.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-nintendo-labolab-49953362853>

LA MATEMATICA DEI VIDEOGOCHI

Il meccanismo e gli strumenti matematici nascosti nei videogiochi

Target: 11-13 anni

Orari: Venerdì 11:30-12:30

Aula: MixArt – Sala Arena

A cura di: Stefano Cecere, Pietro Polsinelli

Descrizione attività: Esploriamo il mondo in cui si costruiscono i videogiochi. Scoprendo i meccanismi nascosti incontreremo tanti strumenti matematici, con diverse applicazioni divertenti.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-la-matematica-dei-videogiochi-49802237834>

MATEMATICA

GEOMETRIA CREATIVA E MATEMATICA IN CINA

Il Tangram ed un particolare metodo di moltiplicazione

Target: 8-13 anni / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Giovedì, Venerdì e Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula Q

A cura di: Istituto Confucio di Pisa

Descrizione attività: Laboratorio interattivo in cui i partecipanti scopriranno come i cinesi studiano la matematica e contano con le mani e si cimenteranno col Tangram, celebre rompicapo cinese attraverso il quale potranno divertirsi a comporre varie figure. Il Tangram è composto da sette tavolette. I pezzi possono includere più di 1600 figure, come triangoli, parallelogrammi, poligoni irregolari. I giocatori possono creare ogni tipo di personaggio, figura, animale, ponte, edificio, torre, e così via; fino addirittura a caratteri o lettere.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-geometria-creativa-e-matematica-in-cina-49735481163>

ROBOTICA

GUNPLA

Costruzione di Modelli di Robot "Gundam"

In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica

Target: 8-18 anni / Famiglie

Orari: Sabato e Domenica 16:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula F

A cura di: Riccardo Di Nasso, Tamara Catassi (IGB Italian Gundam Base)

Descrizione attività: Laboratori creativi utilizzando modellini in plastica detti "Gunpla" per stimolare la modalità di lavoro e l'interazione con gli strumenti atti alla costruzione di un modello robotico tipo Gundam. Partendo da una scatola di montaggio, si esegue tutte le tecniche di un perfetto montaggio.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-gunpla-49732151203>

RICETTE ROBOTICHE

Robotica creativa per giovani tecnologici

In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica

Target: 6-13 anni / Famiglie

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30;
 Sabato 15:00-16:30; 16:30-18:00;
 Domenica 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula D

A cura di: Maria Grazia Fiore (Istituto Comprensivo "EL7 C.D. Montello - Santomauro")

Descrizione attività: Ricette robotiche per sviluppare competenze di progettazione (come passaggio dall'idea astratta al disegno e infine all'assemblaggio), nonché scoprire il linguaggio in simboli, come strumento per esperienze didattiche inclusive di robotica creativa. Attraverso l'utilizzo di materiali riciclati, si prende consapevolezza dell'impatto sull'ambiente dei materiali riutilizzati, dello sfruttamento delle fonti di energia e dell'importanza della raccolta differenziata.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-ricette-robotiche-49738488157>

LE CITTÀ INVISIBILI

Ritorno al futuro

In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica

Target: 6-13 anni / Famiglie

Orari: Giovedì e Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30;
 Sabato 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-16:30; 16:30-18:00;
 Domenica 11:00-12:30; 15:00-16:30; 16:30-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Sala Riunioni

A cura di: Luciano Minestrella, Margarita Barbaresi, Vera Soledad Minestrella (la Mirabilis Teatro societatis)

Descrizione attività: Laboratori manuali per bambini e ragazzi sulla costruzione di Città Invisibili. I bambini e i ragazzi, saranno guidati alla realizzazione, con materiali di recupero edile (tubi di PVC, di rame, parti di laterizi, articoli di ferramenta), di città da loro immaginate, collegate tra loro da una ragnatela virtuale. I filamenti non sono altro che l'immagine materializzata della "banda larga" e della "fibra ottica" su cui si muove internet.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-le-citta-invisibili-49740129065>

TINKERING TIME

Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco

In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica

Target: 4-13 anni / Famiglie

Orari: Giovedì e Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30;
 Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00;
 Domenica 11:00-12:00; 12:00-13:00; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula N

A cura di: Mattia Crivellini, Lorenzo Fiorentino, Luca Dori, Francesca Gorini (Fosforo: la festa della scienza)

Descrizione attività: Libera la fantasia e sperimenta l'approccio costruttivista del Tinkering creando oggetti volanti di ogni forma e colore. Unica regola, devono riuscire a levitare nel tubo del vento! Tanti materiali a disposizione, sia strani che di uso quotidiano,

serviranno ai ragazzi per costruire un oggetto volante e testarlo in una galleria del vento verticale. Attraverso l'esperienza diretta capiranno come poterlo migliorare. Sperimentare non porta mai a sbagliare!

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-tinkering-time-49742459034>

PROGRAMMIAMO I CARRI DEL CARNEVALE?

*Le opere d'ingegno del Carnevale di Viareggio in un laboratorio di robotica educativa
In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica*

Target: 11-18 anni / Pubblico generico

Orari: Giovedì 09:00-10:30; 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Ilaria Vitali, Loredana Diaz

Descrizione attività: Il laboratorio ha la finalità di far conoscere alle ragazze e ai ragazzi la tradizione del Carnevale di Viareggio e le nuove sfide ingegneristiche dei maestri della cartapesta, coniugando tradizione, manualità e conoscenze della bottega artigiana con le nuove tecnologie (modellazione 3D, scannerizzazione digitale, ingegnerizzazione dei movimenti attraverso la robotica). Giocando con “piccoli carri del carnevale” robotici i ragazzi imparano a programmare movimenti per il mondo dello spettacolo e a pensare in “grande”.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-programmiamo-i-carri-del-carnevale-49814519569>

SMART PA

SMART CITY E NUOVA COMUNICAZIONE PUBBLICA: INNOVAZIONE, INFORMAZIONI E SERVIZI PER LA CITTÀ DEL PRESENTE E DEL FUTURO

Il digitale, la tecnologia e i nuovi strumenti di comunicazione stanno cambiando la vita dei cittadini, cosa chiedere e aspettarsi?

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Sabato 09:30-12:00

Aula: Scuola Normale Superiore – Sala Azzurra

A cura di: Organizzato da Associazione PA Social. Conduce e modera Francesco Di Costanzo, presidente Associazione PA Social e direttore cittadiniditwitter.it. Interviene Vittorio Bugli, Assessore alla Presidenza Regione Toscana.

Descrizione attività: Come immaginano i giovani la città del presente e del futuro? Come vogliono dialogare ed essere informati da enti e aziende pubbliche? Come i tanti strumenti di servizio, innovazione e comunicazione stanno impattando sulla vita quotidiana di tutti noi? Smart city e comunicazione pubblica attraverso web, social network, chat, intelligenza artificiale, sono fortemente legati e se portati avanti con qualità ed efficienza aumentano la fiducia e la partecipazione dei cittadini alla vita delle città e della cosa pubblica in generale.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-smart-city-e-nuova-comunicazione-pubblica-innovazione-informazioni-e-servizi-per-la-citta-del-49804389269>

TECNOLOGIA & IOT

SCHOOL BOX: VIVERE L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Droni, ologrammi e app: la tecnologia che stimola la curiosità

Target: 6-18 anni / Pubblico generico

Orari: Giovedì, Venerdì e Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula H

A cura di: Matteo Locatelli (Unison consorzio di cooperative sociali), Mirko Pagani (Università degli Studi di Milano-Bicocca)

Descrizione attività: Programmare droni, costruire degli ologrammi e vivere una caccia al tesoro con la realtà aumentata: un laboratorio che permette di comprendere le potenzialità dell'I.A. ed esplorare vari aspetti legati alla potenzialità degli strumenti tecnologici di ultima generazione. Il tutto in un clima collaborativo e di allegria che permette ai partecipanti di stimolare il principale motore per l'apprendimento: la curiosità!

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-school-box-vivere-lintelligenza-artificiale-49740668679>

GOD IS IN THE DETAILS

Dalle Tecnologie UMI a nuove tecniche di apprendimento orientate alla formazione dei nuovi maker a partire dalle Comunità di Pratica

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Docenti / Professionisti

Orari: Giovedì 14:30-18:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Prof. Stefano Giordano (Dip. Ingegneria Informazione - UNIPI), Prof. Antonio Aiello (Psicologo), Ing. Giuseppe Caruso (insegnante Scuola Superiore), Ing. Marialaura Tamburello (assegnista di ricerca del Dip. di Ing. Informazione), Dott.ssa Daniela Di Santo (Psicologa e Pedagogista), Ing. Francesco Oppedisano (CEO di Netresults), Ing. Daniele Mazzei (co fondatore e direttore tecnico di TOI), Prof. Stefano Mazzantini (Vice-Preside dell'ITIS Pisa Leonardo da Vinci)

Descrizione attività: Presentazione degli scenari educativi elaborati nell'ambito del progetto Horizon UMI-SCI-ED da un gruppo multidisciplinare di Ingegneri delle TLC e Psicologi Sociali impegnati nel sostenere una nuova comunità di pratica internazionale nell'impiego dell' Ubiquitous Computing, Mobile Computing e Internet of Things come strumenti di formazione in ambito STEM. Illustrazione di casi di "costruzione del valore e delle competenze" a partire dall'applicazione delle tecnologie UMI e di "best practices" condotte con alcune scuole del territorio toscano.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-god-is-in-details-49743608472>

SOTTO AI TUOI PIEDI C'È UN MONDO DA ESPLORARE

Andiamo alla scoperta del suolo con la SOILapp!

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30;

Sabato 11:00-12:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Loggia

A cura di: Gruppo di Agroecologia dell'Istituto di Scienze della Vita della Scuola Sant'Anna

Descrizione attività: Come osservare il suolo? Perché è importante che il suolo sia in buona salute? Risponderemo a queste domande utilizzando SOILapp, un'applicazione web e android prodotta nell'ambito del progetto H2020 CAPSELLA per la raccolta delle osservazioni su campioni di suolo. Discuteremo l'importanza dell'innovazione digitale applicata ai temi della sostenibilità ambientale.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-sotto-ai-tuoi-piedi-ce-un-mondo-da-esplorare-49744942462>

REALTÀ VIRTUALE E REALTÀ AUMENTATA: LE NUOVE PROFESSIONALITÀ RICHIESTE

Lezione pratica con realizzazione di un ambiente virtuale da esplorare con l'Oculus Rift

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Famiglie

Orari: Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30;

Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00;

Domenica 11:00-12:00; 12:00-13:00; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula I

A cura di: Alessio Albeggiani, Giampiero Turchi, Stefano Orlando, Alberto Dolci, Gianfranco Casano, Giulio Luzzi (Italia 3D Academy)

Descrizione attività: Seminario sulla creazione di UN AMBIENTE VIRTUALE con cui fare interagire i ragazzi attraverso l'uso del visore Oculus Rift.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-realta-virtuale-e-realta-aumentata-le-nuove-professionalita-richieste-49745900327>

INTERNET NELL'ERA DEL 5G

Uno sguardo alla sperimentazione italiana della quinta generazione di comunicazioni mobili

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Venerdì 15:00-17:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Luca Valcarengi (Scuola Superiore Sant'Anna)

Descrizione attività: E' previsto che le prime attivazioni commerciali della quinta generazione di comunicazioni mobili saranno nell'anno 2020. Tuttavia, sono previste, prima di tale data, sperimentazioni pre-commerciali a livello mondiale. In questo scenario, al fine di dare attuazione alla Comunicazione CE n.2016/588, c.d. "5G Action Plan" entro il 2020, il Ministero dello Sviluppo Economico, con avviso pubblico del 16 marzo 2017, ha aperto la procedura per l'acquisizione di proposte progettuali per la realizzazione di sperimentazioni pre-commerciali nella disponibilità di spettro radio 3.6 - 3.8 Ghz. Il workshop ha l'obiettivo di fare una carrelata sulla sperimentazione italiana del 5G e descrivere quali saranno le principali applicazioni del 5G ed il suo impatto su Internet.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-internet-nellera-del-5g-49801692202>

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

FORME DI FUTURO SENZA GUERRA

Percorso interattivo verso l'abolizione della guerra

Target: 11-18 anni

Orari: Giovedì 10:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Stefano M. Pallottino (Emergency ONG Onlus)

Descrizione attività: Attraverso un percorso interattivo e partecipato (giocato) i relatori di Emergency accompagneranno gli studenti lungo un percorso che ha lo scopo di mostrare la guerra vista dal momento in cui sarà già stata bandita. Cambiare il punto di vista da cui osservarla, per poter intraprendere un cammino concreto verso l'abolizione della guerra.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-forme-di-futuro-senza-guerra-49732757015>

BREVI RITRATTI DI VITE COMUNI

La rappresentazione consapevole di se attraverso internet e i social

Target: 11-18 anni / Famiglie

Orari: Sabato 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-16:30; 16:30-18:00;

Domenica 11:00-12:30; 15:00-16:30; 16:30-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula G

A cura di: Gerardo Lamattina (MediaLabStore)

Descrizione attività: Creare dei brevi ritratti di persone comuni attraverso l'utilizzo dell'App gratuita di storytelling STELLER, utilizzando materiali eterogenei quali foto, scrittura poetica e di prosa, video, audio, link multimediali, disegni ecc. I ritratti possono rappresentare amici, familiari o altre persone che si conoscono. Possono anche rappresentare se stessi, attraverso l'analisi della propria identità e di come viene percepita all'esterno.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-brevi-ritratti-di-vite-comuni-49736032813>

AARON SWARTZ DAY ITALIA

Riportiamo la cultura libera e digitale al centro del dibattito

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Professionisti

Orari: Giovedì 09:00-11:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Maurizio Galluzzo (Aaron Swartz Day Italia) e Comitato Promotore di Aaron Swartz Italia

Descrizione attività: Aaron Swartz ha segnato in modo indelebile il nostro rapporto con la rete contribuendo più di ogni altro alla diffusione della cultura libera e della giustizia sociale. Le iniziative, gli eventi, gli incontri, le letture, le performance o qualsiasi altra attività per ricordare, divulgare e far conoscere l'opera di Aaron Swartz si terranno in tutta Italia dall'8 all'11 novembre 2018. L'Internet Festival sarà il momento di presentazione pubblica e alla stampa dell'iniziativa Aaron Swartz Day Italia e si discuterà con la comunità hacker i contenuti degli hackathon e di come raccontare la storia dell'attivismo digitale.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-aaron-swartz-day-italia-49737559379>

CITIZEN BRAIN

La Comunicazione Politica al Tempo del Deep Learning

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico

Orari: Venerdì 15:00-18:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula A

A cura di: Gianluigi Ferrari (presidente), Davide Bacciu (Dipartimento di Informatica, Università di Pisa), Andrea Valenti (Dipartimento di Informatica, Università di Pisa), David Puente, il Lercio, Walter Quattrociocchi, Umberto Rapetto (docenti), Turi Caggegi (conduttore), Claudio Giua, Mario Tedeschini Lalli (giurati)

Descrizione attività: L'oratoria politica è un'arte millenaria che crea consenso, movimenti di opinione e influenza le decisioni. Nel tempo si è evoluta nel genere, nei toni e nei canali di divulgazione. Oggi la comunicazione politica si trova spesso inserita quotidianamente nei social media, dove la produzione e pubblicazione di contenuti può essere automatizzata sfruttando tecnologie di Intelligenza Artificiale. Corriamo il rischio di campagne elettorali condotte da Bot politici? Sei (e forse più) discorsi politici in cerca d'autore ci sveleranno quanto siamo distanti dal realizzare un ghost writer artificiale.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-citizen-brain-49801371242>

USO DELLA RETE A FINI DIDATTICI

GOVERNARE O RIGOVERNARE ...100 PIATTI DA LAVARE OFFLINE

Anfiteatro didattico

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Giovedì 10:00-12:00; 15:00-17:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Palazzina

A cura di: Attori: Daniela Bertini - Felice Pantone; Testi e ideazione anfiteatro didattico: Isabel Vroylande; Scenografie digitali: Andrea Camporeale; Editor: Fabio De Marchi. A cura di: Associazione 'Il Gabbiano'

Descrizione attività: L'anfiteatro didattico è un evento teatrale, una occasione per riflettere con leggerezza, sul ruolo del digitale nella vita quotidiana di Ina, casalinga. Ina rigoverna tutto il giorno...ma quanto il digitale le sarà di aiuto in questo? Avrà il tempo

anche per governare la sua vita con cura e attenzione? O si perderà in una Selfie oscura? Avrà l'intelligenza di sviluppare strategie per governare la sua vita onlife insieme al suo compagno di vita Lollo, che del digitale ci vive? Rifletteremo insieme tramite alcune metafore come: 'Rigovernare è come amare...non c'è niente da fare, ci tocca', 'Ogni volta che rigoverno i piatti, rigoverno anche i miei pensieri, alcuni sono rozzi e grassi, altri fini e leggeri e quelli... li metto sempre in prima fila sulla rastrelliera'. Le metafore e gli aforismi - non sono solo voli pindarici del linguaggio - ma ci permettono di interpretare e agire il mondo diversamente. Le nostre metafore ci governano e sono come vere e proprie interfacce con la realtà tramite la nostra immaginazione. Ma possiamo ogni tanto, rigovernare anche i nostri pensieri? Vi aspettiamo numerosi davanti l'acquaio di Ina...perché i piatti alla fin fine, saranno sempre da lavare...offline...

Prima della performance è prevista una riflessione tramite: l'Anfiteatro didattico' propedeutico allo spettacolo di circa 30 min. Lo spettatore avrà la possibilità di confrontarsi attraverso Selfie - nuova firma visiva dell'era globale e la composizione di metafore. Mentre le previsioni del vostro Futuro Digitale saranno affidate ai Digitalini casalinghi. Lo spettatore parteciperà alla performance in modo rilassato, allegro ma anche accorto e attento.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-governare-o-rigovernare-100-piatti-da-lavare-offline-49730592541>

IL VIDEGIOCO INTELLIGENTE

Cosa (e come) si impara dai videogame

Target: 8-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie / Professionisti

Orari: Sabato 15:00-17:00; Domenica 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Carmine Rodi Falanga, Michele Di Paola

Descrizione attività: I videogiochi stimolano l'intelligenza? Si tratta solo di intrattenimento interattivo o, dietro l'esperienza videoludica c'è molto di più? Attraverso l'analisi di casi reali, discuteremo di come il gioco può stimolare l'apprendimento (di nozioni come storia, biologia, scienze, e molto altro) e suscitare emozioni reali (come empatia o pietà) in grado di avere un impatto sulla vita reale. Parleremo anche di casi più controversi, e se e come i videogiochi possano essere "pericolosi". Il laboratorio combina spazio per la discussione, brevi input di teoria e una parte pratica, quindi siate pronti a giocare!

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-il-videogioco-intelligente-49731224431>

CINESE CON LA RETE

Imparare divertendosi

Target: 8-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Famiglie

Orari: Sabato 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula Q

A cura di: Istituto Confucio di Pisa

Descrizione attività: La Rete è un potente strumento per imparare le lingue, anche il cinese. Attraverso dei video semplici e divertenti, i partecipanti potranno imparare semplici espressioni e parole di uso quotidiano.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-cinese-con-la-rete-49735723889>

ELIMINARE IL CAOS IN CLASSE (E NELLA VITA)

Come applicare le neuroscienze per migliorare il rendimento di insegnanti e studenti

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Docenti

Orari: Sabato 09:00-10:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Mauro Sandrini (MIUR - IT MORIGIA PERDISA RAVENNA)

Descrizione attività: Insegnanti e studenti rilassati svolgono meglio il proprio lavoro a scuola e sono più felici nel tempo libero! Grazie alle neuroscienze sono oggi disponibili tecniche che possono aiutare a migliorare la concentrazione della classe ma anche

degli studenti. Spesso sono sufficienti piccole tecniche per trasformare una classe ingestibile in una che lavora concentrata e motivata ma che, soprattutto, riconosce l'autorevolezza del proprio insegnante.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-eliminare-il-caos-in-classe-e-nella-vita-49738824162>

IL MONDO DEI COMPUTER

Intelligenza artificiale speranze e timori

Target: 6-13 anni

Orari: Giovedì e Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula G

A cura di: Mauro Scano, Dario Pecorella (Senza fili senza confini)

Descrizione attività: Grazie ad attività didattiche ed a giochi di ruolo, i bambini scopriranno il funzionamento del computer, come si è evoluto nel tempo e le aspettative per il futuro, per poi passare ad affrontare il tema dell'Intelligenza artificiale e gli aspetti sociali e culturali ad esso connessi. Il tutto attraverso gli occhi dei ragazzi e le loro aspettative.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-il-mondo-dei-computer-49741524238>

LE VIE DEI MEDICI

Itinerari Medicei in Toscana

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Docenti

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Patrizia Vezzosi Resp. Progetto LE VIE DEI MEDICI (attivato presso l'Istituto Comprensivo di Vinci FI e recepito nella Proposta didattica del MuMeLoc di Cerreto Guidi FI), Mercè López Fort (AEDEKA Srl)

Descrizione attività: In Toscana l'impronta lasciata dai Medici è immensa. I Medici oltre che fautori della creatività artistica e infaticabili collezionisti furono promotori di innumerevoli interventi territoriali. Avvalendosi dei materiali digitali già disponibili grazie al progetto "I Medici: ritratti, ville e altri itinerari medicei in Toscana - LE VIE DEI MEDICI" (accreditato UNESCO nel 2013 e segnalato BEST PRACTICE UNESCO nel 2015 dalla Commissione Nazionale Rete Scuole Associate Unesco), il laboratorio evidenzierà l'intelligenza strategica sottesa agli interventi-itinerari medicei, con specifico riferimento alle Ville Medicee. Una sintesi dei risultati fin qui raggiunti dal progetto è contenuta in "Le Vie dei Medici" Ed. Toscana Promozione Turistica 2017 pubblicato anche on line dalla Regione Toscana (Italiano e Inglese): <https://www.visituscany.com/export/shared/visituscany/documenti/le-vie-dei-medici-in-toscana.pdf>

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-le-vie-dei-medici-49746519178>

COMPASS - IL TUO VIAGGIO VERSO IL DIGITALE

Le nuove frontiere dell'apprendimento

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari

Orari: Venerdì 15:00-15:30; 15:30-16:00; 16:00-16:30; 16:30-17:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Rossana Mamberto/Elisabetta Degli Esposti Merli (Lai-momo)

Descrizione attività: Laboratorio finalizzato all'utilizzo della nuova piattaforma gratuita Compass: le persone coinvolte nel laboratorio potranno testare le proprie competenze digitali di 5 aree specifiche (informazione e alfabetizzazione digitale, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi), individuare le competenze digitali legate al proprio percorso professionale/di studio, implementare le proprie competenze e provare alcune delle lezioni previste dalla piattaforma.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-compass-il-tuo-viaggio-verso-il-digitale-49978217193>

USO E RIUSO CREATIVO

LEGO CREATIVE

Laboratori con mattoncini Lego

Target: 4-13 anni / Famiglie

Orari: Giovedì e Venerdì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30;
 Sabato 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00;
 Domenica 11:00-12:00; 12:00-13:00; 15:00-16:00; 16:00-17:00; 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula L

A cura di: Riccardo Di Nasso, Fabio Filippi, Luigi Bondi, Tamara Catassi (OrangeTeam Lug)

Descrizione attività: Laboratori creativi utilizzando i mattoncini Lego per stimolare la creatività e l'interazione tra le persone. I bambini passeranno da un livello molto semplice ma estremamente creativo con dei mattoncini tutti uguali e di colore bianco per una partenza molto asettica, per poi passare a seguire uno schema con istruzioni e un docente che aiuta nella costruzione fino ad arrivare al terzo laboratorio in cui si finalizza e si evidenzia sia l'intelligenza che la socializzazione di tutti i membri partecipanti.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-lego-creative-49731960633>

WEB GRAPHIC & DIGITAL ART

SVILUPPARE L'OCCHIO DELLA MENTE PER PROGETTARE MEGLIO

Migliorare l'intelligenza visiva per migliorare i progetti

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 14-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Docenti / Professionisti

Orari: Venerdì 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)

Descrizione attività: Siamo sicuri che gli strumenti digitali che utilizziamo e a cui ci affidiamo stimolino a dovere la nostra immaginazione, e invece non la sostituiscano? Come possiamo usarli per migliorare la nostra intelligenza visiva? Un viaggio alla ricerca di strumenti digitali per migliorare la nostra capacità di immaginare e di progettare: dal disegnare su smartphone al cercare immagini su Pinterest, 10 consigli per sviluppare il nostro occhio della mente.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-sviluppare-locchio-della-mente-per-progettare-meglio-49736567412>

SMART GRAPHIC DESIGN

Quando la progettazione grafica è intelligente

Corso per docenti riconosciuto dal MIUR

Target: 11-18 anni / Giovani-Universitari / Pubblico generico / Docenti / Professionisti

Orari: Domenica 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)

Descrizione attività: Un viaggio alla scoperta delle applicazioni più intelligenti del graphic design: visualizzazione di dati (infografiche), spiegazione di concetti complessi, indicazioni e segnaletica (dagli aeroporti alle etichette dei prodotti), pubblica utilità (dalle bollette all'accessibilità delle informazioni). Per tutti quelli che pensavano che la grafica fosse solo pubblicitaria...

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-smart-graphic-design-49737251458>

IF68

Una produzione Internet Festival/I Sacchi di Sabbia con il Sostegno della Regione Toscana (parte del progetto L'Europa che vorrei)

Target: 8-18 anni

Orari: Giovedì 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula I

A cura di: Ideazione e realizzazione Giulia Gallo, Giovanni Guerrieri, Guido Bartoli, Giulia Solano. Libri Giulia Gallo. Disegni Guido Bartoli

Descrizione attività: IF68... non è uno spettacolo, ma una sorta di docu-cartoon artigianale sul '68, interamente realizzato con libri pop up. I più salienti accadimenti di quegli anni, trasformati in carta animata, si mostreranno al visitatore/spettatore in una visione giocosa e al tempo sconcertante a cui abbandonarsi in totale contemplazione. Si può attraverso i libri pop-up raccontare la Storia e le sue (dis)grazie? Di certo si può riviverla poeticamente, come in un gioco da bambini... Questa piccola performance propone un modo inedito per riflettere sul nostro tempo, sulla nostra Europa e su quella da venire...

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-if68-49805952946>

INSTALLAZIONI

Un itinerario immersivo tra le installazioni di IF2018 al Centro Congressi le Benedettine fra VR, realtà aumentata, mostre e videoproiezioni interattive che pongono lo spettatore al centro e lo invitano a divenire parte integrante dell'opera.

5 installazioni, un unico percorso di un'ora, per immergersi in un'esperienza di coinvolgimento attivo e interattivo. La prenotazione è obbligatoria per le scuole e per ogni ingresso è previsto un limite di 30 partecipanti.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-percorso-installazioni-49808484518>

Orari: Giovedì: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00
 Venerdì: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00
 Sabato: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00
 Domenica: 09:00-10:00; 10:15-11:15; 11:30-12:30; 14:30-15:30, 15:45-16:45, 17:00-18:00

E-motion

A cura di Fiore Basile, Claudia Simonelli (Fabctory)

E-motion è un'installazione interattiva che esplora le potenzialità dell'interazione uomo-macchina tra emozioni e arte digitale. Tramite sensori, tecniche di computer vision e un apposito framework, uno smart mirror è in grado di analizzare, interpretare e interagire con gli stati d'animo degli utenti, creando per loro un'esperienza immersiva e personalizzata a 360 gradi. Se da un lato viene esaltata la capacità di interazione e interpretazione di un'intelligenza artificiale, dall'altro ne vengono messi in risalto gli aspetti legati alla privacy e alla cybersecurity.

Internet of things

A cura di Mattia Crivellini, Lorenzo Fiorentino, Luca Dori, Francesca Gorini (Fosforo: la festa della scienza)

Che cos'è l'Internet of Things? Che impatto ha sulle nostre vite? Scopriamo cosa stanno facendo 5 miliardi di dispositivi in tutto il mondo connessi a Internet in questo momento. Un animatore ci guiderà attraverso 5 postazioni per fare chiarezza e mostrare come la rete diventa concreta nella nostra vita di tutti i giorni con l'obiettivo di semplificarla o fornirci più informazioni. Capiremo quali sono i possibili oggetti, e non solo, collegabili alla rete e approfondiremo temi importanti quali l'uso consapevole di Internet.

Mixed Reality 2

A cura di Andrea Camporeale, Luca Gronchi, Alice Tavoni

In Mixed Reality 2, il visitatore può scegliere tra racconto e indovinello. Nel percorso racconti si vede ed ascolta una storia per bambini, che viene resa con approccio originale. L'indovinello stuzzica l'arguzia del visitatore, per poter avere salva la vita... L'installazione viene vissuta in prima persona in ambienti acquisiti dal mondo reale o creati digitalmente. Oggetti 3D, foto e video a 360°, video e audio tradizionali sono gli ingredienti di questa installazione, che è di utilizzo facile ed intuitivo: si può interagire col sistema ruotando la testa nella direzione voluta, camminando e interagendo con i controller VR.

L'immagine ai tempi dell'AI

A cura di Roberto Malfagia. Una produzione La Jetée

L'immagine ai tempi dell'AI. è una installazione interattiva basata sul lavoro del fotografo Antonio Viscido. I ritratti in bianco e nero scattati durante il Festival dal fotografo saranno caricati su un sistema di intelligenza artificiale che li modificherà in tempo reale in base alle reazioni dello spettatore all'immagine originale.

Parlo anche coi muri (Videomapping creativo contro l'hate speech)

A cura di Alessia Giannoni (COSPE) e Alessandra Falconi, supportati dallo staff di Zaffiria

Videoinstallazione partecipata preparata da ragazzi e ragazze con contenuti digitali e narrativi per combattere l'hate speech in forma artistica e interattiva. Evento realizzato all'interno del progetto #SilenceHate, finanziato dal Programma Rights, Equality and Citizenship (2014-2020) dell'Unione Europea da UNAR – Dipartimento per le Pari Opportunità.

All'interno del percorso è presente anche un banco dimostrativo del Club degli Spin Off della Scuola Superiore Sant'Anna.

Il Club degli Spin Off è una libera associazione di imprese innovative, nate dai risultati della ricerca della Scuola Superiore

Sant'Anna. Uno dei principali obiettivi del Club è contribuire alla crescita delle aziende associate, aiutandole a portare sul mercato più velocemente prodotti e servizi sempre più innovativi e competitivi. Per raggiungere questo scopo, il Club sta sviluppando, testando e validando nuovi modelli collaborativi, organizzativi e di business, valorizzando le sinergie fra le aziende associate e con la Scuola stessa. Presso lo stand del Club degli Spin Off troverete i prodotti ed i prototipi delle singole aziende, nonché i progetti nati dalla loro collaborazione. Nel corso delle giornate di giovedì, venerdì e sabato, le Aziende del Club vi aspettano per presentarvi i frutti della loro ricerca).

IF KIDS

Internet Festival, nella sua ottava edizione, inaugura una nuova area di attività: la sezione IF KIDS. Uno spazio dedicato dove i più piccoli visitatori del festival potranno scoprire, esplorare e nutrire la loro infinita curiosità. Quest'anno, le bambine e bambini da 0 a 6 anni e le loro famiglie potranno usufruire dell'area gioco sperimentale Intelligenze in gioco! aperto da venerdì a domenica presso il Centro Congressi Le Benedettine.

Intelligenze in gioco!

Spazio esperienziale per bambine e bambini 0-6 anni

Target: 0-6 anni

Orari: Venerdì 09:00-12:30 (su prenotazione) 14:30-18:00 (accesso libero);
 Sabato e Domenica 09:00-12:30; 14:30-18:00 (accesso libero)

Aula: Centro Congressi Benedettine – Palazzina

A cura di: AEDEKA, Las Gardenias e Arnera cooperativa sociale

Descrizione attività: Spazio esperienziale per bambine e bambini 0-6 anni, dove giocare e crescere insieme. Attorno ad una grande macchina di super computazione, vi aspetta tutto un mondo di giochi attraverso i quali poter sviluppare diversi tipi di intelligenza (emotiva, corporea, logico-matematica, ecc). Ciascuna area di attività sarà corredata da un breve testo esplicativo che ne valorizza gli aspetti pedagogici, le intelligenze attivate e i benefici apportati per lo sviluppo dei bambini. Nello spazio saranno presenti anche degli educatori che fungeranno da guide e da osservatori, permettendo ai bambini di sperimentare ed esplorare liberamente.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-intelligenze-in-gioco-49808975988>

** Quest' attività non prevede l'uso di dispositivi tecnologici. Tutti i giochi sono stati elaborati con materiali adatti ai bambini.*

PROGRAMMAZIONE 2018 - DOCENTI

CORSI PER DOCENTI RICONOSCIUTI DAL MIUR

Introduzione all'educazione allo sviluppo sostenibile con la metodologia dell'analisi visuale

Orari: Venerdì 14:30-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula I

A cura di: *Isabel de Maurissens, Maria Chiara Pettenati (INDIRE)*

Descrizione attività: Il 25 settembre 2015, le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile e i relativi 17 Obiettivi articolati in 169 Target da raggiungere entro il 2030. È un evento storico, sotto diversi punti di vista che manifesta la chiara insostenibilità dell'attuale modello di sviluppo, non solo sul piano ambientale, ma anche su quello economico e sociale. L'attuazione dell'Agenda richiede un forte coinvolgimento di tutte le componenti della società, ma in prima fila c'è la scuola. Il workshop propone un'introduzione all'educazione allo sviluppo sostenibile. Verrà utilizzata la metodologia dell'analisi visuale per introdurre i 17 obiettivi dell'Agenda 2030. Saranno visionati le risorse essenziali per essere in grado autonomamente di integrare lo sviluppo sostenibile nella comunità scolastica. Per i docenti si consiglia di iscriversi al workshop successivo sulla progettazione di un'Unità Didattica in una prospettiva sostenibile.

Link: <https://www.internetcfestival.it/tour/introduzione-sviluppo-sostenibile-metodologia-analisi>

La progettazione di una Unità Didattica in un'ottica di educazione allo sviluppo sostenibile

Orari: Venerdì 17:00-19:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula I

A cura di: *Isabel de Maurissens, Maria Chiara Pettenati (INDIRE)*

Descrizione attività: Tra i 17 goal dell'Agenda 2030 Globale per lo sviluppo sostenibile, uno degli obiettivi fondamentale per la scuola è il Goal 4: Istruzione di qualità: 'Assicurare un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva, e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti'. La realizzazione del goal, richiede una visione integrata rispetto agli altri 16 goal e costituisce una sfida per gli insegnanti, in particolar modo nella fase essenziale della progettazione. Il workshop offre la possibilità ai partecipanti di progettare una U.D. in un'ottica sostenibile con il supporto di una Roamap che fornisce documenti e risorse essenziali tenendo conto del grado scolastico, della propria disciplina e della visione strategica della scuola. Si consiglia vivamente di partecipare al primo workshop introduttivo 'Introduzione all'educazione dello sviluppo sostenibile con la metodologia dell'analisi visuale'.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-la-progettazione-di-una-unita-didattica-in-unottica-di-educazione-allo-sviluppo-sostenibile-49730741988>

Fare la differenza con le parole

Orari: Domenica 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: *Vera Gheno (Università di Firenze) e Bruno Mastroianni (Università telematica Uninettuno)*

Descrizione attività: Siamo gli unici esseri viventi a possedere la facoltà del linguaggio. Eppure, spesso non ci rendiamo conto del potere di questa capacità: tramite le parole rappresentiamo noi stessi e la realtà circostante; con le parole possiamo accarezzare e ferire, convincere e respingere. Ci sono perfino parole che compiono atti. Se impariamo a usare bene le parole, a dare loro il giusto peso, possiamo realmente diventare artefici del nostro destino, sia online che offline. E non è difficile, appena ci soffermiamo a ragionarci.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-fare-la-differenza-con-le-parole-49732426025>

Sviluppare l'occhio della mente per progettare meglio

Orari: Venerdì 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: *Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)*

Descrizione attività: Siamo sicuri che gli strumenti digitali che utilizziamo e a cui ci affidiamo stimolino a dovere la nostra immaginazione, e invece non la sostituiscano? Come possiamo usarli per migliorare la nostra intelligenza visiva? Un viaggio alla ricerca di strumenti digitali per migliorare la nostra capacità di immaginare e di progettare: dal disegnare su smartphone al cercare immagini su Pinterest, 10 consigli per sviluppare il nostro occhio della mente.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-sviluppare-locchio-della-mente-per-progettare-meglio-49736567412>

Disegnare è pensare per immagini

Orari: Sabato 10:30-12:30; Domenica 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula F

A cura di: *Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)*

Descrizione attività: Il disegno è uno strumento fondamentale per lo sviluppo dell'immaginazione, ma è anche un supporto formidabile per il pensiero: aiuta a comprendere, comunicare, visualizzare, facilitare, progettare, sviluppare, costruire. Eppure la maggior parte di noi trascura il potere del disegno come strumento di pensiero. Un workshop per capire come il disegno possa aiutarci ogni giorno.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-disegnare-e-pensare-per-immagini-49736795093>

Smart Graphic Design

Orari: Domenica 17:00-18:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: *Alessandro Bonaccorsi (Zuppagrafica di A. Bonaccorsi)*

Descrizione attività: Un viaggio alla scoperta delle applicazioni più intelligenti del graphic design: visualizzazione di dati (infografiche), spiegazione di concetti complessi, indicazioni e segnaletica (dagli aeroporti alle etichette dei prodotti), pubblica utilità (dalle bollette all'accessibilità delle informazioni). Per tutti quelli che pensavano che la grafica fosse solo pubblicitaria...

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-smart-graphic-design-49737251458>

OPEN ECD – Educazione Civica Digitale

Orari: Giovedì 11:00-13:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: *Maurizio Galluzzo (Aaron Swartz Day Italia) e Maria Grazia Fiore (Istituto Comprensivo "EL7 C.D. Montello - Santomauro")*

Descrizione attività: Un incontro con docenti e genitori per un uso consapevole della rete, per sfruttarla meglio, per crescere dei cittadini attivi e informati. Un progetto condiviso e aperto ad ogni contributo. Con l'ausilio di insegnanti ed esperti del settore si affronterà il tema della costruzione di un progetto open e partecipato di Educazione Civica Digitale. Le tematiche come la consapevolezza nell'uso della rete, il cyberbullismo, l'immagine di se condivisa, e tanti altri aspetti saranno affrontati grazie all'uso di una piattaforma in fase di sviluppo.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-open-ecd-educazione-civica-digitale-49737711835>

Eliminare il caos in classe (e nella vita)

Orari: Sabato 09:00-10:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: *Mauro Sandrini (MIUR - IT MORIGIA PERDISA RAVENNA)*

Descrizione attività: Insegnanti e studenti rilassati svolgono meglio il proprio lavoro a scuola e sono più felici nel tempo libero! Grazie alle neuroscienze sono oggi disponibili tecniche che possono aiutare a migliorare la concentrazione della classe ma anche degli studenti. Spesso sono sufficienti piccole tecniche per trasformare una classe ingestibile in una che lavora concentrata e motivata ma che, soprattutto, riconosce l'autorevolezza del proprio insegnante.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-eliminare-il-caos-in-classe-e-nella-vita-49738824162>

2068 nuove forme di intelligenza digitale

Orari: Sabato 17:00-18:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Matteo Locatelli (*Unison consorzio di cooperative sociali*), Mirko Pagani (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*)

Descrizione attività: Analisi di quello che potrà accadere da qui a 50 anni, quando nuova forma di intelligenza, oltre alle 9 tipologie di intelligenze già definite da Gardner, potrà aumentare le capacità della nostra mente trasformando il mondo che ci circonda. Definendo così l'intelligenza digitale modelleremo insieme ai partecipanti i tratti distintivi di un nuovo mondo, presentando possibili scenari futuri nei campi della politica, scienza, educazione, medicina, comunicazione e relazioni sociali.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-2068-nuove-forme-di-intelligenza-digitale-49741086930>

God is in the details

Orari: Giovedì 14:30-18:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula B

A cura di: Prof. Stefano Giordano (*Dip. Ingegneria Informazione - UNIPi*), Prof. Antonio Aiello (*Psicologo*), Ing. Giuseppe Caruso (*insegnante Scuola Superiore*), Ing. Marialaura Tamburello (*assegnista di ricerca del Dip. di Ing. Informazione*), Dott.ssa Daniela Di Santo (*Psicologa e Pedagogista*), Ing. Francesco Oppedisano (*CEO di Netresults*), Ing. Daniele Mazzei (*co fondatore e direttore tecnico di TOI*), Prof. Stefano Mazzantini (*Vice-Presidente dell'ITIS Pisa Leonardo da Vinci*)

Descrizione attività: Presentazione degli scenari educativi elaborati nell'ambito del progetto Horizon UMI-SCI-ED da un gruppo multidisciplinare di Ingegneri delle TLC e Psicologi Sociali impegnati nel sostenere una nuova comunità di pratica internazionale nell'impiego dell' Ubiquitous Computing, Mobile Computing e Internet of Things come strumenti di formazione in ambito STEM. Illustrazione di casi di "costruzione del valore e delle competenze" a partire dall'applicazione delle tecnologie UMI e di "best practices" condotte con alcune scuole del territorio toscano.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-god-is-in-details-49743608472>

Creatività digitale con SAM Labs

Orari: Giovedì 14:30-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Nicola Papazafropulos (*MR Digital*)

In collaborazione col Festival Internazionale della Robotica

Descrizione attività: SAM è una soluzione per un diverso approccio alla robotica e al coding, attraverso esperienze che hanno a che fare con la realtà. SAM Labs offre agli insegnanti una soluzione coinvolgente per le discipline: piani di lezione, app ed elettronica. Obiettivo i SAM Labs è aiutare ogni studente a scoprire il divertimento nella coding e nella progettazione. Con SAM l'internet delle cose è a portata di tutti, i blocchi sono gli ingredienti per costruire la ricetta del tuo futuro.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-creativita-digitale-con-sam-labs-49744530229>

Le Vie dei Medici

Orari: Venerdì 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula C

A cura di: Patrizia Vezzosi Resp. Progetto LE VIE DEI MEDICI (*attivato presso l'Istituto Comprensivo di Vinci FI e recepito nella Proposta didattica del MuMeLoc di Cerreto Guidi FI*), Mercè López Fort (*AEDEKA Srl*)

Descrizione attività: In Toscana l'impronta lasciata dai Medici è immensa. I Medici oltre che fautori della creatività artistica e infaticabili collezionisti furono promotori di innumerevoli interventi territoriali. Avvalendosi dei materiali digitali già disponibili grazie al progetto "I Medici: ritratti, ville e altri itinerari medicei in Toscana - LE VIE DEI MEDICI" (accreditato UNESCO nel 2013 e segnalato BEST PRACTICE UNESCO nel 2015 dalla Commissione Nazionale Rete Scuole Associate Unesco), il laboratorio evidenzierà l'intelligenza strategica sottesa agli interventi-itinerari medicei, con specifico riferimento alle Ville Medicee. Una sintesi dei risultati fin qui raggiunti dal progetto è contenuta in "Le Vie dei Medici" Ed. Toscana Promozione Turistica 2017 pubblicato anche on line dalla

Regione Toscana: <https://www.visittuscany.com/export/shared/visittuscany/documenti/le-vie-dei-medici-in-toscana.pdf>
 Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-le-vie-dei-medici-49746519178>

Storia, letteratura e media studies: come il videogioco può insegnare

Orari: Venerdì 17:00-18:00

Aula: MixArt – Sala Mente

A cura di: Maddalena Grattarola

Descrizione attività: Pervasivi, sofisticati, istruttivi, i videogiochi oggi non sono più solo un mezzo d'intrattenimento, ma hanno ridefinito i propri confini espandendoli, diventando forme d'arte, espressioni coraggiose di denuncia sociale e progetti educativi. In questa lecture verranno analizzati Walden come rivisitazione del trascendentalismo americano di Thoreau e Emerson, 1979 Revolution: Black Friday e Attentat 1942 come documenti di approfondimento storico, We Become What We Behold come saggio breve sulla comunicazione contemporanea.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-storia-letteratura-e-media-studies-come-il-videogioco-puo-insegnare-49802306038>

Insegnare la matematica attraverso i videogiochi

Orari: Venerdì 16:00-17:00

Aula: MixArt – Sala Mente

A cura di: Pietro Polsinelli

Descrizione attività: La matematica è dappertutto: esaminiamo caratteristiche di videogiochi estraendone le tecniche matematiche di modellazione e algoritmiche, che vengono poi generalizzate scoprendo la presenza di leggi e teoremi matematici generali. Si mostra inoltre l'uso di semplici modelli matematici sia nel game design che nella pratica dello sviluppo dei videogiochi.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-insegnare-la-matematica-attraverso-i-videogiocchi-49802405335>

Dissemination Through Play

Orari: Venerdì 15:00-16:00

Aula: MixArt – Sala Mente

A cura di: Vincenzo Santalucia

Descrizione attività: Sappiamo che i giochi sanno essere coinvolgenti, che funzionano bene per veicolare informazioni e allenare competenze. Un gioco è sempre un modello interattivo di un sistema complesso. Scopo del designer è dare al giocatore la possibilità di agire in quel sistema, il che è possibile solo se se ne comprendono le interconnessioni e i comportamenti emergenti. Un gioco, è sempre un mezzo per spiegare le cose in modo tangibile. La domanda è: questa modalità formativa è sempre preferibile?

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-dissemination-through-play-49802526698>

Innovazione, tecnologia e scuola: cosa ci insegna la storia?

Orari: Giovedì 14:30-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula O

A cura di: Francesca Pizzigoni (INDIRE)

Descrizione attività: Si parla di tecnologia intesa come strumento a supporto della didattica nella sua visione diacronica: nel mondo della scuola è sempre entrato qualche oggetto didattico innovativo e "multimediale" che inizialmente ha creato sconcerto e difficoltà ma che poi, visto a distanza di tempo, si rivela in tutte le sue caratteristiche positive e potenzialità. Vi sono moltissimi oggetti didattici storici che rappresentano l'innovazione tecnologica a scuola (rispetto appunto al tempo e allo spazio in cui sono stati inventati e inseriti nel contesto scolastico). Lo scopo dell'intervento è: da un lato fare in modo che gli insegnanti di oggi non si sentano spaesati di fronte alle nuove tecnologie e dall'altro suggerire un metodo per integrare oggetti tecnologici di ieri e di oggi in una sorta di mutuo

potenziamento tra l'analogico e il digitale: non sono mondi che si escludono ma anzi si possono supportare a vicenda. L'intervento può essere inteso non solo dal taglio teorico ma anche pratico - esperienziale in cui il pubblico interagisce.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-innovazione-tecnologia-e-scuola-cosa-ci-insegna-la-storia-49803649055>

Le macchine del tempo. La conoscenza storica ai tempi di internet

Orari: Giovedì 17:00-19:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula E

A cura di: Pamela Giorgi, Francesca Caprino, Patrizia Garista, Irene Zoppi (INDIRE)

Descrizione attività: Oggi la maggior parte dei giovani usa internet per comunicare e condividere contenuti, specialmente per mezzo dei social network, sfruttando solamente questa funzionalità del web. Non tutti ricordano infatti che il world wide web è stato sviluppato da un gruppo di ricercatori del CERN di Ginevra per mettere in connessione tra di loro le Università con la finalità di ampliare le possibilità di costruzione delle conoscenze. La diffusione capillare dei personal computer prima, e degli smartphone dopo, ha rivoluzionato l'identità del web ma questo non ha impedito, negli ultimi decenni, che venissero realizzate numerose risorse dedicate allo studio e alla ricerca in ambito accademico e non accademico. Libri, riviste, foto, documentari e molti altri materiali sono stati selezionati, digitalizzati e resi accessibili a tutti, creando un ponte che collega le memorie e le testimonianze con il futuro. Gli archivi digitali presenti sulla rete rappresentano un patrimonio sommerso e ancora misconosciuto al grande pubblico e una risorsa insostituibile per insegnanti e studenti e per chiunque sia non solo alla ricerca di informazioni ma voglia anche interrogarsi e riflettere sul passato, sul presente e sul futuro, a partire dalla scuola. Attraverso l'interazione con gli archivi digitali è possibile costruire, decostruire e ricostruire narrazioni sul mondo della scuola e sulle identità narrative dei soggetti che la abitano, nei suoi spazi fisici e ora anche nei suoi mondi virtuali.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-le-macchine-del-tempo-la-conoscenza-storica-ai-tempi-di-internet-49804258879>

L'intelligenza poetica: pensare il mondo con la poesia

Orari: Domenica 14:30-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula H

A cura di: Simone Giusti

Descrizione attività: Attraverso un gioco basato sulla comprensione (o, meglio, sullo sforzo di comprendere) un'opera poetica, si propone di mettere in evidenza i meccanismi dell'esperienza estetica e in particolare le risorse attenzionali ed emotive che la poesia è in grado di mobilitare.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-lintelligenza-poetica-pensare-il-mondo-con-la-poesia-49804674121>

L'intelligenza narrativa: pensare il mondo con le storie

Orari: Domenica 17:00-19:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula H

A cura di: Simone Giusti

Descrizione attività: Attraverso un gioco basato sulla comprensione (o, meglio, sullo sforzo di comprendere) un'opera narrativa, si propone di mettere in evidenza i meccanismi dell'esperienza estetica e in particolare le risorse attenzionali ed emotive che la narrativa è in grado di mobilitare.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-lintelligenza-narrativa-pensare-il-mondo-con-le-storie-49805307014>

Strategie mediaeducative per l'educazione interculturale

Orari: Sabato 17:00-19:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula O

A cura di: Maria Ranieri (Università di Firenze)

Descrizione attività: Il workshop presenta un approccio alla media literacy in contesti multiculturali elaborato nell'ambito del progetto Europeo Media Education for Equity and Tolerance (MEET) per promuovere una comprensione critica ed interculturale, nonché un uso consapevole, dei media tra gli adolescenti. Viene inizialmente introdotto il Media and Intercultural Education Framework (MIEF), uno strumento teorico finalizzato a supportare gli insegnanti nella definizione di obiettivi rilevanti per l'educazione ai media e interculturale. Successivamente si presentano i principi che caratterizzano un approccio didattico inclusivo ispirato all'Universal Design for Learning (UDL) e rivisitato alla luce delle teorie socio-culturali dell'apprendimento. Infine, vengono condivise delle buone pratiche di educazione ai media e alla cittadinanza interculturale basate sul videogame e video-journalism partecipativo.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-strategie-mediaeducative-per-leducazione-interculturale-49805468497>

Analisi computazionale dei testi in classe: fonti, strumenti, tecniche e possibili applicazioni

Orari: Giovedì 17:00-19:00

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula O

A cura di: *Valentina Della Gala (Indire) e Francesca Jossa (docente di Italiano, Latino e Storia presso il Liceo Statale Machiavelli di Firenze)*

Descrizione attività: È possibile e utile impiegare strumenti e tecniche che fanno ricorso alle capacità di elaborazione dei computer per l'analisi di grandi quantità di testi in classe, con gli studenti? Quali possono essere le ricadute nella didattica delle ricerche in questo ambito portate avanti negli ultimi 15 anni? In questo workshop offriremo una breve panoramica e forniremo degli esempi applicativi delle tecniche di analisi dei testi con specifici software, a partire dal concetto di distant reading elaborato da Franco Moretti nel 2000. Il distant reading è opposto, anche se potenzialmente complementare, al close reading, cioè alla lettura di un testo parola per parola. Si tratta di un modo per fare emergere informazioni inedite da un largo numero di testi al fine di individuare caratteristiche che la lettura dei singoli testi non consentirebbe di individuare. Questo tipo di analisi può fornire risultati sorprendenti non solo nell'ambito degli studi letterari, ma anche storici nonché in progetti interdisciplinari di media education consentendo l'analisi di ampi apparati testuali e la decodifica degli schemi culturali sottostanti.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-analisi-computazionale-dei-testi-in-classe-fonti-strumenti-tecniche-e-possibili-applicazioni-49806088351>

Linee guida sulla metodologia dell'analisi visuale nella didattica

Orari: Sabato 14:30-16:30

Aula: Centro Congressi Benedettine – Aula H

A cura di: *Isabel de Maurissens (INDIRE), Giuseppe Losacco (Duquesne University of Pittsburgh Rome)*

Descrizione attività: Con il caricamento di cento ore di video e la visualizzazione di sei miliardi di ore ogni minuto, una per ogni abitanti della terra, gli stimoli visivi hanno raggiunto numeri da capogiri. Siamo ormai immersi nel 'rumore visuale' (Mirzoeff, 2017) permanente. Difficile staccare gli occhi e fare staccare gli occhi, dallo smartphone, dai device, dai video giochi, da youtube che ci fanno da paesaggio visivo. L'immagine tuttavia potrebbe essere un'alternativa per la didattica e la formazione per le sue caratteristiche intrinseche come ad esempio la polisemia. In questo workshop sarà messo in evidenza le caratteristiche salienti della metodologie dell'analisi visuale e le sue fasi: Photo Elicitation e Image Native Making. Sarà fornito alcune linee guide utili per i docenti per applicare correttamente il metodo che verrà sperimentato durante il workshop.

Link: <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-linee-guida-sulla-metodologia-dellanalisi-visuale-nella-didattica-49808001072>

Coordinamento Area T-TOUR: AEDEKA Srl