



EDUCA
IMMAGINE

TRENTINO

www.educaimmagine.it

4° FESTIVAL DELL'EDUCAZIONE AI MEDIA

14 15 16 APRILE 2023
ROVERETO

NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI

Direzione artistica



Con il sostegno di



Con il contributo di



Organizza



Media partner





Video, foto e illustrazioni in tv, sui social, al cinema, per strada, su riviste e quotidiani. Le immagini occupano gran parte del mondo reale e compongono quello virtuale. Emozioni e fatti della vita individuale e pubblica sono oggi un flusso veloce e ininterrotto di istantanee che travalica le parole. Ma chi insegna l'alfabeto e la grammatica delle immagini per interpretare i messaggi? **Educa Immagine** declina nel campo dell'audiovisivo e delle immagini l'attenzione educativa che ha guidato fino ad oggi il festival EDUCA.

Nato nell'alveo del **Piano Cinema per la scuola del MiC e del MIM**, il festival dell'educazione ai media è promosso da Trentino Film Commission in collaborazione con i partner di EDUCA e organizzato da Consolida con il contributo di Fondazione Caritro e il sostegno di Cassa Rurale Alto Garda Rovereto e le media partnership di Dire Giovani, Rai Cultura e Hot Corn.

Il festival propone proiezioni di film, laboratori di introduzione al linguaggio cinematografico, incontri con esperti per imparare a orientarsi nell'epoca del pensiero visuale e focus che trattano l'immagine come supporto alla didattica.

DIREZIONE ARTISTICA

Luca Ferrario

ORGANIZZAZIONE

Silvia De Vogli – Consolida | Tel. 349.6127046 | ufficiostampa@educaonline.it

Marta Mastropasqua | Fosca Leoni – Trentino Film Commission

Stefania Costa | Dalia Macii – Impact Hub Trentino

Tel. 342 128 1843 | coordinatore@educaonline.it | info@educaonline.it

AMMINISTRAZIONE

Francesca Rollandini | francesca.rollandini@consolida.it

VOLONTARI

Silvia Scaramuzza | silvia.scaramuzza@consolida.it

CONSULENZA CONTENUTI

Alberto Brodesco

Giorgio Catania

Silvia De Vogli

Michele Marangi

Viola Stefanello

UFFICIO STAMPA

Ufficio Stampa Provincia autonoma di Trento

BOOM PR

REDAZIONE – WEB – SOCIAL MEDIA

Pensiero Digitale

GRAFICA | eDesign Trento

STAMPA | Grafiche Futura

L'organizzatore si riserva la facoltà di apportare modifiche al programma dopo la stampa della presente pubblicazione. Gli eventuali cambiamenti di orario e luogo ed ogni altra variazione saranno immediatamente pubblicati sul sito www.educaimmagine.it.

IL TEMA DELL'EDIZIONE: NUOVI ALFABETI



“Non mi riguarda”, “non mi interessa”, queste frasi si alternano sempre più di frequente ad opinioni, spesso individuali, urlate, anche quando in buona fede, dietro una tastiera o manifestate con gesti pubblici eclatanti, quando non addirittura con azioni violente. Sono segni del crescente **rischio che la nostra si trasformi nella società dell’indifferenza e dell’isolamento** o, al contrario, **dell’aggressività e dell’aggressione**.

In questo contesto restano nell’ombra gli slanci, le energie, i desideri e gli impegni condivisi che pure ci sono, e il futuro diventa meta indefinita la cui costruzione è oggetto di un continuo rinvio o di delega in bianco, perdendo così la consapevolezza che a sopravvivere non sono i singoli, ma la collettività. Le sfide che abbiamo davanti sono ormai chiare – sostenibilità, inclusione, digitalizzazione, povertà e così via – e richiedono cambiamenti importanti nel modo in cui le persone stanno al mondo: consumi, trasporti, istruzione, stili di vita e lavoro.

Ed è a scuola e con la scuola, insieme ai suoi protagonisti, che si possono costruire spazi di dialogo e di incontro, ricercare nuove modalità di confronto e di ascolto per **costruire insieme il lessico del futuro**.

EDUCA IMMAGINE SCUOLE

PAG 08

VENERDÌ 14

PAG 10

SABATO 15

PAG 13

DOMENICA 16

PAG 19

ATTIVITÀ PERMANENTI

PAG 22

BIOGRAFIE

PAG 23

LEGENDA EVENTI



PROIEZIONE



DIALOGO



LABORATORIO



FOCUS



MOSTRA

COME SI PARTECIPA

La **partecipazione** agli eventi è **gratuita e libera** fino ad esaurimento posti. Solo per alcuni appuntamenti è richiesta l'iscrizione come indicato vicino alla descrizione dell'incontro insieme alle modalità per farla.

CREDITI

Gli incontri contrassegnati con il simbolo  sono riconosciuti **ai fini del diritto/dovere di assolvimento all'obbligo di aggiornamento dei docenti previsto dai vigenti accordi contrattuali del comparto scuola**.

Per il riconoscimento è necessaria la partecipazione in presenza e la compilazione dell'apposito modulo (si vedano le pagine dedicate nel programma di EDUCA).

**EDUCA IMMAGINE
PER LE SCUOLE**



14 APRILE 2023



Come da tradizione Educa Immagine riserva la mattinata di apertura esclusivamente alle scuole.

**Il programma Educa Immagine per le scuole
è sul sito www.educaimmagine.it
e disponibile scansionando questo QR**



VENERDI
VENERDI
VENERDI
VENERDI
VENERDI
VENERDI
VENERDI
VENERDI



DIALOGO

CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA: FONDI E OPPORTUNITÀ

16.00 - 17.00

AULA 15 PALAZZO PIOMARTA

**con Bruno Zambardino – Ministero
della Cultura, Giulia Serinelli –
Ministero dell’Istruzione e del Merito**

L’educazione all’immagine ha portato il cinema e l’audiovisivo sui banchi di scuola come disciplina in grado di contrastare l’analfabetismo iconico, contribuire alla costruzione di ambienti di apprendimento per competenze e supportare la formazione di un pubblico consapevole capace di una comprensione critica del presente, anche nel digitale. MiC e MIM illustrano i diversi strumenti – formativi ed economici – messi in campo per sostenerne la diffusione.



INAUGURAZIONE MOSTRA

NEL GIOCO DEI MEME ANNI DI IRONIE IN MOSTRA

17.30 - 18.15

SPAZIO TALK CORSO BETTINI

In caso di maltempo Aula 15 Palazzo Piomarta

**con Mattia Salvia, Daniele Zinni
modera Viola Stefanello**

Fotografie e immagini famose vengono usate come metafore sui social media per parlare d’altro, fare umorismo, attivismo politico sui grandi temi del presente, commentare singoli fatti di cronaca: questo sono i meme. Chiunque oggi con pochi clic può modificare e rilanciare le immagini in circolazione e raggiungere milioni di persone, anche per caso. Quello dei meme è un gioco sempre più partecipato che richiede però responsabilità, perché ogni “variazione” contiene una visione del mondo e degli altri. La mostra propone una selezione dei meme più virali degli ultimi anni, raccontando un pezzo della storia recente della nostra società.



DIALOGO E PROIEZIONE

L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DEI SOCIAL

21.00 - 23.00

SALA CONFERENZE MART

con **Nicola Conversa, Tommaso Cassina (@tommycassi)**
 introduce **Alberto Pellai**
 modera **Andrea Morandi**

Le nuove generazioni dimostrano una confidenza quasi innata con tecnologia e media e li hanno resi il principale strumento con cui costruire e mantenere relazioni. Li sanno usare davvero? Come cambiano le relazioni e i legami affettivi? Gli adulti di oggi sono in grado di accompagnare e guidare i ragazzi nella vita online? Dopo l'introduzione dello psicoterapeuta Alberto Pellai è prevista la visione del cortometraggio *La bambola di pezza* sul tema del grooming, ovvero dell'adescamento online, presentato in anteprima come evento speciale al festival di Venezia 2022. A seguire il dialogo con lo youtuber, e regista del corto, Nicola Conversa e il content creator Tommy Cassi, coinvolto nelle vesti di attore.





DIALOGO DOCENTI EDUCATORI

DIDATTICA REVOLUTION TRA DIGITALE E IMMAGINI



10.15 - 11.15

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

**con Elia Bombardelli, Manuela Cantoia
modera Sonia Montegiove**

Dalla matematica spiegata con i video *TikTok* alla filosofia nelle serie tv, dai tutorial di greco su *YouTube* ai videogiochi sulla storia. Buone pratiche ed esperienze che mostrano come gli strumenti digitali, a volte anche i più semplici, e la comunicazione visiva possano essere usati per coinvolgere e stimolare gli studenti e innovare la didattica.



DIALOGO DOCENTI EDUCATORI GENITORI

L'EDUCAZIONE SESSUALE AI TEMPI DEI SOCIAL CONTESTO



11.30 - 12.00

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

**con Alberto Pellai
modera Giulia Siviero**

Il 90% degli adolescenti italiani cerca online le risposte alle proprie domande e curiosità su sesso, orientamento sessuale e relazioni (dati del Ministero della Salute). Quale realtà trovano in queste ricerche? Quali modelli? In quest'epoca "ad alta accessibilità", quale è il ruolo dei genitori e degli adulti? Come si può sostenere il passaggio alla vita adulta coniugando l'educazione affettiva con quella sessuale? Un dialogo per contestualizzare le principali nuove sfide del ruolo del genitore su questa tematica.


 DIALOGO DOCENTI EDUCATORI GENITORI

L'EDUCAZIONE SESSUALE AI TEMPI DEI SOCIAL ESPERIENZE

12.00 - 13.00

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

con **Nicola Macchione (@md_urologist)**,
Greta Tosoni (@virginandmartyr),
Alice Luvisoni (@aliluvi)
modera **Giulia Siviero**

I temi della sessualità sul web e sui social sono necessariamente pericolosi? È possibile usare questi canali, facilmente accessibili anche in giovane età, per fare divulgazione ed educazione affettiva e sessuale con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza e il rispetto di sé e degli altri? Tre esperienze che stanno provando a lavorare in questa direzione raccontano come lo fanno, con quali criteri e che risultati hanno raggiunto.


 MASTERCLASS

INQUADRARE UNA STORIA

14.30 - 16.30

AULA 1 PALAZZO PIOMARTA

in collaborazione con il Comune
di Rovereto e il Piano Giovani di Zona
di Rovereto

con **Nicola Conversa, Katia Bernardi**

È sufficiente uno smartphone per inquadrare un soggetto e girare un video, ma non basta perché quel video riesca a raccontare una storia. Nel mondo della narrazione audiovisiva, soprattutto quella digitale, occorre conoscere alcuni elementi, tecnici e artistici, necessari per la costruzione di un prodotto audiovisivo capace di comunicare.

Durante la masterclass due professionisti del settore raccontano il loro punto di vista sulla costruzione di un racconto per immagini.

L'ingresso è aperto a tutti e rappresenta l'avvio del concorso "Reframe: inquadra il cambiamento", promosso dal Comune di Rovereto e dal Piano Giovani di Zona di Rovereto: una sfida per giovani dai 14 ai 24 anni a creare un video per ispirare le persone ad attivarsi per una società migliore, che guarda con coraggio al futuro e in cui tutti possono contribuire al bene comune.

 DIALOGO DOCENTI EDUCATORI GENITORI

SOCIAL CHALLENGES: LE SFIDE DI OGGI

15.00 - 16.00

AULA MAGNA PALAZZO FEDRIGOTTI

con **Simone Fontana, Letizia Atti, Federico Rognoni**
modera **Sonia Montegiove**

Oggi assistiamo al moltiplicarsi di giochi e sfide sui social che attirano e coinvolgono un numero crescente di persone, in particolare giovani, diventando virali. Tra queste hanno fatto notizia soprattutto quelle pericolose, al punto da mettere a rischio l'incolumità di chi partecipa, eppure ce ne sono molte che diffondono messaggi positivi, alimentano la creatività, promuovono scopi benefici. Nell'incontro si analizza il fenomeno per capire come e perché alcune social challenges fanno "impazzire" il web e perché sia importante conoscerle.

 DIALOGO EDUCATORI E GENITORI DI BAMBINI 0 - 6 ANNI

INFANZIA DIGITALE

16.00 - 17.00

AULA 14 PALAZZO PIOMARTA

con **Silvana Buono, Elisa Ciotoli, Flavia Floria**
modera **Denise Daddi**

Dobbiamo permettere ai bambini di usare tablet, smartphone e altre tecnologie digitali o invece è meglio vietarli? E da quale età si può iniziare e con quale periodicità? Sono domande che oggi si pongono tutti coloro che accompagnano i percorsi di crescita dei bambini: genitori, educatori e insegnanti. In un contesto che vede contrapposti entusiasti e timorosi, due organizzazioni specializzate nei servizi all'infanzia raccontano il loro percorso di ricerca e progettualità concrete in cui il digitale si integra con gli altri linguaggi per cogliere le opportunità ed evitare i rischi che ogni strumento inevitabilmente pone.



DIALOGO

SCHERMO, SCHERMO DELLE MIE BRAME

18.00 - 19.15

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

con **Sofia Viscardi, Chiara Maiuri (@chiaramaiuripsicologa)**
modera **Vincenzo Marino**

Quanto assomiglia la nostra vita a quella che raccontiamo online? Il desiderio di ottenere quanti più like possibile ci spinge alla ricerca della perfezione. Sui social tutti possono sembrare perfetti, non solo gli influencer o le celebrità. Ma quanto pesa, sulla propria identità, sull'autostima e sulla percezione del sé, questa ricerca continua di consenso, soprattutto nei più giovani? Le nuove tendenze sui social indicano però una propensione alla spontaneità e all'autenticità della propria immagine: un "body positive movement" che promuove l'accettazione di sé e la celebrazione dei corpi di qualsiasi forma, dimensione o aspetto. Un dialogo assieme ad una delle più note web creator italiane, riconosciuta come la portavoce della Generazione Z per la sua capacità di tradurre il linguaggio e il mondo dei suoi coetanei agli adulti, e a una psicologa esperta su questi temi.





DIALOGO

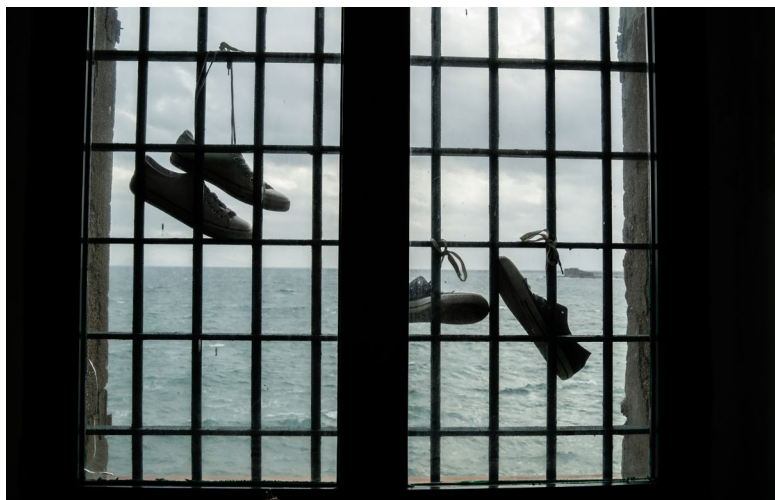
MARE FUORI DA SERIE TV A FENOMENO GENERAZIONALE

20.45 - 23.00

TEATRO ZANDONAI

modera Enrico Magrelli

“Nun te preoccupà, guagliò, Ce sta 'o mare fore, Ce sta 'o mare fore, Ce sta 'o mare fore”. Come un prodotto televisivo si trasforma in un fenomeno mediatico e generazionale? Quali sono i contenuti, gli aspetti narrativi e le scelte a livello distributivo che ne possono condizionare il successo? Mare Fuori, uno dei più grandi successi seriali italiani degli ultimi anni, è esploso anche grazie al clamore dei social ed è divenuto virale per l'attualità dei temi, il linguaggio diretto e l'identificazione delle nuove generazioni. Assieme al critico cinematografico Enrico Magrelli, ne parlano alcuni dei protagonisti di Mare Fuori.



FOCUS PER STUDENTI, EDUCATORI
E GENITORI

VIDEOGIOCHI: ISTRUZIONI PER L'USO

10.15 - 11.15

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

con **Thalita Malagò, Federica Pallavicini, Samuele Perseo**
modera **Federico Cella**

Spesso i videogiochi sono considerati poco utili per la crescita, quando non anche pericolosi. Eppure ne esistono alcuni che, oltre a rappresentare un momento di svago, possono stimolare lo sviluppo di competenze utili all'apprendimento ed essere un'attività piacevole da condividere in famiglia.

Per genitori e insegnanti, soprattutto nella fascia under 14, è importante capire quali sono le regole (tempi e modi) per un buon uso. È inoltre sempre più indispensabile imparare ad orientarsi nella ricca offerta di prodotti e riconoscere videogiochi adatti alle diverse fasce d'età.

Come per tutte le cose complesse, è importante conoscerne le istruzioni per l'uso.

Dalle 10.00 i bambini possono partecipare al laboratorio VIDEOGIOCHI: ISTRUZIONI PER L'USO – LE REGOLE PROPOSTE DAI BAMBINI dedicato ai videogiochi educativi.



LABORATORIO 6 - 13 ANNI

VIDEOGIOCHI: ISTRUZIONI PER L'USO LE REGOLE PROPOSTE DAI BAMBINI

10.00 - 11.15

AULA 10 PALAZZO PIOMARTA

con **Michela Cantoia**

La decisione sull'uso dei videogiochi in famiglia da parte dei genitori è spesso accompagnata da malumori e tensioni con i figli. E se per una volta le regole le proponessero i bambini?

Quante volte alla settimana si può giocare? Per quanto tempo? Come scegliere i giochi? Come scegliere i supporti?

Il laboratorio offrirà ai bambini l'occasione di esplorare, dentro alcuni vincoli fondamentali legati ad esempio all'età, il grande tema delle regole partendo dalle loro abitudini e preferenze

Al termine del laboratorio i bambini proporranno un "patto di famiglia" da sottoporre ai genitori.

In contemporanea, nella sala a fianco, i genitori potranno seguire l'incontro VIDEOGIOCHI: ISTRUZIONI PER L'USO

FOCUS PER STUDENTI, EDUCATORI
E GENITORI

SHARENTING: FIGLI CONDIVISI ONLINE

15.00 - 16.00

AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

con **Veronica Barassi**
(@veronica barassi), **Maddalena
Branca, Gaia Rota e Michele Cattaneo**
(@latendainsalotto)
modera **Michele Marangi**

Dall'ecografia ai primi passi, dal giro in bicicletta alla festa di compleanno, dall'app sulla crescita alla lista dei film preferiti: postare foto e condividere informazioni dei propri figli sui social, sul web e mediante le app è diventato per molti un gesto naturale, talvolta quotidiano. Nasce così una generazione di bambini *datificati* fin da prima della nascita, di cui vengono lasciate *online* infinite tracce del percorso di crescita. Quanta consapevolezza c'è che questi dati e informazioni possano essere aggregati, venduti e trasformati in profili digitali?

Un incontro per riflettere su come coniugare la nostra libertà con la privacy dei nostri figli.



PROIEZIONE E LABORATORIO

LIFE, ANIMATED

16.00 - 18.30

SALA CONFERENZE MART

regia di **Roger Ross Williams**

Versione in inglese con sottotitoli in italiano
laboratorio con **Francesco Mattuzzi**

Un incontro sul linguaggio cinematografico che parte dalla proiezione del pluripremiato documentario *Life, Animated*: un racconto vero e commovente su come gli eroi della *Disney* abbiano permesso al piccolo protagonista di comunicare con le persone attorno a sé. Un film che ci parla di come la diversità può diventare opportunità e che ci aiuta a guardare il mondo con una prospettiva diversa.

A seguire: laboratorio sugli elementi narrativi e artistici propri del genere documentario e sulle scelte stilistiche e tecniche del film *Life, Animated*.



CORNER ESPERIENZIALE

SABATO 15 E DOMENICA 16

SPAZIO REALTÀ VIRTUALE

a ciclo continuo: 10.00 - 12.30 / 14.00 - 18.00

CORSO BETTINI

In collaborazione con Rai Cinema Channel

La realtà virtuale: tutti ne parlano, ma pochi la conoscono. A Educa Immagine è allestito uno spazio in cui il pubblico, indossando i visori VR, può immergersi in mondi lontani attraverso racconti cinematografici immersivi usufruendo di una selezione di contenuti curata da *Rai Cinema Channel*.



SPAZIO DIMOSTRATIVO

SABATO 15 E DOMENICA 16

SPAZIO DIMOSTRATIVO PER UNA DIDATTICA INNOVATIVA

a ciclo continuo: 10.00 - 12.30 / 14.00 - 18.00

CORSO BETTINI

Uno spazio aperto dove fermarsi e scoprire alcuni strumenti digitali, attività e canali utili per coinvolgere e stimolare la classe e sperimentare diverse modalità di didattica.



MOSTRA

VENERDÌ 14, SABATO 15 E DOMENICA 16

NEL GIOCO DEI MEME ANNI DI IRONIE IN MOSTRA

CORSO BETTINI

Fotografie e immagini famose vengono usate come metafore sui social media per parlare d'altro, fare umorismo, attivismo politico sui grandi temi del presente, commentare singoli fatti di cronaca: questo sono i meme. Chiunque oggi con pochi *click* può modificare e rilanciare le immagini in circolazione e raggiungere milioni di persone, anche per caso. Quello dei meme è un gioco sempre più partecipato che richiede però responsabilità, perché ogni "variazione" contiene una visione del mondo e degli altri.

La mostra propone una selezione dei meme più virali degli ultimi anni, raccontando un pezzo della storia recente della nostra società.

Inaugurazione mostra venerdì 14 aprile alle ore 17.30



Letizia Atti

Pedagogista e formatrice, studia gli aspetti educativi, psicologici e sociali del web. Collabora con gli uffici scolastici regionali e *Telefono Azzurro* in progetti di educazione digitale. Dal 2009 conduce corsi di formazione per scuole, famiglie ed aziende sulla cittadinanza digitale, con focus su pericoli della rete, emozioni e relazioni online, potenzialità didattiche e professionali del web.



Veronica Barassi

Professoressa ordinaria in Scienze della comunicazione alla Scuola di Scienze umane e sociali (Shss-Hsg) dell'Università di San Gallo e titolare della cattedra di Media e cultura all'Institute of Media and communication management (Mcm-Hsg). Si occupa delle implicazioni sociali e politiche delle tecnologie dei dati e dell'intelligenza artificiale, autrice di I figli dell'algoritmo.

Katia Bernardi

Regista, scrittrice, sceneggiatrice. Ha diretto *Funne - Le ragazze che sognavano il mare*, *Sogni in grande* e *Inedita*.

Elia Bombardelli

Docente di matematica e fisica. Oltre alla docenza in aula si occupa della realizzazione di video e materiali multimediali di supporto alla didattica, alcuni per l'editoria scolastica e altri per il suo canale YouTube. È inoltre tra gli autori di *Young Finance* volume educational pubblicato dal *Sole24Ore*. Nel 2018 è stato inserito dalla rivista *Forbes Italia* nella classifica 100under30 e nel 2021 nella 40under40 di Fortune Italia.

Silvana Buono

Psicologa, responsabile dell'Area pedagogico-educativa della cooperativa *La Coccinella* che opera in Trentino. Si occupa di progettazione e formazione con particolare attenzione al tema dell'outdoor education e del diritto al rischio. Appassionata di albi illustrati, promuove la narrazione attraverso i diversi linguaggi espressivi come strumento di conoscenza di sé e del mondo.

Maddalena Branca

Avvocatessa per formazione e professione, dal 2005 è responsabile dell'ufficio legale di *Trentino Marketing*. Si occupa principalmente di diritto d'autore, diritto d'immagine, diritto del web e sponsorizzazioni. Nel 2017 ha conseguito il master in *Tutela della proprietà intellettuale* all'Università di Niccolò Cusano di Roma.



Manuela Cantoia

Professoressa associata di Psicologia dell'apprendimento all'Università e Campus, svolge attività di ricerca e formazione sui temi dell'apprendimento e della metacognizione, con particolare riferimento al game-based learning e ai videogiochi. Autrice di pubblicazioni scientifiche e divulgative, ha curato il manuale *Imparare con i videogiochi in classe*.

Tommaso Cassisa (@tommycassi)

Ha 23 anni. Nel 2015 apre il suo canale YouTube *Umorismo Kiwi*, riscuotendo immediato successo. Content creator spontaneo e irriverente ha oltre 4 milioni di follower. Dal 2020 presenta il programma *Boing Challenge*. Nominato da *Forbes Italia* tra i giovani under 30 più promettenti del momento, nel 2022 partecipa al programma Stand Up! Comici in prova su NOVE e diventa inoltre Ambassador delle Olimpiadi Milano Cortina. È protagonista del cortometraggio *La bambola di pezza*, premiato alla 79ª Mostra del Cinema di Venezia. Nel 2023 è attore nel docufilm *Pooh - Un attimo ancora di One more Pictures* e *Rai documentari*, in onda in prima serata su Rai 1.

Federico Cella

Nato nel 1971 è appassionato di videogame da quando gli hanno regalato il primo Commodore 64 nel 1982. Laureato in filosofia, ha recensito videogiochi per *Pc Pratico*, *Il Giorno* e *il Corriere della Sera* dove tuttora si occupa della tecnologia di tutti i giorni e da qualche anno anche della sua applicazione al mondo della scuola. Dal 2005 insegna giornalismo digitale, prima all'Università Bicocca e poi alla Statale, nel master intitolato a Walter Tobagi.

Elisa Ciotoli

Coordinatrice pedagogica dei servizi educativi dei servizi 0-6 di *Arca cooperativa sociale*, coordina il Centro di documentazione Infanzia e Famiglie *ARCAlab* nella realizzazione di progetti formativi, di ricerca, sviluppo e innovazione rivolti in particolar modo ai temi riguardanti la media education, in ambito socio educativo.

Nicola Conversa

Regista e autore, scrive e dirige cortometraggi, spot e serie tv per i principali broadcaster a livello mondiale. Nel 2022 dopo aver vinto il contest La realtà che non esiste di *One more Pictures* e *Rai cinema*, dirige *La Bambola di Pezza*, presentato alla 79ª edizione del Festival di Venezia. Nel 2023 è regista e sceneggiatore del docufilm *Pooh - Un attimo ancora* di *One more Pictures* e *Rai documentari*, in onda in prima serata su Rai1.



Denise Daddi

Pedagogista e mamma di tre bambini, è dottore di ricerca in Metodologie della ricerca pedagogica. Ha collaborato con il Dipartimento di Scienze della formazione dell'Università degli studi di Firenze e contemporaneamente ricopre il ruolo di coordinatrice pedagogica di nido e scuola dell'infanzia sul territorio toscano. A Trento è pedagogista alla cooperativa *Città Futura*.



Flavia Floria

Responsabile del Centro di documentazione Infanzia e Famiglie *ARCAlab* di *Arca Cooperativa sociale*, è media educatrice esperta della cooperativa e si occupa di coordinare, progettare e realizzare attività di media education nei servizi di Arca, nonché in altre agenzie educative con le quali la cooperativa collabora. È educatrice referente del Centro 1-6 *Il Koala Blu* di Firenze.

Simone Fontana

Ha firmato inchieste per *Wired Italia*, *Repubblica Domani*. Attualmente collabora con il progetto di fact-checking *Facta.news*. Si occupa principalmente di politica, cultura internet e comunità online.

Alice Luvisoni (@aliuvi)

Aliluvi, alias Alice Luvisoni, è una giovane web creator e attrice che racconta la sua quotidianità in rete. I suoi contenuti sono delle pagine di diario condivise dove affronta i principali temi cari alla Gen Z, dall'amore al beauty, allo studio. Dal 2018 è ospite, ogni settimana, nel programma *Say Waad?* su *Radio DeeJay*. Da sempre grande appassionata di cinema, dal 2018 studia recitazione cinematografica e teatrale. Ha interpretato Carlotta nella quarta stagione di *SKAM Italia*, una delle serie più amate dalla sua generazione, targata Netflix.



Nicola Macchione (@md_urologist)

Medico chirurgo specializzato in urologia e andrologia. Dopo diverse esperienze all'estero è approdato a Milano, dove ancora oggi lavora come specialista. Da qualche anno è impegnato nella divulgazione scientifica attraverso i social e la stampa. La sua pagina Instagram *@md_urologist* è tra le più seguite in ambito medico e le sue rubriche su *Esquire* (*I segreti del pene*, *Happenis*) hanno dato vita a un nuovo filone divulgativo della sessualità maschile e femminile all'insegna della sex positivity.

Chiara Maiuri

Psicologa clinica, terapeuta EMDR, consulente per la Procura di Milano e divulgatrice. Si occupa principalmente di adolescenti e giovani adulti e collabora da anni con *Progetto Itaca*, in particolare con il *Progetto Scuola*.

Enrico Magrelli

Critico cinematografico, autore radiofonico e televisivo. È uno degli autori e conduttori del programma di Radio3 *Hollywood Party*. È direttore artistico del *Tuscia Film Fest* di Viterbo e dell'*Italian Film Festival* di Berlino. Per oltre venti anni ha collaborato con la Mostra del cinema di Venezia. Ha scritto o curato libri dedicati a vari autori: da Altman a Oshima, da Polanski a Moretti, da Fassbinder a Verdone, da Servillo a Castellitto.

Thalita Malagò

Direttore Generale dell'Associazione IIDEA. Avvocato, a partire dal 1998 ha iniziato il proprio percorso professionale in ambito accademico svolgendo attività di ricerca in diritto delle nuove tecnologie all'Università di Trento ed esercitando la professione forense con una specializzazione in proprietà intellettuale. Nel 2002 è entrata nel Dipartimento Affari Legali e Istituzionali di Microsoft Italia. Dal 2005 collabora con AESVI come Segretario generale. È membro del Board of Directors dell'ISFE, la federazione europea dell'industria dei videogiochi con sede a Bruxelles, e del Management Board del PEGI. Nel 2019 è stata inserita nella lista delle 100 donne italiane di successo della prestigiosa rivista *Forbes* e nella lista Unstopable Women di *StartupItalia*.

Michele Marangi

Docente di Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento e Peer&Media Education all'Università Cattolica di Milano, insegna anche Media e intercultura al Master Competenze interculturali e Comunità, reti e fandom al Master Comunicare lo sport. È membro del CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia), formatore e supervisore sull'utilizzo dei media digitali in ambito pedagogico, socio-culturale e aziendale.

Vincenzo Marino

Autore e content strategist. Si occupa di cultura digitale, musica e nuovi media. Collabora e ha collaborato con diverse testate (*Vice*, *Rivista Studio*, *Esquire*), e gestisce una newsletter attraverso la quale indaga i consumi culturali e i trend della Generazione Z: zio.

Francesco Mattuzzi

È un regista e produttore di documentari creativi. Nel 2010 ha presentato *Future Archaeology*, un film stereo 3d anaglifico nella sezione Orizzonti, alla Biennale di Venezia (67°) e nel 2016 *The Weight of Dreams* ha vinto il Premio RAI Cinema a Visioni dal Mondo International Film Festival di Milano. È stato selezionato come regista al Berlinale Talents 2016.

Sonia Montegiove

Giornalista, informatica, formatrice, è coordinatrice di *Cybertrials*, programma del Cybersecurity National Lab mirato ad avvicinare le ragazze ai temi della cybersicurezza. Sul tema della educazione al digitale ha pubblicato *#gnomeide salvate le mamme e i papà* e *#gnomeide2 manuale di sopravvivenza ai social network*. Ultimo libro una inchiesta giornalistica realizzata insieme a Chiara Lalli *Mai dati*.

Andrea Morandi

Giornalista e critico, in vent'anni di carriera ha seguito e intervistato tutti i grandi big della musica, da Madonna a Amy Winehouse, dai Muse a Paul Simon fino a Oasis, Blur e U2. Ha pubblicato tre libri: *U2. The Name of Love, lo vagabondo. 50 anni di vita con i Nomadi*, l'autobiografia di Beppe Carletti e *The Edge - Oltre il confine*. Dal 2018 è direttore del magazine digitale di cinema *Hot Corn* (hotcorn.com) con cui oggi segue da vicino la scena cinematografica con interviste a registi e attori italiani e stranieri ed eventi a tutti i grandi festival, da Venezia a Roma.



Federica Pallavicini

Psicologa esperta nello studio di videogiochi e realtà virtuale per la promozione del benessere psicologico e in ambito formativo. Dopo la laurea magistrale in Psicologia clinica è stata ricercatrice all'ATNP-Lab (Applied Technology for Neuro-Psychology Lab) dell'Istituto Auxologico Italiano di Milano. Nel 2013 ha ottenuto il Dottorato al Dipartimento di Scienze umane per la formazione dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca, dove dal 2021 è ricercatrice e direttrice del Laboratorio di ricerca *Gamers VR Lab*. È autrice del libro *Psicologia della Realtà Virtuale* (Mondadori Università) e di oltre 60 pubblicazioni scientifiche apparse su prestigiose riviste internazionali.

Alberto Pellai

È medico e psicoterapeuta dell'età evolutiva. Nel 2004 il Ministero della Salute gli ha conferito la medaglia d'argento al merito della Sanità pubblica. È autore di molti bestseller per genitori, educatori e ragazzi, tra i quali *Tutto troppo presto*, *Girl R-evolution*. A quattro mani con Barbara Tamborini ha scritto, *I papà vengono da Marte*, *le mamme da Venere*, *L'età dello tsunami* e *Il primo bacio* (De Agostini). Ha pubblicato *La bussola delle emozioni* (Mondadori), *A song for you* (De Agostini), *Tabù. Come parlare ai bambini dei temi più difficili attraverso l'educazione emotiva* (Mondadori) e *Vietato ai minori di 14 anni* (De Agostini).

Samuele Perseo

Fa parte dell'industria dei videogiochi da 17 anni. Ha iniziato nel campo della distribuzione, per poi passare al publishing e infine allo sviluppo. Dal 2011 lavora in *Reply Game Studios* (precedentemente nota come Forge Reply), ricoprendo diversi ruoli, sia in ambito gestionale che creativo. Nel 2017 ha scritto insieme a Davide Morosinotto il libro *Video Games - Piccolo manuale per videogiocatori*.



Federico Rognoni

Classe 2000, è CEO e Founder di *Atomical*, una società che si occupa di creare e gestire content creators legati alle nuove generazioni. Nel 2021 è uscito *TikTok strategy 2.0*, il libro dedicato alla crescita su TikTok per brand e creator. Nel 2021 ha tenuto il suo *Tedx* sul potere e le minacce che possono portare i social.

Gaia Rota e Michele Cattaneo (@latendainsalotto)

Digital strategist e assistente sociale, genitori di Lavinia, Brando, Nilde e Tea. Dal 2017 blogger per @latendainsalotto. Nel 2019 hanno pubblicato il loro primo romanzo *La nostra famiglia ribelle* (Garzanti ed.). Nel 2023 hanno lanciato *Incontrario* un'associazione di promozione sociale per lo sviluppo di progetti di educazione digitale nelle scuole.



Mattia Salvia

Ha lavorato a *VICE* e *Rolling Stone*. Nel 2019 ha fondato *Iconografie*, rivista sullo spirito del tempo, di cui è editor. Nel 2022 ha pubblicato *Interregno* per NERO.

Giulia Serinelli

Laureata in Comunicazione con specializzazione in *Strategie e gestione dei beni e degli eventi culturali* si occupa della gestione di grandi eventi. Ha lavorato per *EXPO* e per la *Mostra del Cinema di Venezia*. Collabora con il Ministero dell'Istruzione e *Agiscuola* per la promozione del cinema e teatro a scuola.

Giulia Siviero

Giornalista femminista, lavora a *Il Post* e collabora, tra gli altri, con *Internazionale*, *L'Essenziale*, *Il Manifesto*.

Viola Stefanello

Laureata in Giornalismo e relazioni Internazionali all'Institut d'études politiques di Parigi. Scrive di Internet, politica e diritti per *Il Post*, *L'Essenziale*, *Wired*, *Repubblica*, *The Daily Dot* e altre testate.

Greta Tosoni (@virgin&martyr)

È un'educatrice sessuale, sex coach e attivista, parte del Comitato Brescia Pride e curatrice della versione italiana di *Questo Libro Non Parla di Sesso*. Nel 2017 co-fonda il progetto collettivo *Virgin & Martyr*, divenuto associazione dal 2021 e che opera per diffondere l'educazione sessuale, socio-emotiva e digitale in Italia tramite iniziative di confronto e sensibilizzazione.



Sofia Viscardi

Scrittrice e web creator. Dall'età di 15 anni, è riconosciuta come la portavoce della Generazione Z per la sua capacità di tradurre il linguaggio e il mondo dei suoi coetanei agli adulti, e viceversa. È autrice di due romanzi best seller *Succede* – da cui è stato tratto l'omonimo film, uscito nel 2018 e *Abbastanza*. Nel 2018 insieme a Irene Graziosi fonda *VENTI*, il suo nuovo progetto editoriale prodotto insieme a Show Reel Media Group. Dal 2020 Sofia conduce con Antonio Dikele Distefano *Basement Cafè*, format di Lavazza, con le interviste ai protagonisti della musica e della cultura del presente. Nel 2021 l'esperienza di Venti diventa *anzi20*, un podcast originale di Spotify Italia.



Bruno Zambardino

Esperto di studi economici e legislativi e di analisi strategiche nei settori cinema, media, cultura e spettacolo. È stato docente di Economia e organizzazione del cinema e della tv alla Sapienza di Roma e insegna economia e legislazione dei media in vari master. È direttore Osservatorio Media di *I-Com* a Roma e ha svolto attività di consulenze nel settore del cinema e dell'audiovisivo per enti pubblici e privati.

Daniele Zinni

Si occupa di meme per passione e per lavoro. Su Instagram è @inchiestagram. Dal 2018 al 2022 ha realizzato meme per i canali social di *Treccani*, in qualità di collaboratore dell'agenzia *dieci04*. Inoltre, dei meme indaga il ruolo nella comunicazione contemporanea ed è attivo nel diffondere consapevolezza intorno a questa forma d'arte.



EDUCA
IMMAGINE

TRENTINO

www.educaimmagine.it

4° FESTIVAL DELL'EDUCAZIONE AI MEDIA

14 15 16 APRILE 2023
ROVERETO

NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI
NUOVI ALFABETI



ROVERETO
14 15 16 APRILE 2023

www.educaonline.it
4° FESTIVAL DELL'EDUCAZIONE



educa

TRENTINO