

VENERDÌ 13 APRILE

PROGRAMMA SCUOLE

9.00, 10.00 e 11.00

LABORATORI PARALLELI

Palazzo Istruzione

Aule 18 e 19 | In contemporanea in aule comunicanti

Con **Eugenio Berti, Claudio Festi**

A cura di ITT "G. Marconi"

Massimo partecipanti

1 classe

divisa in 2 gruppi



12 - 14 anni

CIAO, IO SONO NAO

Il robottino NAO è un prof involontario che affascina gli studenti di tutte le età. Può insegnare molto sulle competenze matematiche e informatiche, ma anche sul lavoro di gruppo e sul problem solving. Offre anche divertenti spunti etici sugli attualissimi temi dell'interazione uomo-macchina e dell'intelligenza artificiale. Faremo la sua conoscenza e Nao ci guiderà a comprendere la robotica, il linguaggio di programmazione e il suo mondo fatto di bit e transistor in modo semplice e divertente.

M'ILLUMINO A PEDALI

Quanta energia possiamo produrre pedalando su una bicicletta? Quanta potenza abbiamo nelle nostre gambe? Come misurarla? Un esperimento che intreccia un po' di sano movimento fisico alle nuove tecnologie. Scopriremo strumenti innovativi per la misurazione e l'osservazione scientifica utilizzando l'ormai celebre Arduino: l'hardware open source impiegato in tutto il mondo da docenti, makers e artigiani digitali per la costruzione di prototipi e prodotti tecnologici improntati al riuso e alla sostenibilità.

9.40, 10.45

LETTURA ANIMATA

Teatro Liceo Filzi

A cura di **Classi seconde Liceo "F. Filzi"**

Massimo partecipanti

185



4 - 7 anni

STORIA DI UNA GOCCIOLINA

Una favola narrata da una nonna al proprio nipotino. Una storia che si animerà con canti, musiche, video e coreografie. Un racconto sul ciclo dell'acqua che è un abbraccio fra due generazioni. E anche per questo unirà nuovi e vecchi mezzi di comunicazione, dal libro allo smartphone, dalla tradizione orale a quella visuale, per prenderci per mano e condurci a riflettere su un tema di grande importanza per le nuove generazioni.



Info e prenotazioni

345 8819033

info@educaonline.it

9.45, 11.00
LABORATORIO

Palazzo Istruzione

Aula 10

Con **Benedetta Frezzotti**

A cura di **Associazione Autori di Immagini**

Massimo partecipanti

1 classe 

6 - 11 anni

IL MIO AVATAR IN PLASTILINA

Come si crea una storia? Come si inventano i personaggi? E come li si trasforma con la plastilina nei protagonisti di una narrazione digitale? Lo scopriremo insieme all'artista Benedetta Frezzotti e alla sua app che racconta storie virtuali attraverso protagonisti "fatti a mano". Giocheremo a plasmare gli eroi e le eroine di un racconto interattivo, a partire dai nostri autoritratti. Una sorta di avatar di argilla che ci guiderà alla scoperta dei retroscena della narrazione interattiva e della *clay animation* attraverso la manualità.

10.00
SPETTACOLO

Teatro Zandonai

Con **Diego Rizzuto**

A cura di **Comune di Rovereto**

Massimo partecipanti

400 

Dai 13 anni

FATE IL NOSTRO GIOCO

Il rigore e la meraviglia della scienza per smontare alcune delle più diffuse false credenze sul gioco d'azzardo. Una performance dal vivo molto più pop di una conferenza, molto più seria e al tempo stesso divertente di uno show. Una performance che unisce divulgazione matematica e denuncia sociale attraverso simulazioni di gioco, video e una continua interazione con il pubblico. 90 repliche all'anno, 100 mila spettatori già coinvolti in 18 regioni italiane, per uno spettacolo che va ancora oltre i numeri del suo successo.



Solo per questo spettacolo è necessario chiamare il Comune di Rovereto allo

0464 452253
0464 452256

10.00, 11.00
LABORATORIO

IPRASE

Aula 2

Con **Aglaja Masè**

A cura di **Centro MeTe**

Massimo partecipanti

1 classe 

11 - 13 anni

METTI L'EMOZIONE IN UNA GIF

Malinconia, gioia, gelosia, vergogna: il mondo delle emozioni è variopinto e difficile da interpretare. Dare un nome e condividere alcuni sentimenti non è sempre facile, soprattutto quando è in gioco il rapporto con i compagni e gli amici. I nuovi media possono paradossalmente venirci in aiuto. Insieme cercheremo di riconoscere le emozioni e le trasformeremo in GIF a misura di gruppo. Immagini animate che potranno essere salvate sullo smartphone e utilizzate in qualsiasi momento della giornata per comunicare agli altri il nostro stato d'animo.



10.00

LABORATORIO

Palazzo Istruzione

Aula 9

Con **Emily Orlando**

A cura di **Edizioni del Faro**

Massimo partecipanti

1 classe 

12 - 14 anni

CERCASI FINALE DA FANTASCIENZA

Evan è un bambino del futuro che vive in una città intelligente dove tutto è “smart” e connesso alla Rete. Le supertecnologie sembrano però avere la meglio sugli esseri umani, appiattendo volontà e spirito critico. Ma il futuro non è mai già completamente scritto. Partendo dalla lettura del libro “L'Amico gentile”, dell'autrice e giornalista scientifica trentina Viviana Lupi, inventeremo tanti possibili finali. I testi migliori verranno raccolti da Edizioni del Faro e pubblicati sul sito della casa editrice.

10.00

LABORATORIO

Palazzo Istruzione

Aula 13

Con **Valeria Fabretti**

A cura di **Fondazione Bruno Kessler - Centro per le Scienze Religiose**

Massimo partecipanti

1 classe 

Dai 12 anni

L'ODIO AI TEMPI DEI SOCIAL

Non serve essere degli esperti di comunicazione per accorgersi del dilagare di forme più o meno estreme di pregiudizio, disprezzo e violenza verbale su gran parte dei social media, in particolare nei confronti delle minoranze religiose. Un eccesso di odio fomentato dalla disinformazione e dall'ignoranza. Analizzeremo insieme notizie e commenti presenti sul web, riflettendo e discutendo su cause ed effetti di un linguaggio che scambia la libertà di espressione per un diritto totale.

10.00

LABORATORIO

ITET Fontana

Aula informatica

Con **David Leoni**

A cura di **CoderDolomiti**

Massimo partecipanti

1 classe 

6 - 11 anni

A SCUOLA DI VIDEOGIOCHI!

Vi siete mai chiesti cosa si nasconde dietro un semplice videogioco? Quale forza occulta animi un personaggio fatto di pixel? In questo laboratorio, pensato anche per chi è totalmente digiuno di linguaggi di programmazione e vede l'informatica come un mondo incomprensibile, sveleremo i segreti degli artisti digitali, creeremo dal nulla personaggi virtuali, progetteremo storie interattive animate, conosceremo alcuni simpatici robot e trasformeremo una mela... in una batteria musicale!



10.00
LABORATORIO
IPRASE

Aula 5
Con **Filippo Orlando**
A cura di **Fondazione Museo Civico di Rovereto**

Massimo partecipanti
2 classi



Dai 12 anni

FACCIAMO IL BELLO E IL CATTIVO TEMPO

Pioggia, sole, vento, nuvole: alfabeto di un linguaggio naturale che non siamo più capaci di interpretare ma che può essere letto e può raccontarci molto sulla nostra vita e sullo stato di salute del pianeta. Un laboratorio ricco di esperimenti in cui, come piccoli climatologi, conosceremo gli strumenti utili per raccogliere le informazioni che caratterizzano i fenomeni atmosferici e cercheremo di comprendere i meccanismi che li determinano.

10.00
LABORATORIO
IPRASE

Aule 3 e 4
Con **Zeno Menestrina**
A cura di **StudioBliquo**

Massimo partecipanti
1 classe



6 - 11 anni

GAME DESIGNER PER UN GIORNO

Come ci si sente dall'altra parte del joystick? Se per i genitori i videogiochi possono sembrare delle trappole ipnotiche, rovesciando i ruoli si trasformano in un valido strumento didattico e creativo. In questo laboratorio saremo infatti chiamati a indossare i panni di un vero e proprio *game designer* per creare gli ambienti e i personaggi, i suoni e lo sviluppo narrativo di un videogioco. Impareremo a ideare, progettare e realizzare attraverso un utilizzo attivo e critico delle nuove tecnologie.

10.00
DIALOGO
IPRASE

Aula Magna
Con **Chiara Emanuelli, Rocco Scolozzi**
Studenti e docenti IC Valle dei Laghi e IC Strigno e Tesino
A cura di **-skopia Startup dell'Università di Trento**

Massimo partecipanti
50



Dai 12 anni, insegnanti e genitori

2035: IL MIO FUTURO IN VALLE

Molte aree montane e periferiche sono a rischio spopolamento e vedono atrofizzarsi il proprio tessuto sociale. Un futuro differente dipenderà dalla capacità delle nuove generazioni di immaginare soluzioni creative e strategie di sviluppo collaborative. In questa *flipped conference* gli studenti delle SSPG di Strigno, del Tesino e della Valle dei Laghi ci racconteranno i propri progetti sperimentali basati sull'applicazione del pensiero sistemico allo sviluppo di comunità.



10.30

LABORATORIO

Palazzo Istruzione

Aula 11

Con Tania De Oliva, Chiara Simoncelli

A cura di Fondazione Museo Civico di Rovereto

Massimo partecipanti

1 classe 

6 - 11 anni

ANCHE L'ARIA PESA

Ripercorrendo l'esperienza di Evangelista Torricelli, allievo di Galileo Galilei, con l'aiuto di alcuni esperimenti sveleremo i segreti dell'aria che ci circonda, andremo alla scoperta della pressione atmosferica e dell'invenzione dello strumento per poterla misurare: il barometro. Ne costruiremo uno rudimentale ma vedremo anche come questo mezzo sia cambiato nel tempo tanto da trovarlo ormai persino dentro a un telefono cellulare.

11.30

LABORATORIO

Liceo Filzi

Con Simone Laudiero

A cura di Università degli Studi di Trento

Massimo partecipanti

1 classe 

Dai 14 anni

VIDEOGIOCHI: DIVERTIMENTO O DIPENDENZA?

Ne *La difficile disintossicazione di Gianluca Arkanoid*, un venticinquenne cerca di disintossicarsi dalla playstation, altri ventenni non si staccano dai fumetti e pare impossibile uscire dall'infanzia. Cosa c'è negli immaginari giovanili che ci strega così? Discuteremo con Simone Laudiero, autore del libro, del rapporto con i videogiochi, del sottile equilibrio tra divertimento e dipendenza e di come la tecnologia impatti sulla nostra quotidianità.

12.15

PREMIAZIONE CONCORSO PER LE SCUOLE

Corso Bettini



L'EDUCAZIONE MI STA A CUORE

L'educazione è passione per il futuro, per questo ci sta a cuore. Ma cosa ne pensano i veri protagonisti? Lo abbiamo chiesto, con il tradizionale concorso dedicato alle scuole; alle bambine e ai bambini, alle ragazze e ai ragazzi che il futuro lo abiteranno. I loro pensieri, raccolti nelle opere realizzate, hanno approfondito il tema della 9. Edizione del Festival declinato in "Reale o virtuale" per i bambini e ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado e in "Sentimenti digitali" per le classi della scuola secondaria di secondo grado. Tra musica e colori, canzoni e cuori, si terrà la premiazione dei vincitori e la consegna dei premi: un momento di festa per dire tutti insieme che l'educazione ci sta a cuore. Nei giorni del Festival sarà esposta al pubblico una selezione delle opere che hanno partecipato al concorso realizzato con il sostegno di Casse Rurali Trentine e Azienda per il Turismo di Rovereto e Vallagarina con i Musei del territori.



In caso di pioggia la premiazione
si svolgerà al **Teatro Zandonai**



