



**INTERNET
FESTIVAL 2021**
FORME DI FUTURO

#PHYGITAL

LIVE PISA 7-10 OTTOBRE
ONLINE OTTOBRE-DICEMBRE

PROGRAMMA T-TOUR

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.

Laboratori, workshop, tutorial, spettacoli, mostre e conferenze interattive per tutte le età, all'insegna della rivoluzione digitale.

Grazie al finanziamento ricevuto dal MIUR con il progetto **Percorsi educativi aperti per la scienza e l'innovazione: una didattica intelligente, inclusiva e sostenibile**, finanziato attraverso il bando **Diffusione della Cultura Scientifica**, quest'anno una sezione dei T-Tour sarà dedicata alla promozione della cultura tecnico-scientifica nelle scuole nonché alla ricerca e sperimentazione delle metodologie per un'efficace didattica della scienza e della storia della scienza, con particolare attenzione per l'impiego delle nuove tecnologie.

Oltre alle tradizionali **attività in presenza**, che saranno organizzate presso le sedi del festival dal 7 al 10 ottobre 2021, il programma di quest'anno offre anche la possibilità di fruire di alcune **attività in modalità online** nelle settimane successive, fino a dicembre. La prima parte del documento include le attività organizzate in presenza, suddivise per aree tematiche. La seconda parte contiene le attività fruibili in formato digitale. Per ciascuna attività è presente l'indicazione di dove e quando verrà svolta, una breve descrizione, l'indicazione del target di riferimento, il link per la prenotazione e il numero di posti disponibili. Alla fine del documento, tutte le attività sono raggruppate sinteticamente in una serie di tabelle suddivise per fascia d'età, in modo da proporre una visione d'insieme della programmazione e facilitare la costruzione di percorsi didattici.

COME PARTECIPARE AI T-TOUR

Tutti gli eventi T-Tour sono gratuiti e liberamente accessibili fino a esaurimento posti.

La prenotazione è obbligatoria per scuole e gruppi numerosi e consigliata per i visitatori singoli.

Le prenotazioni delle attività saranno attive a partire dal mese di settembre tramite il sistema **Eventbrite** oppure collegandosi al sito **www.internetfestival.it** e seguendo le indicazioni relative a ciascun evento.

Non è necessario stampare il biglietto cartaceo. **Per partecipare ai T-Tour in presenza, per tutti coloro che hanno più di 12 anni sarà necessario essere in possesso della Certificazione verde COVID-19. Fanno eccezione solamente le attività che si svolgono all'aperto (ovvero quelle previste alle Logge dei Banchi).**

Per informazioni e assistenza sulle prenotazioni contattare il numero **392 9725420 (Letizia)** oppure scrivere un'email a **letizia@internetfestival.it**.

WWW.INTERNETFESTIVAL.IT



IN PRESENZA AL FESTIVAL

GIOVEDÌ 7 OTTOBRE

| | | | |
|--|---|-------------------------------------|---|
| Dal quotidiano a un post Instagram | 4 | Infographic Design | 7 |
| Da Star Wars a Pisa | 4 | Game Design ai confini della realtà | 7 |
| I giochi delle Banche | 5 | Verso l'infinito e oltre | 8 |
| Robotica educativa con Thymio e Beebot | 5 | I segreti del Light Painting | 8 |
| Robotica e coding con Lego WeDo 2.0 | 6 | Robot Arena 3.0 | 9 |
| Mondo digitale e APP | 6 | Miracoli sommersi | 9 |

VENERDÌ 8 OTTOBRE

| | | | |
|---|----|------------------------------|----|
| Reale o virtuale? | 10 | XR Multiverse | 14 |
| Come imparano le macchine, e come possono essere ingannate | 10 | Verso l'infinito e oltre | 14 |
| Serius Game Il PULiziotto | 11 | I segreti del Light Painting | 15 |
| Chi salverà il clima? | 11 | Miracoli sommersi | 15 |
| Arduino: palestra elettronica | 12 | La grande fuga | 16 |
| Tinkercad: modellazione 3D | 12 | Robot Arena 3.0 | 16 |
| Digital storytelling | 13 | Prove di realtà | 17 |
| Visual Presentation | 13 | A Nerd Dogma | 17 |
| | | Hypno | 18 |

SABATO 9 OTTOBRE

| | | | |
|---|----|---|----|
| Miracoli sommersi | 19 | La grande fuga | 21 |
| Integrare ed Interagire: prove di realtà virtuale | 19 | Modellare il suono digitalmente | 22 |
| Apprendere dalla realtà Phygital | 20 | Robot Arena 3.0 | 22 |
| Digital storytelling con Ozobot | 20 | Fotografia di moda e dei linguaggi comunicativi | 23 |
| Il filo di Arianna | 21 | | |

DOMENICA 10 OTTOBRE

| | | | |
|-----------------------------------|----|---------------------------------|----|
| Laboratorio con la Penna 3D | 24 | Robot Arena 3.0 | 25 |
| Come si costruisce un CV Creativo | 24 | Modellare il suono digitalmente | 26 |
| Il filo di Arianna | 25 | La grande fuga | 26 |



| | | | |
|--|----|-------------------------------------|----|
| A scuola di cittadinanza digitale con la Ludoteca del Registro.it | 27 | Un vaccino per... | 30 |
| Le Navi Antiche di Pisa | 27 | Phygital science show | 30 |
| Phygital: l'era dell'impatto umano e dei grandi dataset sul Pianeta Blu | 28 | Imparare dai videogiochi | 31 |
| Cyber Ladies al contrattacco! | 28 | Alla scoperta di Bitcoin | 31 |
| L'Arte del Podcasting | 29 | Dragon Game - incontro con l'autore | 32 |
| Teatro in fuga (digitale) | 29 | Contapassi e micro:bit | 32 |
| | | MIX'COOL | 33 |

IN PRESENZA AL FESTIVAL

GIOVEDÌ 7 OTTOBRE



DIGITAL HUMANITIES / LABORATORIO

Dal quotidiano a un post Instagram

Un viaggio nella scrittura dal cartaceo al digitale.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 20

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Alessandra Stivale e Luca Cantone.

Descrizione attività Un laboratorio di scrittura sulle diverse forme testuali, dal cartaceo al digitale, che aiuterà i partecipanti a cogliere l'importanza del giusto linguaggio in base alle piattaforme scelte. Saranno esaminati i fondamentali della scrittura di un articolo di giornale, di un articolo per il web e di un post sui social (in particolare Instagram), con un esempio pratico finale durante il quale i partecipanti potranno dilettarsi nella creazione del loro post Instagram grazie a una immagine da interpretare che sarà fornita dagli organizzatori.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168827777427>



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE / LABORATORIO

Da Star Wars a Pisa

Comunicare con gli ologrammi.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 12

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison consorzio di cooperative sociali.

Descrizione attività Un tablet, fogli trasparenti e un cartoncino di colore nero, materiale sufficiente per creare degli ologrammi in classe, e illustrare un percorso di didattica multicanale per l'insegnamento delle materie scolastiche. La sfida per educatori e insegnanti è quella di praticare una didattica sempre più coinvolgente dove il nuovo non spaventa più, e al contrario offre spunti per percorsi personalizzati senza evitare il rapporto con la tecnologia. Il laboratorio illustrerà come creare modelli olografici per comunicare e imparare come fossimo in un episodio della saga di Star Wars.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168828038207>

WWW.INTERNETFESTIVAL.IT





I giochi delle Banche

Denaro, risparmio e investimenti: quali domande è utile porsi per gestirli al meglio?

Target ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 18

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fondazione Finanza Etica.

Descrizione attività Capita di pensare che la finanza sia una materia troppo complicata e si finisce col disinteressarsi al modo in cui le banche utilizzano il nostro denaro una volta depositato. E' così che, spesso inconsapevolmente, finiamo per alimentare meccanismi iniqui a vantaggio di pochi e a danno di molti. Giocando scoprirai qual è il legame tra il risparmio e i beni comuni, ambiente, legalità e diritti umani. Non esiste un solo tipo di finanza e col nostro denaro possiamo contribuire a un cambiamento sostenibile.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854276687>



Robotica educativa con Thymio e Beebot

Impara a conoscere motori e sensori per far muovere un robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività Attraverso i robot i ragazzi e le ragazze possono cominciare a scoprire il mondo tecnologico e scientifico con un approccio ludico-creativo, imparando a lavorare sulle emozioni. I partecipanti utlizzeranno Thymio, un Robot educativo molto flessibile grazie alla presenza di molti sensori con 3 differenti gradi di programmazione. Risulta molto interessante anche per i più piccoli perché ha integrati 6 programmi, che riproducono relativi comportamenti differenti da esplorare per conoscere il robot e le sue caratteristiche. L'altro robot, BeeBot, è la nuova edizione del robot educativo a forma di ape che tramite una programmazione "on-board" permette di muoversi nello spazio in modo semplice. Molte sono le opportunità didattiche e i percorsi tematici da costruire.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854549503>



Robotica e coding con Lego WeDo 2.0

Impara a conoscere i pezzi speciali per costruire il tuo primo robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 15

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività In questo laboratorio verranno utilizzati il kit Lego WeDo 2.0 e diversi materiali con i quali poter costruire piccoli meccanismi e prototipi per conoscere da vicino il mondo della robotica creativa e della programmazione con iPad. I partecipanti scopriranno, attraverso il gioco, le componenti e le funzioni principali dei robot, dal motore ai suoni fino ai sensori. Le lezioni di Robotica Educativa forniscono le competenze di base per imparare a costruire e programmare un robot e hanno l'obiettivo di stimolare il problem solving, introdurre alla programmazione e sviluppare le capacità di collaborazione.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854804265>



Mondo digitale e APP

Come si progetta l'aspetto grafico e interattivo di una app.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 10

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività La navigazione e la fruizione di servizi dai dispositivi mobili è in costante crescita. Focus sulle logiche per progettare l'aspetto grafico e interattivo di una app e sugli strumenti per il design delle applicazioni. Partendo dalle App più conosciute, il workshop analizza la loro creazione per giungere a sviluppare nuove applicazioni per dispositivi mobili, utilizzando gli strumenti e le tecniche di sviluppo per le piattaforme maggiormente diffuse, dando linee guida, gestendo il contenuto e garantendo agli utenti un'interazione efficace e coinvolgente.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168855759121>



Infographic Design

Una narrazione illustrativa per una lettura sintetica, immediata ed efficace.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività L'infografica è una tecnica che nasce dall'incrocio della grafica con il giornalismo, dove l'informazione si sviluppa in una rappresentazione grafica e visuale. Alla scoperta della narrazione illustrativa che semplifica concetti e contenuti, particolarmente utilizzata sui social. Nel workshop verranno presentati esempi di infografiche dal web, analizzando l'idea, il progetto e la realizzazione, fornendo indicazioni di tecniche, approcci e linee guida per poter personalizzare i propri progetti creativi in funzione del settore, della tematica, del target di riferimento e dell'esigenza comunicativa.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168856393017>



Game Design ai confini della realtà

Level Design in VR.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari, pubblico generico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 18

Orari GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Matteo Sosso.

Descrizione attività Esperienza di level design in VR con Unreal Engine. Dopo un'introduzione di base agli elementi del level design 3D/VR, il laboratorio prevede una parte pratica di costruzione di un livello in Unreal Engine direttamente in Realtà Virtuale.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168866776073>



Verso l'infinito e oltre

Dal mondo digitale a quello fisico grazie a una sfera robot.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30 (*ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30*)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison consorzio di cooperative sociali

Descrizione attività In questo laboratorio con l'aiuto di un'intelligenza artificiale creeremo una storia che prenderà vita grazie a un robot e una sfera, imparando qualcosa in più sul quello che ci aspetta nel 2080, anno nel quale si svolgeranno le vicende della nostra avventura.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831291939>



I segreti del Light Painting

Come osservare la realtà fisica tramite un occhio digitale.

Target bambini 4-6, bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 12

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30 (*ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30*)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Un viaggio alla scoperta dei segreti del Light Painting, una speciale tecnica artistica che sfrutta la tecnologia della macchina fotografica per catturare le onde di luce permettendoci di creare opere d'arte dal vivo, sfruttando la tecnologia!

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831410293>



Robot Arena 3.0

Impara a programmare il tuo robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 14 (giovedì e venerdì) - senza prenotazione (sabato e domenica)

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30

(ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30, SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30

E DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Attraverso le sfide della Robot Arena, i partecipanti acquisiranno competenze di programmazione indispensabili per essere creatori e attori nel mondo tecnologico. Un gioco educativo dedicato a chi vuole approfondire la robotica. Un modo nuovo e appassionante di promuovere il coding e il pensiero computazionale.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831651013>



Miracoli sommersi

Se si alza il mare.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari **GIOVEDÌ 7 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30

(ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 E SABATO 9 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30)

Sede Logge dei Banchi

A cura di Legambiente Pisa.

Descrizione attività Una delle conseguenze più gravi del cambiamento climatico è l'innalzamento del livello dei mari. Secondo alcune proiezioni entro il 2100 migliaia di Km quadrati di coste italiane rischiano di essere sommerse dal mare. Anche la costa toscana è a forte rischio, i danni non sono solo ambientali, ma anche economici. Per cercare di adattare le nostre città ad affrontare questa criticità è necessario mettere insieme l'ingegno e la tecnologia, cioè il mondo concreto legato alla realizzazione di opere di mitigazione sul territorio, unito a quello digitale che ha il vantaggio di mettere in contatto molte persone per far accrescere la consapevolezza su tali problematiche.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168855073069>

VENERDÌ 8 OTTOBRE



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE / LABORATORIO

Reale o virtuale?

Creiamo oggetti digitali nel mondo reale con la realtà aumentata.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 12

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison consorzio di cooperative sociali.

Descrizione attività In questo laboratorio impareremo come semplici oggetti del mondo reale possano diventare digitali e viceversa, con il supporto di un tablet e di una App per la realtà aumentata che permetteranno di animare le immagini. Questi oggetti ci serviranno poi per raccontare una storia e imparare alcune essenziali leggi della fisica e della matematica.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168828286951>



CYBERSECURITY / CONFERENZA INTERATTIVA

Come imparano le macchine, e come possono essere ingannate

L'intelligenza artificiale e i suoi punti deboli.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 20

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Scuola IMT Alti Studi Lucca.

Descrizione attività Negli ultimi anni utilizziamo sempre più spesso tecnologie basate su intelligenze artificiali, spesso senza renderci conto di come funzionino e di quali possano essere i rischi collegati. Accanto agli innumerevoli vantaggi, questi sistemi introducono anche nuovi punti deboli con cui non siamo abituati a fare i conti. Le intelligenze artificiali possono ragionare in base a pregiudizi, e possono essere ingannate e attaccate. Guidati da disegni e illustrazioni animate, vedremo alcuni esempi di questi rischi, con un focus particolare sugli attacchi di adversarial machine learning.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831753319>



Serius Game Il Puliziotto

Come e perchè sviluppare un videogioco sul riciclo.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fondazione Franchi.

Descrizione attività Il Progetto del Videogioco "PULIZIOTTO" si inserisce all'interno del più ampio concetto di Educazione civica e in particolare su ciò che riguarda il tema dell'ecologia e ambiente (Agenda 2030 Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile) e della cittadinanza attiva, facendo seguire ad attività di formazione in classe, ore laboratoriali per la produzione di contenuti e iniziative concrete di intervento sul territorio come la pulizia del giardino del quartiere della scuola ecc. La forma del videogioco è stata scelta per stimolare gli studenti attraverso un linguaggio che gli è più vicino, più congeniale e soprattutto più stimolante e efficace nel veicolare certi contenuti.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854194441>



Chi salverà il clima?

Storia dei cambiamenti climatici e di cosa può fermarli.

Target ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 18

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fondazione Finanza Etica.

Descrizione attività La scienza del clima ha più di un secolo di storia. I primi segni di cambiamento del clima sono stati registrati alla fine del XIX secolo. Eppure i governi del mondo hanno esitato a lungo a prendere posizione e agire per contrastare i cambiamenti climatici.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854425131>



Arduino: palestra elettronica

Laboratorio di introduzione alla scheda elettronica Arduino e alle sue funzioni.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività Arduino è una scheda elettronica che consente di controllare componenti elettronici come led, motori e sensori. In questo laboratorio i partecipanti acquisiranno i concetti base dell'elettronica e utilizzeranno le componenti elettroniche per imparare a conoscere in modo semplice la versatile scheda Arduino. In seguito a una dimostrazione di funzionamento di una piccola casa domotica con una simulazione di utilizzo, i partecipanti in piccoli gruppi o individualmente realizzeranno un progetto con le nozioni apprese.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854886511>



Tinkercad: modellazione 3D

Dalla spada di Minecraft a una lampada da tavolo o un giocattolo personalizzato.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 15

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività Tinkercad è un software open source che consente di approcciare in modo semplice e intuitivo l'uso del CAD ovvero la progettazione di oggetti e architetture, interni o qualsiasi altro progetto per farlo diventare realtà. Il laboratorio presenterà ai partecipanti la piattaforma, li introdurrà alla progettazione con Tinkercad e migliorerà la loro comprensione e dimestichezza del disegno tridimensionale al fine di poter realizzare i propri progetti che potranno essere stampati con la stampante 3D. A seconda dell'età e dell'esperienza dei partecipanti potranno essere realizzati oggetti di diversa complessità.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854954715>



Digital storytelling

L'arte di raccontare e la capacità di suscitare emozioni attraverso una storia.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 10

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività In un mondo frenetico dove tutto scorre via troppo rapidamente riuscire ad accendere un interesse o una passione diviene un'abilità preziosa. Il workshop mira a fornire un'introduzione generale allo storytelling e al marketing narrativo, ponendo un focus sulle best practice dei grandi brand del settore. L'incontro si sviluppa con un laboratorio interattivo che coinvolgerà i partecipanti, per scoprire le capacità concrete di narrazione persuasiva rivolte a raccontare in modo accattivante prodotti, servizi, territori o quant'altro.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168856346879>



Visual Presentation

Come creare un avatar digitale e dar voce al proprio stile sui social.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività Oggi è sempre più importante comunicare al meglio la propria immagine e personalità. Fare personal branding, non è una prerogativa che riguarda solo le aziende, ma diventa un punto di forza di ognuno di noi. I social network rappresentano il canale migliore per definire la propria identità online e dar sfogo alla propria creatività giocando con contenuti visivi, illustrazioni e simboli. Il workshop si pone l'obiettivo di creare un'icona personalizzata, un avatar digitale per i social media, partendo da una foto profilo grazie a tecniche di grafica e visual. Un self portrait che da voce al proprio stile attraverso colori, effetti e simboli ad alto impatto creativo in un formato adattabile e perfetto per far colpo sui principali social network.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168856431131>



XR Multiverse

Alla scoperta della Realtà Aumentata, tra intrattenimento e filtri Instagram.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari, pubblico generico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 18

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Francesco Lanzo.

Descrizione attività I Layer digitali si fondono con la realtà di tutti i giorni. Filtri e app sono alla portata di swipe tra intrattenimento e educazione mentre sul fronte lavorativo la formazione è sempre più legata ai visori.

Un workshop in cui si scoprono le fondamenta delle tecnologie XR con una sbirciata alla produzione di filtri IG.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168866972661>



Verso l'infinito e oltre

Dal mondo digitale a quello fisico grazie a una sfera robot.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 11

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 (*ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE* 9:00-10:30; 11:00-12:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison consorzio di cooperative sociali

Descrizione attività In questo laboratorio con l'aiuto di un'intelligenza artificiale creeremo una storia che prenderà vita grazie a un robot e una sfera, imparando qualcosa in più sul quello che ci aspetta nel 2080, anno nel quale si svolgeranno le vicende della nostra avventura.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831291939>



I segreti del Light Painting

Come osservare la realtà fisica tramite un occhio digitale.

Target bambini 4-6, bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 12

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 (*ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30*)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Un viaggio alla scoperta dei segreti del Light Painting, una speciale tecnica artistica che sfrutta la tecnologia della macchina fotografica per catturare le onde di luce permettendoci di creare opere d'arte dal vivo, sfruttando la tecnologia!

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831410293>



Miracoli sommersi

Se si alza il mare.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

(*ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 E SABATO 9 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30*)

Sede Logge dei Banchi

A cura di Legambiente Pisa.

Descrizione attività Una delle conseguenze più gravi del cambiamento climatico è l'innalzamento del livello dei mari. Secondo alcune proiezioni entro il 2100 migliaia di Km quadrati di coste italiane rischiano di essere sommerse dal mare. Anche la costa toscana è a forte rischio, i danni non sono solo ambientali, ma anche economici. Per cercare di adattare le nostre città ad affrontare questa criticità è necessario mettere insieme l'ingegno e la tecnologia, cioè il mondo concreto legato alla realizzazione di opere di mitigazione sul territorio, unito a quello digitale che ha il vantaggio di mettere in contatto molte persone per far accrescere la consapevolezza su tali problematiche.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168855073069>



La grande fuga

Escape Room per robot.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, educatori e docenti, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore, famiglie, pubblico generico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25 (venerdì) senza prenotazione (sabato e domenica)

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

(ANCHE SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 E DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Fondazione Sipario Toscana onlus.

Descrizione attività Che cosa si prova a esplorare un ambiente remoto e a interagire con oggetti sconosciuti? Sei pronto/a per prendere il comando di un robot e pilotarlo da un pc? Un'esperienza che mette insieme robotica, gaming, coding, teatro e Internet sarai catapultato in un ambiente misterioso da esplorare controllando un piccolo robot mobile collegato a Internet. Come in un videogame dovrai metterti nei panni di un personaggio per affrontare un'avventura fino al boss finale. Avrai un tempo limitato per superare ostacoli, rispondere a indovinelli e risolvere enigmi. Sentirai nascere molte emozioni in te. Dovrai imparare rapidamente a comprenderle e usarle come abilità per superare le difficoltà. Are you ready?

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168867149189>



Robot Arena 3.0

Impara a programmare il tuo robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 14 (giovedì e venerdì) senza prenotazione (sabato e domenica)

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

(ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30, SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30

E DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Attraverso le sfide della Robot Arena, i partecipanti acquisiranno competenze di programmazione indispensabili per essere creatori e attori nel mondo tecnologico. Un gioco educativo dedicato a chi vuole approfondire la robotica. Un modo nuovo e appassionante di promuovere il coding e il pensiero computazionale.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831651013>



Prove di realtà

Come cambieranno i videogames, le animazioni e gli ambienti immersivi in realtà mista.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Italia 3d Academy

A cura di Italia 3D Academy.

Descrizione attività La produzione di realtà immersive e condivise con i motori grafici di prossima generazione sarà il prossimo passo sia per aziende che per ogni istituzione che si occupi di divulgazione culturale e scientifica, ingegneria, architettura e medicina. Mostriamo esempi di riproduzioni digitali di realtà fisiche nelle quali sono inserite ambienti architettonici reali con le dinamiche di traffico urbano e veicolare. Mostriamo lo sviluppo del software Unreal Engine 5 e introdurremo i temi del Metaverso, ovvero il progetto sul quale stanno lavorando molti sviluppatori di creare un "universo digitale" fatto sia di elementi creativi che di riproduzioni di ambienti reali, che sia esplorabile come una realtà immersive e che sia condiviso contemporaneamente da migliaia di utenti.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168853993841>



A Nerd Dogma

L'escape room per cyberdefender.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 20

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Scuola IMT Alti Studi Lucca.

Descrizione attività La NERD corporation pianifica di conquistare il mondo e qualcuno dovrà sventare i loro diabolici piani. Lo faremo durante questa conferenza interattiva, giocando insieme ai ragazzi all'escape room "A Nerd Dogma" una simulazione realistica, educativa e divertente allo stesso tempo. Il gioco infatti può essere uno strumento fondamentale per introdurre alla cybersecurity anche chi non ha competenze specifiche, per aumentare l'attenzione e la consapevolezza sul tema della sicurezza informatica, che sarà sempre più centrale nelle nostre vite fisiche e digitali.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168831793439>



Hypno

Se cominci a giocare, devi arrivare fino in fondo.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Alessandro Pasquinucci.

Descrizione attività Incontro con l'autore di Hypno, romanzo per adolescenti che affronta il tema, quanto mai così attuale, dei pericoli che si celano nella rete. L'uso smodato della tecnologia che gli adolescenti hanno a disposizione ogni giorno, può diventare infatti il canale ideale per celare, dietro innocenti giochi, pericoli concreti. Fenomeni come il Blue Whale o le Challenge estreme su Social come TikTok, hanno portato nel tempo a gravi conseguenze, colpendo i soggetti più indifesi: ragazzi e ragazze. Partendo da questa situazione, con un taglio avvincente e non moralistico, il romanzo mostra il sottile equilibrio che può trasformare un semplice gioco in una pericolosa trappola. Gli argomenti trattati permettono di lavorare con le scuole per la creazione di progetti di sensibilizzazione all'uso dei Social Network, stimolando parallelamente la lettura e un più ampio lavoro di analisi sul tema.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168867207363>

SABATO 9 OTTOBRE



CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE / LABORATORIO

Miracoli sommersi

Se si alza il mare.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30

(ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 E VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30)

Sede Logge dei Banchi

A cura di Legambiente Pisa.

Descrizione attività Una delle conseguenze più gravi del cambiamento climatico è l'innalzamento del livello dei mari. Secondo alcune proiezioni entro il 2100 migliaia di Km quadrati di coste italiane rischiano di essere sommerse dal mare. Anche la costa toscana è a forte rischio, i danni non sono solo ambientali, ma anche economici. Per cercare di adattare le nostre città ad affrontare questa criticità è necessario mettere insieme l'ingegno e la tecnologia, cioè il mondo concreto legato alla realizzazione di opere di mitigazione sul territorio, unito a quello digitale che ha il vantaggio di mettere in contatto molte persone per far accrescere la consapevolezza su tali problematiche.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168855073069>



IN PRESENZA E ONLINE

TECNOLOGIA & IOT / CONFERENZA INTERATTIVA

Integrare ed Interagire: prove di realtà virtuale

Come cambierà la percezione delle riproduzioni digitali della realtà e come le useremo.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

N° massimo posti 25

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 9:00-10:30

Sede Italia 3d Academy

A cura di Italia 3D Academy.

Descrizione attività Il "real time" tra software di modellazione tridimensionale e motore grafico Unreal Engine 5. I nuovi motori grafici sono in grado di elaborare immagini con miliardi di poligoni. Come e perchè creare strutture digitali nel campo dell'ingegneria, della medicina, dell'architettura e della divulgazione scientifica e culturale. Immergerci in una esperienza ci servirà per comprenderla e poterla manipolare, misurare e trasferirla ad altre persone. In sintesi a poter apprendere.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854072075>



Apprendere dalla realtà Phygital

Come si crea una Intelligenza Artificiale a partire da uno dei programmi più conosciuti per sviluppare video-games.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

N° massimo posti 25

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 11:00-12:30

Sede Italia 3d Academy

A cura di Italia 3D Academy.

Descrizione attività Intelligenza artificiale: in che modo saranno utilizzate dalle aziende e istituzioni in differenti campi scientifici e umanistici, economici e ingegneristici. Diventa fondamentale per la società e comunità nelle quali siamo immersi, conoscere potenzialità e criticità dell'Intelligenza Artificiale. In che modo potranno aiutarci a fare le migliori scelte possibili. Come si evolve, come apprendere dall'ambiente quali usi ne faremo e quali non dovremmo farne.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168854160339>



Digital storytelling con Ozobot

Dante nel girone dei golosi.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, famiglie, pubblico generico

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:30 (**SENZA PRENOTAZIONE**)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività Ozobot è un robot programmabile pensato per il coding e la robotica educativa, un robottino "tascabile" che consente di avvicinare i più piccoli alla programmazione. Ozobot può eseguire fino a mille comandi diversi. A ogni segmento colorato del percorso corrisponde un preciso comportamento del robot (direzione, velocità, movimenti speciali). In questo laboratorio racconteremo come Dante Alighieri nel girone dei golosi possa utilizzare la propria creatività per consumare in modo consapevole tutti gli alimenti che troverà sulla sua strada. Una via di mezzo tra gioco interattivo e storytelling. Con l'aiuto dei piccoli robot i ragazzi dovranno destreggiarsi in questo labirinto "infernale" con il solo aiuto del coding.



Il filo di Arianna

Laboratorio creativo per costruire il nostro viaggio nella vita dei giorni.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:30 (**SENZA PRENOTAZIONE**)
(**ANCHE DOMENICA 10 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di La Mirabilis Teatro Societas.

Descrizione attività Le città, i parchi, le strade e le case dove abitiamo sono il nostro labirinto, dove ci perdiamo perché tutto ciò che vi incontriamo nostro non riconosciamo. Allora ciò che troviamo nei giardini e nei parchi: bacche, foglie cadute, canne spogliate e nelle case piccoli oggetti come bottoni, piccoli ricordi in scatole conservati prendiamo e al Centro Congressi delle Benedettine portiamo. Quella ragnatela di fili, che è Internet, che interconnette tutto del mondo, dal filo di lana di Arianna rappresentata, ora stringerà con le nostre mani una nuova relazione tra questi oggetti portati e li unirà facendoli diventare, una immagine, un corpo che ci faranno sentire tutti costruttori dei nostri giorni.



La grande fuga

Escape Room per robot.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, educatori e docenti, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore, famiglie, pubblico generico

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:30 (**SENZA PRENOTAZIONE**)
(**ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE** 9:00-10:30; 11:00-12:30 **E DOMENICA 10 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Fondazione Sipario Toscana onlus.

Descrizione attività Che cosa si prova a esplorare un ambiente remoto e a interagire con oggetti sconosciuti? Sei pronto/a per prendere il comando di un robot e pilotarlo da un pc? Un'esperienza che mette insieme robotica, gaming, coding, teatro e Internet sarai catapultato in un ambiente misterioso da esplorare controllando un piccolo robot mobile collegato a Internet. Come in un videogame dovrai metterti nei panni di un personaggio per affrontare un'avventura fino al boss finale. Avrai un tempo limitato per superare ostacoli, rispondere a indovinelli e risolvere enigmi. Sentirai nascere molte emozioni in te. Dovrai imparare rapidamente a comprenderle e usarle come abilità per superare le difficoltà. Are you ready?



Modellare il suono digitalmente

Dalla registrazione alla realtà digitale.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, giovani e universitari, pubblico generico

N° massimo posti 20

Orari SABATO 9 OTTOBRE 11:00-12:30

(ANCHE DOMENICA 10 OTTOBRE 11.00-12:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Giorgio Gionetti.

Descrizione attività In questo workshop di sound design, impareremo a sonorizzare alcune azioni visive attraverso l'utilizzo di strumenti digitali dei suoni fisici, nei suoni adatti alla nostra scena. La sperimentazione di suono e immagine in movimento proviene dalle sonorizzazioni su nastro eseguite per i primi film muti. Il foley è tuttora utilizzato sia nel campo cinematografico che nei videogiochi, per ricreare l'audio delle azioni o degli effetti che sono visibili sullo schermo. Rappresentarle sonoramente nel modo più convincente possibile è nelle mani del sound designer.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168856609665>



Robot Arena 3.0

Impara a programmare il tuo robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Orari SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 (**SENZA PRENOTAZIONE**)

(ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30, VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

E DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Attraverso le sfide della Robot Arena, i partecipanti acquisiranno competenze di programmazione indispensabili per essere creatori e attori nel mondo tecnologico. Un gioco educativo dedicato a chi vuole approfondire la robotica. Un modo nuovo e appassionante di promuovere il coding e il pensiero computazionale.



Fotografia di moda e dei linguaggi comunicativi

L'immagine, gli aspetti sociali, artistici e di costume.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari, professionisti ed esperti del settore, pubblico generico

Orari **SABATO 9 OTTOBRE** 15:00-18:30 (**SENZA PRENOTAZIONE**)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività Il workshop si pone l'obiettivo di fornire un quadro sull'evoluzione della fotografia di moda e dei linguaggi comunicativi, a partire dai concetti chiave finalizzati a promuovere prodotti o servizi, grazie ad un excursus storico dalle origini fino ai più recenti esempi, evidenziando campagne di brand noti. Analisi del lavoro del fotografo di moda a livello professionale con un focus sugli aspetti artistici, sociali e culturali, ponendo l'attenzione sul processo che parte dalla fase di ricerca fino a quella di realizzazione dello shooting.

DOMENICA 10 OTTOBRE



CODING E ROBOTICA / LABORATORIO

Laboratorio con la Penna 3D

Disegno e realizzazione di un oggetto wearable 3D personalizzato: gli occhiali.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, famiglie, pubblico generico

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 (SENZA PRENOTAZIONE)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode Asd.

Descrizione attività Il laboratorio di Penna 3D permette di esprimere la propria creatività attraverso l'ideazione e la realizzazione di un oggetto wearable, ovvero "da indossare". I partecipanti impareranno in un primo step a conoscere la Penna 3D, un particolare strumento che utilizza il filamento PLA al posto del normale inchiostro, il concetto di estrusione e motore e il funzionamento come una normale Stampante 3D senza l'utilizzo di file appositi. In seguito, dopo aver ideato un progetto, saranno in grado di realizzare un proprio oggetto personalizzato da indossare quando vogliono.



ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ / WORKSHOP

Come si costruisce un CV Creativo

Come attirare l'attenzione di un selezionatore nelle discipline creative.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari, professionisti ed esperti del settore, pubblico generico

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 15:00-18:30 (SENZA PRENOTAZIONE)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Istituto Modartech.

Descrizione attività Il formato del curriculum è in continua evoluzione, il più conosciuto di questi è senza dubbio l'Europass, il cosiddetto "formato europeo" che rappresenta uno standard finalizzato a omologare l'organizzazione del contenuto. Ma come possono l'omologazione e la creatività andare d'accordo? Per chi opera in discipline creative è infatti indispensabile far emergere la propria originalità, combinando forma e contenuto in modo innovativo e persuasivo, attirando l'attenzione del selezionatore. Focus sulle linee guida per poter sviluppare un CV creativo ed emergere tra i candidati.



Il filo di Arianna

Laboratorio creativo per costruire il nostro viaggio nella vita dei giorni.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 (SENZA PRENOTAZIONE)

(ANCHE SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di La Mirabilis Teatro Societas.

Descrizione attività Le città, i parchi, le strade e le case dove abitiamo sono il nostro labirinto, dove ci perdiamo perché tutto ciò che vi incontriamo nostro non riconosciamo. Allora ciò che troviamo nei giardini e nei parchi: bacche, foglie cadute, canne spogliate e nelle case piccoli oggetti come bottoni, piccoli ricordi in scatole conservati prendiamo e al Centro Congressi delle Benedettine portiamo. Quella ragnatela di fili, che è Internet, che interconnette tutto del mondo, dal filo di lana di Arianna rappresentata, ora stringerà con le nostre mani una nuova relazione tra questi oggetti portati e li unirà facendoli diventare, una immagine, un corpo che ci faranno sentire tutti costruttori dei nostri giorni.



Robot Arena 3.0

Impara a programmare il tuo robot.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, famiglie, pubblico generico

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 (SENZA PRENOTAZIONE)

(ANCHE GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30, VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30

E SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Attraverso le sfide della Robot Arena, i partecipanti acquisiranno competenze di programmazione indispensabili per essere creatori e attori nel mondo tecnologico. Un gioco educativo dedicato a chi vuole approfondire la robotica. Un modo nuovo e appassionante di promuovere il coding e il pensiero computazionale.



Modellare il suono digitalmente

Dalla registrazione alla realtà digitale.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, giovani e universitari, pubblico generico

N° massimo posti 20

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 11.00-12:30 (ANCHE SABATO 9 OTTOBRE 11:00-12:30)

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Giorgio Gionetti.

Descrizione attività In questo workshop di sound design, impareremo a sonorizzare alcune azioni visive attraverso l'utilizzo di strumenti digitali dei suoni fisici, nei suoni adatti alla nostra scena. La sperimentazione di suono e immagine in movimento proviene dalle sonorizzazioni su nastro eseguite per i primi film muti. Il foley è tuttora utilizzato sia nel campo cinematografico che nei videogiochi, per ricreare l'audio delle azioni o degli effetti che sono visibili sullo schermo. Rappresentarle sonoramente nel modo più convincente possibile è nelle mani del sound designer.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168856609665>



La grande fuga

Escape Room per robot.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, educatori e docenti, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore, famiglie, pubblico generico

Orari DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 (SENZA PRENOTAZIONE)

(ANCHE VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 E SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30)

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Fondazione Sipario Toscana onlus.

Descrizione attività Che cosa si prova a esplorare un ambiente remoto e a interagire con oggetti sconosciuti? Sei pronto/a per prendere il comando di un robot e pilotarlo da un pc? Un'esperienza che mette insieme robotica, gaming, coding, teatro e Internet sarai catapultato in un ambiente misterioso da esplorare controllando un piccolo robot mobile collegato a Internet. Come in un videogame dovrai metterti nei panni di un personaggio per affrontare un'avventura fino al boss finale. Avrai un tempo limitato per superare ostacoli, rispondere a indovinelli e risolvere enigmi. Sentirai nascere molte emozioni in te. Dovrai imparare rapidamente a comprenderle e usarle come abilità per superare le difficoltà. Are you ready?

ONLINE



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

A scuola di cittadinanza digitale con la Ludoteca del Registro.it

Giochiamo per conoscere Internet e usarlo in sicurezza.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari MARTEDÌ 12 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 15 OTTOBRE 11:00/12:30

A cura di Ludoteca del Registro .it.

Descrizione attività La Rete è una risorsa indispensabile per i nativi digitali, ma come tutti gli strumenti è necessario conoscerla a fondo in modo da sfruttarne al meglio le potenzialità ed evitare possibili rischi. Per stimolare un atteggiamento critico e responsabile, la Ludoteca propone una ricca varietà di giochi e attività incentrati su vari temi legati al mondo digitale: funzionamento di Internet, nomi a dominio, difesa dei dati personali, Internet delle cose e smart city.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168867403951>



DIGITAL HUMANITIES / MOSTRA INTERATTIVA

Le Navi Antiche di Pisa

Visita virtuale del museo con tecnologia 3D.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 50

Orari MARTEDÌ 19 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 22 OTTOBRE 11:00/12:30

A cura di Museo delle Navi Antiche di Pisa.

Descrizione attività Visita del museo mediante l'ausilio di Virtual Tour, al fine di rendere accessibile ogni sala in maniera immersiva. Gli spazi espositivi potranno essere navigati in diretta, con l'ausilio del commento dell'operatore archeologo e con la possibilità di soffermarsi in qualsiasi punto delle sale, per eventuali approfondimenti o domande.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168868501233>



Phygital: l'era dell'impatto umano e dei grandi dataset sul Pianeta Blu

Antropocene e Oceani: rumore, rifiuti, veleni e dintorni.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, educatori e docenti, giovani e universitari, famiglie, pubblico generico

N° massimo posti 250

Orari **VENERDÌ 22 OTTOBRE** 9:00/10:30

A cura di Semi di Scienza - eConscience.

Descrizione attività L'antropocene, o grande accelerazione, è un periodo caratterizzato dagli impatti delle attività umane sulla Terra tra cui: il cambiamento climatico, il riscaldamento degli oceani, l'estinzione di numerose specie, la deforestazione e l'eccessiva produzione di rifiuti. Questa era che stiamo attualmente vivendo è anche caratterizzata dalla digitalizzazione dei dati scientifici. L'attività che proponiamo ha il duplice scopo di divulgare alcune grandi criticità del nostro tempo, in particolare l'inquinamento acustico e la presenza della plastica negli oceani, e allo stesso tempo di comunicare le grandi opportunità di Internet nella conservazione e condivisione dell'informazione scientifica.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168868733929>



Cyber Ladies al contrattacco!

Simulazione di un attacco live... a fin di bene!

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

N° massimo posti 250

Orari **MARTEDÌ 26 OTTOBRE** 9:00/10:30

A cura di Women for Security.

Descrizione attività Lo scopo dell'attività proposta è descrivere i ruoli nella Cyber Security e in particolare quello della figura dell'Ethical Hacker. L'attività include una demo live di un cyber attacco per mostrare le principali mansioni di un Ethical Hacker: raccogliere informazioni su un sistema, scovare eventuali vulnerabilità, testarne la funzionalità con un tentativo di intrusione nel sistema. Al termine della demo è prevista una tavola rotonda per discutere i ruoli e le mansioni nella Cyber Security e rispondere alle domande ricevute in chat.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168868826205>



L'Arte del Podcasting

Le abilità da coltivare per fare podcast.

Target ragazzi 16-18, educatori e docenti, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore, pubblico generico, social media manager

N° massimo posti 250

Orari MARTEDÌ 26 OTTOBRE 11:00/12:30

A cura di Damiano Crognali.

Descrizione attività Da cosa è fatta l'Arte di Fare Podcast? Dalla Radio a Spotify fino a Clubhouse. Il Mindset del Podcaster.

- 1) Conoscere lo scenario. Come siamo passati dalla Radio a Spotify all'audio nei social?
- 2) Conoscere le Abilità da praticare per fare Podcast:
 1. L'arte dell'ascolto.
 2. Audio Strategy. Come trovare l'Idea e sviluppare un progetto podcast.
 3. Scrivere per l'Ascolto.
 4. Il Ritmo. Come Editare e Montare l'audio.
 5. La Voce. Come coltivare la Voce da Podcaster e allenarla.
 6. Podcast Marketing. Dalla Pubblicazione alla promozione.
 7. Fare le Interviste.
 8. Podcast Planner. Ovvero: Organizzazione e produttività.
 9. Il Mindset del podcaster, con riassunto finale e morale :-)

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168867949583>



Teatro in fuga (digitale)

Oltre lo streaming c'è di più.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, educatori e docenti, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore, pubblico generico

N° massimo posti 250

Orari VENERDÌ 29 OTTOBRE 9:00/10:30

A cura di Giuseppe Andrea L'Abbate.

Descrizione attività La pandemia ha chiuso i teatri, ci ha isolato e ci ha appesi al filo della tecnologia. Cosa abbiamo imparato? La tecnologia è opportunità oppure schiavitù? La vita è flusso da dare in streaming?

Per rispondere a queste e altre domande è nato, dall'incontro dell'Associazione Teatro del Carretto con alcuni docenti di Informatica Umanistica dell'università di Pisa, un laboratorio a cui afferiscono studenti di diversi corsi di laurea. Il TED lab ha l'obiettivo di indagare e realizzare nuove forme di narrazione trasmediale applicabili al mondo del teatro. I prodotti, le narrazioni, le micro-drammaturgie, avranno anche lo scopo di avvicinare, con l'inganno se occorre, il pubblico ostile al teatro.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168868968631>



GAME BASED LEARNING / CONFERENZA INTERATTIVA

Un vaccino per...

Guerra: la pandemia da combattere.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 50

Orari **MARTEDÌ 2 NOVEMBRE** 9:00/10:30 **VENERDÌ 5 NOVEMBRE** 11:00/12:30

A cura di Emergency - gruppo di Pisa.

Descrizione attività Attività interattiva per discutere e riconoscere in modo collettivo gli ostacoli che possono impedire o rendere difficile l'accesso ai servizi di cui abbiamo necessità nella nostra vita quotidiana. Partendo da quelle che i partecipanti evidenzieranno, si procederà col raccontare il ruolo di Emergency nel rimuovere gli ostacoli per l'accesso alle cure, in Italia e nei punti del mondo dove opera. Tramite l'utilizzo di strumenti digitali per coinvolgere i partecipanti nella discussione, si discuterà assieme di come la più grande pandemia di sempre, la guerra, impedisce l'accesso ai servizi basilari, e della necessità di un 'vaccino' per guarire da essa.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168869082973>



METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE / SPETTACOLO

Phygitale science show

Le leggi della fisica osservate tramite il digitale!

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

N° massimo posti 250

Orari **MARTEDÌ 9 NOVEMBRE** 9:00/10:30 **VENERDÌ 12 NOVEMBRE** 11:00/12:30

A cura di Fosforo: la festa della scienza.

Descrizione attività Entra nello studio del Dr. Brown per uno spettacolo interattivo in cui un divulgatore ci accompagnerà alla scoperta delle principali leggi della fisica, osservandole grazie all'utilizzo di strumentazioni tecnologiche e digitali. Un susseguirsi di esperimenti sorprendenti, utilizzando anche oggetti di uso quotidiano che sapranno sicuramente stupirci!

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168869173243>



Imparare dai videogiochi

Mondi ibridi per avventure reali.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari **MARTEDÌ 16 NOVEMBRE** 9:00/10:30 **VENERDÌ 19 NOVEMBRE** 11:00/12:30

A cura di Michele Di Paola.

Descrizione attività Il videogioco è il perfetto punto di incontro tra mondo fisico e digitale: #phygital dalla sua nascita! Cosa aspetta il mondo dell'educazione a rendersene conto? Ci sono ormai molti esempi di videogioco da cui si possono imparare nozioni come storia, biologia, scienze - o anche esercitare emozioni fondamentali come empatia e pietà. Inoltre pratiche mediate e organizzate di videogioco insieme possono essere interessanti laboratori per rafforzare competenze trasversali quali collaborazione, lavoro di gruppo, gestione del tempo e molto altro. In questo laboratorio, esploreremo insieme queste attività.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168869953577>



Alla scoperta di Bitcoin

Cos'è, come si usa e a cosa serve.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 100

Orari **MARTEDÌ 23 NOVEMBRE** 9:00/11:00 **VENERDÌ 26 NOVEMBRE** 9:00/11:00

A cura di Pisa Bitcoin MeetUp.

Descrizione attività Un laboratorio interattivo attraverso il mondo di Bitcoin per capire come si usa e a cosa serve. Un'esperienza pratica sotto la guida di esperti del settore che illustreranno le potenzialità della valuta digitale considerata un fenomeno sociale più che tecnologico. Le attività del laboratorio permetteranno di apprendere il valore di un bene digitale, la relazione con la Blockchain, che cosa fa il Mining, e gli aspetti fondamentali delle criptovalute di cui Bitcoin è la più nota.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168876872271>



Dragon Game - incontro con l'autore

Saprai affrontare tutte le tue paure? Provaci... Inizia Dragon Game!

Target ragazzi 11-13

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 100

Orari **MARTEDÌ 30 NOVEMBRE** 9:00/10:30

A cura di Luca Azzolini.

Descrizione attività Questa sessione, organizzata in collaborazione con l'Area Book(e)Book del Festival dedicata alla lettura, permetterà di conoscere in prima persona Luca Azzolini, autore di Dragon Game. Incontro dedicato alle classi che hanno letto il libro.

Samuel sa bene che un sacco di paure gli «tremano» contro. A scuola le cose non vanno bene, né con i compagni né con gli insegnanti. La prima media è dura, ed è così che scopre Dragon Game. Ne parlano tutti – anche Sarah, la sua unica amica – e l'app lo conquista subito, appena vede la creatura che lo guiderà nel gioco: un drago bianco. Dopo un duro scontro con un gruppo di bulli che gli dà il tormento, però, schiacciato dal terrore, Samuel si ritrova catapultato nel gioco, in un mondo fantastico e selvaggio dove lo attende una sfida incredibilmente ardua: affrontare tutte le sue paure. Per vincere dovrà scoprire il coraggio che risiede in lui. Prima che sia troppo tardi. Prima che il tempo scada. Prima di rimanere prigioniero del gioco.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/170143213933>



Contapassi e micro:bit

Prototipazione rapida di un dispositivo phygital.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, ragazzi 11-13, ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 25

Orari **MARTEDÌ 7 DICEMBRE** 9:00/11:00 **VENERDÌ 10 DICEMBRE** 9:00/11:00

A cura di Pisa CoderDojo.

Descrizione attività Come funzionano i dispositivi indossabili? Come raccolgono informazioni? Come le elaborano? Pisa CoderDojo organizza un'attività all'insegna del phygital, dedicata ai giovani tra i 7 e i 17 anni. Capiremo come funzionano sensori e attuatori cyber-fisici e come possiamo usarli per raccogliere dati utili. In seguito, programmeremo insieme un contapassi, munito di bussola e di un'interfaccia Web per monitorare le nostre escursioni più belle. Siete pronti ad avventurarvi con noi nel mondo del coding usando le schede micro:bit e un linguaggio di programmazione a blocchi?

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168877199249>



MIX'COOL

Esploriamo insieme il cuore pulsante di Internet.

Target ragazzi 16-18 di scuole superiori a indirizzo informatico

Attività riservata alle scuole. N° massimo posti 150

Orari MARTEDÌ 19 OTTOBRE / MARTEDÌ 2 NOVEMBRE / MARTEDÌ 16 NOVEMBRE / VENERDÌ 3 DICEMBRE 11:00/12:30

VENERDÌ 19 NOVEMBRE / VENERDÌ 3 DICEMBRE 9:00/10:30

A cura di Mix srl.

Descrizione attività Dietro all'utilizzo quotidiano di Internet si nasconde una struttura complessa: ogni istante centinaia di migliaia di apparati lavorano su scala globale per costruire questo grande puzzle che è la Rete e consentirci così di utilizzare social network e servizi di streaming, di studiare, lavorare e giocare a distanza. Il MIX è un pezzo importante di questo puzzle. Presso i suoi datacentre, dove si interconnettono gli apparati dei principali operatori, il cloud non è più un concetto astratto ma si trasforma in infrastruttura concreta, da toccare con mano.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/168877289519>

TABELLE RIASSUNTIVE PER FASCIA D'ETÀ

| SCUOLE ELEMENTARI | | | | |
|--|--------------------------------------|---------------------------|---|------------------------------------|
| BAMBINI (6-8 ANNI) | | | | |
| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| Robotica educativa con Thymio e Beebot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robotica e coding con Lego WeDo 2.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| I segreti del Light Painting | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robot Arena 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Reale o virtuale? | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Serius Game Il Puliziotto | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Digital storytelling con Ozobot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Il filo di Arianna | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Laboratorio con la Penna 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |

ONLINE

| | | | | |
|-------------------------|--------------------|--------------------|---|--------|
| Le Navi Antiche di Pisa | DIGITAL HUMANITIES | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 19 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 22 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Contapassi e micro:bit | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 7 DICEMBRE 9:00/11:00 VENERDÌ 10 DICEMBRE 9:00/11:00 | ONLINE |

BAMBINI (8-10 ANNI)

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|--|-----------------------------------|------------------------|---|------------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| Dal quotidiano a un post Instagram | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Da Star Wars a Pisa | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robotica educativa con Thymio e Beebot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robotica e coding con Lego WeDo 2.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Verso l'infinito e oltre | TECNOLOGIA & IOT | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| I segreti del Light Painting | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robot Arena 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Reale o virtuale? | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Serius Game Il PULiziotto | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |

| | | | | |
|--|--------------------------------------|-----------------------|--|------------------------------------|
| La grande fuga | TECNOLOGIA & IOT | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| Digital storytelling con Ozobot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Il filo di Arianna | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Laboratorio con la Penna 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ONLINE | | | | |
| A scuola di cittadinanza digitale con la Ludoteca del Registro.it | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | LABORATORIO | MARTEDÌ 12 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 15 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Le Navi Antiche di Pisa | DIGITAL HUMANITIES | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 19 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 22 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Phygital science show | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | SPETTACOLO | MARTEDÌ 9 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 12 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Imparare dai videogiochi | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | MARTEDÌ 16 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 19 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Contapassi e micro:bit | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 7 DICEMBRE 9:00/11:00 VENERDÌ 10 DICEMBRE 9:00/11:00 | ONLINE |

SCUOLE MEDIE

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|------------------------------------|-----------------------------------|------------------------|---|------------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| Dal quotidiano a un post Instagram | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Da Star Wars a Pisa | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Verso l'infinito e oltre | TECNOLOGIA & IOT | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| I segreti del Light Painting | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Robot Arena 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Miracoli sommersi | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | LOGGE DEI BANCHI |
| Reale o virtuale? | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Serius Game Il Puliziotto | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Arduino: palestra elettronica | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Tinkercad: modellazione 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| La grande fuga | TECNOLOGIA & IOT | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |

| | | | | |
|---|-----------------------------------|------------------------|---|---------------------------------|
| Hypno | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Digital storytelling con Ozobot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Il filo di Arianna | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Laboratorio con la Penna 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ONLINE | | | | |
| A scuola di cittadinanza digitale con la Ludoteca del Registro.it | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | LABORATORIO | MARTEDÌ 12 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 15 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Le Navi Antiche di Pisa | DIGITAL HUMANITIES | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 19 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 22 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Phygital: l'era dell'impatto umano e dei grandi dataset sul Pianeta Blu | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 22 OTTOBRE 9:00/10:30 | ONLINE |
| Phygital science show | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | SPETTACOLO | MARTEDÌ 9 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 12 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Imparare dai videogiochi | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | MARTEDÌ 16 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 19 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Dragon Game - incontro con l'autore | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA | MARTEDÌ 30 NOVEMBRE 9:00/10:30 | ONLINE |
| Contapassi e micro:bit | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 7 DICEMBRE 9:00/11:00 VENERDÌ 10 DICEMBRE 9:00/11:00 | ONLINE |

SCUOLE SUPERIORI

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|--|-----------------------------------|------------------------|--|------------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| Dal quotidiano a un post Instagram | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Da Star Wars a Pisa | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| I giochi delle Banche | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | GIOCO EDUCATIVO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Mondo digitale e APP | WEB GRAPHIC & DESIGN | WORKSHOP | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Infographic Design | WEB GRAPHIC & DESIGN | WORKSHOP | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Game Design ai confini della realtà | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Verso l'infinito e oltre | TECNOLOGIA & IOT | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| I segreti del Light Painting | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Miracoli sommersi | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 7 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | LOGGE DEI BANCHI |
| Come imparano le macchine, e come possono essere ingannate | CYBERSECURITY | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Chi salverà il clima? | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Arduino: palestra elettronica | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Tinkercad: modellazione 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Digital storytelling | DIGITAL HUMANITIES | WORKSHOP | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |

| | | | | |
|--|--------------------------------------|---------------------------|--|------------------------------------|
| Visual Presentation | WEB GRAPHIC & DESIGN | WORKSHOP | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| XR Multiverse | TECNOLOGIA & IOT | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| La grande fuga | TECNOLOGIA & IOT | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 9:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| Prove di realtà | TECNOLOGIA & IOT | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30 | ITALIA 3D ACADEMY ANCHE ONLINE |
| A Nerd Dogma | CYBERSECURITY | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Hypno | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 8 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Integrare e Interagire: prove di realtà virtuale | TECNOLOGIA & IOT | CONFERENZA INTERATTIVA | SABATO 9 OTTOBRE 9:00-10:30 | ITALIA 3D ACADEMY ANCHE ONLINE |
| Apprendere dalla realtà Phygital | TECNOLOGIA & IOT | CONFERENZA INTERATTIVA | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-12:30 | ITALIA 3D ACADEMY ANCHE ONLINE |
| Digital storytelling con Ozobot | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Modellare il suono digitalmente | NUOVI MEDIA E TECNOLOGIE DIGITALI | LABORATORIO | SABATO 9 OTTOBRE 11:00-12:30 DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Fotografia di moda e dei linguaggi comunicativi | WEB GRAPHIC & DESIGN | WORKSHOP | SABATO 9 OTTOBRE 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Laboratorio con la Penna 3D | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | DOMENICA 10 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| Come si costruisce un CV Creativo | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | WORKSHOP | DOMENICA 10 OTTOBRE 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ONLINE | | | | |
| Le Navi Antiche di Pisa | DIGITAL HUMANITIES | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 19 OTTOBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 22 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Phygital: l'era dell'impatto umano e dei grandi dataset sul Pianeta Blu | CLIMA E SVILUPPO SOSTENIBILE | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 22 OTTOBRE 9:00/10:30 | ONLINE |
| Cyber Ladies al contrattacco! | CYBERSECURITY | CONFERENZA INTERATTIVA | MARTEDÌ 26 OTTOBRE 9:00/10:30 | ONLINE |
| L'Arte del Podcasting | NUOVI MEDIA E TECNOLOGIE DIGITALI | WORKSHOP | MARTEDÌ 26 OTTOBRE 11:00/12:30 | ONLINE |

| | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|------------------------|---|--------|
| Teatro in fuga (digitale) | DIGITAL HUMANITIES | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 29 OTTOBRE 9:00/10:30 | ONLINE |
| Un vaccino per... | GAME BASED LEARNING | CONFERENZA INTERATTIVA | MARTEDÌ 2 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 5 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Phyigital science show | METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE | SPETTACOLO | MARTEDÌ 9 NOVEMBRE 9:00/10:30 VENERDÌ 12 NOVEMBRE 11:00/12:30 | ONLINE |
| Alla scoperta di Bitcoin | BLOCKCHAIN | WORKSHOP | MARTEDÌ 23 NOVEMBRE 9:00/11:00 VENERDÌ 26 NOVEMBRE 9:00/11:00 | ONLINE |
| Contapassi e micro:bit | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 7 DICEMBRE 9:00/11:00 VENERDÌ 10 DICEMBRE 9:00/11:00 | ONLINE |
| MIX'COOL | TECNOLOGIA & IOT | WORKSHOP | MARTEDÌ 19 OTTOBRE MARTEDÌ 2 NOVEMBRE MARTEDÌ 16 NOVEMBRE VENERDÌ 3 DICEMBRE 11:00/12:30 VENERDÌ 19 NOVEMBRE VENERDÌ 3 DICEMBRE 9:00/10:30 | ONLINE |