

24-25 SETTEMBRE 2019

Progetto Didattica Laboratoriale Multidisciplinare:
10.8.4.A2 - FSEPON-INDIRE-2017-1
Area Didattica Immersiva CUP:
B59B1700020006

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FESR

PIACENZA

Teatro Municipale - Via Giuseppe Verdi 41
Liceo Gioia - Viale Risorgimento 1

SCUOLA & VIRTUALE

EVENTO NAZIONALE SULLA DIDATTICA IMMERSIVA

ORGANIZZATO DA:



IMPARA DIGITALE

INDIRE
ISTITUTO NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA

PROGRAMMA

IN COLLABORAZIONE CON:



MARTEDI 24 SETTEMBRE

MATTINO - SESSIONE PLENARIA - TEATRO MUNICIPALE

08:30 - 09:00
REGISTRAZIONE

09:00 - 09:45
SALUTI DELLE AUTORITÀ

09:45 - 10:30
KEYNOTE

- IL MONDO IMMATERIALE TRA CREATIVITÀ E NUOVI MODI DI COMUNICARE. E LA SCUOLA?
Dianora Bardi [ImparaDigitale] **Andrea Benassi** [INDIRE]

10:30 - 10:45
PAUSA

10:45 - 11:30
IMMERSIVE REALITIES IN EDUCATIONAL 4.0 ECOSYSTEMS. ARE WE READY FOR DISRUPTIVE INNOVATION AT SCHOOLS?
Carlos J. Ochoa [VRARA] (in lingua Inglese)
presentato da **Cristina Pez** [Acer]

11:30 - 13:00

TAVOLA ROTONDA: IMMERSIONE E DIDATTICA MUSEALE

- Chairman: **Valentina Santarpià** [Corriere.it]
- LA REALTÀ VIRTUALE NEI MUSEI, NELLA CULTURA E NELL'ARTE
Gualtiero & Roberto Carraro [Carraro Lab]
 - IL MUSEO M9: UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO
Livio Karrer [M9] **Silvia Fabris** [M-Children]

13:00 - 14:30
PAUSA PRANZO

POMERIGGIO - SESSIONI PARALLELE - LICEO GIOIA

14:30 - 17:30
ESPERIENZE DI DIDATTICA IMMERSIVA: VR, AR E VIDEOGAMES PER LA DIDATTICA
Interventi di **scuole, aziende, associazioni, università**
[VEDI PAGINE SUCCESSIVE]

MERCOLEDÌ 25 SETTEMBRE

MATTINO - SESSIONE PLENARIA - TEATRO MUNICIPALE

08:30 - 09:00
REGISTRAZIONE

09:00 - 10:00

TAVOLA ROTONDA: VIDEOGIOCHI & IMMERSIONE

- Chairman: **Francesco Mazzetta** [Unicopli]
- ELEMENTI DI GAME DESIGN: STRUMENTI E METODI PER IL DOCENTE
Francesco Toniolo [Univeristà Cattolica del Sacro Cuore Milano]
 - MINECLASS: IL VIDEOGIOCO ENTRA IN CLASSE
Andrea Benassi [INDIRE]

10:00 - 10:30

I GIOVANI E IL MONDO IMMATERIALE

Teresa Farroni [Università di Padova]
intervistata da **Paolo Masini** [MED]

10:30 - 10:45
PAUSA

10:45 - 12:15

TAVOLA ROTONDA: IL VIRTUALE NELL'INDUSTRIA & SERVIZI 4.0

- Chairman: **Francesco Sacco** [SDA Bocconi School of Management]
- LA RIVOLUZIONE DIGITALE NELLE AZIENDE
Marco Livelli [Jobs]
 - CHIRURGIA 4.0
Patrizio Capelli [ASL Piacenza]
 - PARCO DELLO STELVIO IN REALTÀ VIRTUALE
Daniela Praolini [Ersaf Lombardia]

12:15 - 12:45

UN ITINERARIO TURISTICO ALL'INTERNO DELLA CITTÀ DI PIACENZA
Studenti del Liceo "Gioia"

12:45 - 14:30
PAUSA PRANZO

POMERIGGIO - SESSIONI PARALLELE - LICEO GIOIA

14:30 - 17:30
ESPERIENZE DI DIDATTICA IMMERSIVA: VR, AR e Videogames PER LA DIDATTICA
Interventi di **scuole, aziende, associazioni, università**
[VEDI PAGINE SUCCESSIVE]



Realtà Virtuale e Aumentata nelle discipline umanistiche

Aula 65 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - VISUAL STORYTELLING IN VR Annamaria Bove [IIS "Ferrari" Castellammare di Stabia] - VIAGGI POETICI CON LA VR Licia Landi [UniVerona] 	<ul style="list-style-type: none"> - CITTADINI DIGITALI & NETIQUETTE "VIRTUALI" Loredana Turchi, Adriana Egivi [IC "Gandhi" Rottofreno] - AR, VR E MR NELLA DIDATTICA DELLA SCUOLA PRIMARIA Angela Gatti [IC Francavilla Fontana 2] - IL FUTURO E' LEONARDO: LA VITA DEL MAESTRO VISTA ATTRAVERSO LE SUE OPERE IN REALTA' AUMENTATA Giuseppina Clini, Valeria Cutri [IC "Gandhi" Rottofreno]
Aula 67 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - CIVILTÀ MEDIEVALE IMMERSIVA IN EDMONDO Giorgio Barba [Liceo "Siciliani" Lecce] - STUDIARE LA STORIA NEL VIRTUALE MATILDE DI CANOSSA: Elisabetta Buono [IIS "Brotzu" Quartu s. Elena] - LE NOVELLE PARLANTI: RECITARE IL DECAMERON IN UN MONDO VIRTUALE Susanna Loche [IPSAR Sassari] 	<ul style="list-style-type: none"> - A SUON DI... MINECRAFT: RICOSTRUZIONE DI UN MONDI MEDIEVALE IN MINECRAFT Adriana Egivi, Loredana Turchi [IC "Gandhi" Rottofreno] - ERASMUS+ "OUR CITIES" IN MINECRAFT Annalisa Boniello, Alessandra Conti [IC Nettuno 1] - RUCA: RIPRODURRE UN VILLAGGIO NEOLITICO Antonella Pignatiello [IC "Don Milani" Verdello]
Aula 62 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - LA REALTÀ AUMENTATA IN CLASSE: DALLA SCUOLA PRIMARIA ALLA SECONDARIA Cristina Bralia, Riccarda Colombo [Polo Innovazione Digitale Varese] - ESPERIENZE DI LETTURA AUMENTATA E AR Rosaria Siciliano, Luca Marchetti, Aldo Nozza [Liceo "Lussana" Bergamo] - REALTÀ IMMERSIVA E GREEN SCREEN PER STUDIARE LA STORIA Federica Tamburini [IC "Marco Polo - Viani" Viareggio] 	<ul style="list-style-type: none"> - LA REALTÀ AUMENTATA IN CLASSE: DALLA PRIMARIA ALLA SECONDARIA Cristina Bralia, Riccarda Colombo [Polo Innovazione Digitale Varese] - STORYTELLING AUMENTATO TRA OLOGRAMMI E CUBI MAGICI Elisabetta Nanni [IC Rovereto Nord] - REALTÀ IMMERSIVA E GREEN SCREEN PER STUDIARE LA STORIA Federica Tamburini [IC "Marco Polo - Viani" Viareggio]
Aula 66 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - SCOLAR: UNA PIATTAFORMA DI CREAZIONE SEMPLIFICATA DI CONTENUTI DI AR E VR PER LA DIDATTICA E LE SUE RICADUTE IN UN TEST COMPARATO TRA 2 CLASSI Emanuele Frontoni [Università Politecnica delle Marche] Michele Sasso [Ubisive] 	<ul style="list-style-type: none"> - SCOLAR: UNA PIATTAFORMA DI CREAZIONE SEMPLIFICATA DI CONTENUTI DI AR E VR PER LA DIDATTICA E LE SUE RICADUTE IN UN TEST COMPARATO TRA 2 CLASSI Emanuele Frontoni [Università Politecnica delle Marche] Michele Sasso [Ubisive]
Corridoio 3° piano	<ul style="list-style-type: none"> - ESPERIENZA DI ESCAPE ROOM MISTA Anna Rita Vizzari [USR Sardegna] 	<ul style="list-style-type: none"> - ESPERIENZA DI ESCAPE ROOM MISTA Anna Rita Vizzari [USR Sardegna]
Aula 64 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - LA CLASSE TRASLOCA: CI TRASFERIAMO IN UN NUOVO MONDO VIRTUALE E AUMENTATO Annalisa Di Piero [IIS "Da Vinci" Pisa] - QUANDO IL VIRTUALE DIVENTA REALE Simona Lamonaca [Scuola Media "Puecher" Milano] - I CARE THE WORLD: CITTADINANZA ATTIVA IN UN MONDO VIRTUALE Cristiana Pivetta [IC "Don Milani" Carbonia] 	<ul style="list-style-type: none"> - UNA POLIS GRECA... AL CUBO Maria De Crescenzo [Liceo "Muratori - San Carlo" Modena] - PROGETTARE E COSTRUIRE LA CITTÀ CHE VORREI Giovanni Orefice [IC "Perna-Alighieri" Avellino]

Realtà Virtuale e Aumentata nelle STEM

Aula 33 Piano Terra	<ul style="list-style-type: none"> - L'ESCAPE ROOM IN REALTÀ VIRTUALE Giorgio Lampis [IPSAR "Gramsci" Monserrato] - IMMAGINARE L'IMPOSSIBILE: UN AMBIENTE IMMERSIVO A SCUOLA Barbara Baldini [Liceo "Respighi" Piacenza] 	<ul style="list-style-type: none"> - CREATIVAMENTE: "MODELLI" MULTIDISCIPLINARI IN 3D Luciano Marcucci [IC Imola 7] - UN MODELLINO IN SCALA DELLA SCUOLA Giovanni Corvino [IC Pianello Val Tidone]
Aula 32 Piano Terra	<ul style="list-style-type: none"> - ESPORARE L'UNIVERSO CON I VISORI 3D Maria Rosaria Serio [IISS "Majorana" Brindisi] - LEONARDO DA VINCI IN AR/VR Adriano Rampoldi [ITIS "Paleocapa" Bergamo] 	<ul style="list-style-type: none"> - ESPORARE L'UNIVERSO CON I VISORI 3D Maria Rosaria Serio [IISS "Majorana" Brindisi] - LEONARDO DA VINCI IN AR/VR Adriano Rampoldi [ITIS "Paleocapa" Bergamo]
Aula 31 Piano Terra	<ul style="list-style-type: none"> - PROGETTI SCIENTIFICI COLLABORATIVI NEI MONDI VIRTUALI Michelina Occhioni [IC San Cesario di Lecce] - CREATIVAMENTE: "MODELLI" MULTIDISCIPLINARI IN 3D Luciano Marcucci [IC Imola 7] 	<ul style="list-style-type: none"> - MVTATIS MVTANDIS. VIAGGIO IMMERSIVO NELLE TRASFORMAZIONI David Del Carlo [Liceo "Lorenzini" Pescia]

Libri "aumentati"

Aula 56 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - INCLUDIAMO CON IL QUADERNO AUMENTATO Lucia Mazzella, Lino Lazzarin [IIS "Segato-Brustolon Belluno] - LE DISPENSE CHE VORREI Anna Maria Lorusso [IIS "Pascal" Romentino] - "FURBA FURBETTA IL MONDO CAMBIA IN FRETTA": UN LIBRO AUMENTATO PER L'EDUCAZIONE CIVICA DEI BAMBINI Valeria Crisafulli [Accademia di Brera] 	<ul style="list-style-type: none"> - MAKE AUGMENTED STORIES Mirella Maddalena [IC Varese 2] Rosa Zaccuri [- DARE VOCE A CHI NON L'HA: IL POTERE DELLA RESILIENZA Odetta Mussolin [CreativArt] - DAYDREAMING: DAL GIOCO ALLA VERIFICA Paolo Pisano, Marco Canesi [IPSSIA "Odero" Genova]
Aula 57 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - ARSCHOOLINNOVATION: REALTÀ AUMENTATA APPLICATA ALLA DIDATTICA Antonella D'Ercole, Vincenzo Caputo (Lucana Sistemi) 	

Realtà Virtuale e Aumentata nell'Alternanza Scuola Lavoro		
Aula 59 2° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - MUSEO VIRTUALE 'I ROSSETTI 3.0' Antonella Pellegrini, Mirko Menna [IS "Mattei" Vasto] - APPLICAZIONE DELLA VR NELLA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO E CULTURALE Marcello Bozzi [ITI "Majorana" Grugliasco] 	<ul style="list-style-type: none"> - MUSEO VIRTUALE 'I ROSSETTI 3.0' Antonella Pellegrini, Mirko Menna [IS "Mattei" Vasto] - "TORRIANI IN VIAGGIO": LA SCUOLA IN VIRTUALE CON IL 360° Nicola Salti, Giuseppe Fanfoni [IIS "Torriani" Cremona]
Il videogioco come prodotto didattico da fruire o da creare		
Aula 58 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - PRIMI PASSI CON MINECRAFT Simonetta Anelli, Monica Boccoli [IC Cremona 1] 	<ul style="list-style-type: none"> - RICOSTRUIRE L'ITALIA IN MINECRAFT Manuela Valenti [IC "Toscanini" Parma] - RICOSTRUIRE MONUMENTI IN MINECRAFT Emanuela Opizzi [IC "Gandhi" Rottofreno] - A PASSO DI CODING Camilla Savini, Donatella Ferrari [IC Pianello Val Tidone]
Aula 47 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - LE AVVENTURE DI ATTENTINO E SPRECHINO 1.0: VIDEOGIOCO SULLO SPRECO ALIMENTARE Giuseppe Salluzzo, Maria Pia Ferrante [IC "Lombardo Radice - Pappalardo" Castelvetro] - LABCOS: LABORATORIO COLLABORATIVO DI GAMING E STORYTELLING IN AMBITO ANTROPOLOGICO Maria Concetta Brocato, Manuela Barbierato, Sonia Bravin [ISIS "Malignani" Udine] - [1° e 2° PREMIO GAME SCHOOL] PROGETTARE VIDEOGIOCHI IN MINECRAFT Roberta Bocca [IC Lucca 5] 	<ul style="list-style-type: none"> - VIRTUAL 3D QUEST Maria Messere [ITET "Salvemini" Molfetta] - GAMIFICATION CON MINECRAFT E REALTÀ VIRTUALE Emanuele Viani [Istituto "Berenini" Fidenza] - LABORATORIO DI VIDEOGIOCHI CON UNITY Mirella Savoldi, Enea Casali [IIS "Torriani" Cremona]
Aula 49 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - LA "SCUOLA DI TUTTI E PER TUTTI" TRA IDEE, BISOGNI, PROGETTAZIONE, CONDIVISIONE, GIOCO E TECNOLOGIA Sara Potenza [IC "Pianello" Val Tidone] - RICOSTRUIRE L'ITALIA IN MINECRAFT Manuela Valenti [IC "Toscanini" Parma] - RICOSTRUIRE MONUMENTI IN MINECRAFT Emanuela Opizzi [IC "Gandhi" Rottofreno] 	<ul style="list-style-type: none"> - PRIMI PASSI CON MINECRAFT Simonetta Anelli, Monica Boccoli [IC Cremona 1]
Aula 50 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - VIRTUAL 3D QUEST Maria Messere [ITET "Salvemini" Molfetta] - GAMIFICATION CON MINECRAFT E REALTÀ VIRTUALE Emanuele Viani [Istituto "Berenini" Fidenza] - CROSS-LESSON DI GEOSTORIA: COME TRASFORMARE LA PROPRIA LEZIONE IN UN GAME ATTRAVERSO LA VR Maria Rita Manzoni (Liceo "Tosi" Busto Arsizio) 	<ul style="list-style-type: none"> - LE AVVENTURE DI ATTENTINO E SPRECHINO 1.0: VIDEO GIOCO SULLO SPRECO ALIMENTARE Giuseppe Salluzzo, Maria Pia Ferrante [IC "Lombardo Radice - Pappalardo" Castelvetro] - LABCOS: LABORATORIO COLLABORATIVO DI GAMING E STORYTELLING IN AMBITO ANTROPOLOGICO Maria Concetta Brocato, Manuela Barbierato, Sonia Bravin [ISIS "Malignani" Udine]
Rivivere parchi naturali, musei, archeologia, cultura e arte attraverso AR e VR		
Aula 42 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - DALLA STORIA DELL'ARTE ALL'ESPLORAZIONE DEL TERRITORIO CON LA REALTÀ VIRTUALE Alessandra Bortolon [IC Comerio] - PASSEGGIATA A 360° NEL LIBERTY BUSTOCCO Stefania Paci [ITE "Tosi" Busto Arsizio] 	<ul style="list-style-type: none"> - ESPLORIAMO IL MONDO: GOOGLE EXPEDITION A SUPPORTO DELLA DIDATTICA Simonetta Leonardi [USR Umbria] - GOOGLE EXPEDITION DOPO 1 ANNO DI SPERIMENTAZIONE Pio Fabriziani, Alex Lloyd [International School of Bologna] - GUIDE VIRTUALI CON GOOGLE EXPEDITION E TOUR BUILDER Alessio Arnese [ICS "Raffaello" Pistoia]
Aula 40 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - APP@LICEOMELFI_VR: PROGETTARE E REALIZZARE APPLICAZIONI PER L'IMMERSIONE Gloria Coppola [IIS "Federico II" Melfi] - ADIGE VIA D'ACQUA: CONOSCERE IL TERRITORIO ATTRAVERSO IL VIRTUALE Domenico Signorini [ITS "Cangrande" Verona] - CONOSCO IL MIO QUARTIERE: A PASSEGGIO TRA REALE E DIGITALE Luisa Dicitore, Nadia Giugliarelli [Direzione Didattica Bastia Umbra] 	<ul style="list-style-type: none"> - LA ZOBIA IN AR Gionatha Massini [IIS "Mattei" Fiorenzuola D'Arda] - REALTÀ AUMENTATA PER LA PINACOTECA DI JESI Biancamaria Mori, Carlo Gioventù [MenteZero] - DIDATTICA E MONDI 3D: DARE SENSO AL PRESENTE RISCOPRENDO IL PASSATO: MESTRE MEDIEVALE Maria Luisa Faccin
Aula 41 1° Piano	<ul style="list-style-type: none"> - GOOGLE EXPEDITION DOPO 1 ANNO DI SPERIMENTAZIONE Pio Fabriziani, Alex Lloyd [International School of Bologna] - GUIDE VIRTUALI CON GOOGLE ESPLORAZIONI E TOUR BUILDER Alessio Arnese [ICS "Raffaello" Pistoia] - ESPLORIAMO IL MONDO: GOOGLE EXPEDITION A SUPPORTO DELLA DIDATTICA Simonetta Leonardi [USR Umbria] 	<ul style="list-style-type: none"> - DALLA STORIA DELL'ARTE ALL'ESPLORAZIONE DEL TERRITORIO CON LA REALTÀ VIRTUALE Alessandra Bortolon [IC Comerio] - CONOSCO IL MIO QUARTIERE: A PASSEGGIO TRA REALE E DIGITALE Luisa Dicitore, Nadia Giugliarelli [Direzione Didattica Bastia Umbra] - LA SORGENTE DEL NOSTRO TERRITORIO DIGITALE Roberta Bocca, Maria Concetta Adami [IC Lucca 5]
Sezioni speciali		
Aula 10 Seminterrato [Lab Informatica]	<p>PRIMI PASSI IN UN MONDI VIRTUALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PROSUMER: COSTRUIRE IL VIRTUALE Mario Fontanella, Giliola Giurgola [Edu3D] - LACOMUNITÀ DI APPRENDIMENTO VIRTUALE EDU3D Michelangelo Tricarico, Giliola Giurgola [Edu3D] 	<p>PRIMI PASSI IN UN MONDI VIRTUALE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PROSUMER: COSTRUIRE IL VIRTUALE Mario Fontanella, Giliola Giurgola [Edu3D] - LACOMUNITÀ DI APPRENDIMENTO VIRTUALE EDU3D Michelangelo Tricarico, Giliola Giurgola [Edu3D]

Aula 70 3° Piano	CINEMA 3D: DENTRO LA TERZA DIMENSIONE Carrellata di video utili alla didattica	CINEMA 3D: DENTRO LA TERZA DIMENSIONE Carrellata di video utili alla didattica
Aula Ovale Seminterrato	<ul style="list-style-type: none"> • LABORATORI DIDATTICI IN AR, VR e MIXED REALITY Roberto Carraro [Carraro Lab] • RAFFAELLO IN MINECRAFT Marco Vigelini [Maker Camp] • ESPERIENZE DI REALTÀ VIRTUALE NELLA DIDATTICA Roberto Rosaschino [Acer] • SPAZIO ARCHITETTONICO E FORME DI CONTAMINAZIONE TECNOLOGICA Michele Roda [Polimij] 	<ul style="list-style-type: none"> • LABORATORI DIDATTICI IN AR, VR e MIXED REALITY Roberto Carraro [Carraro Lab] • RAFFAELLO IN MINECRAFT Marco Vigelini [Maker Camp] • ESPERIENZE DI REALTÀ VIRTUALE NELLA DIDATTICA Roberto Rosaschino [Acer] • SPAZIO ARCHITETTONICO E FORME DI CONTAMINAZIONE TECNOLOGICA Michele Roda [Polimij]
Aula 9 Seminterrato	LAB REALTÀ VIRTUALE Gli studenti mostrano le potenzialità didattiche della VR	LAB REALTÀ VIRTUALE Gli studenti mostrano le potenzialità didattiche della VR
Aula 11 Seminterrato	FABLAB - STAMPA 3D Stampa di gadget del convegno in 3D	FABLAB - STAMPA 3D Stampa di gadget del convegno in 3D
Aula 51 1° piano	IMMERSIVE TEACHER ARENA C2, Epson, Zebra	IMMERSIVE TEACHER ARENA C2, Epson, Zebra
Aula 16 Piano terra	PORTRAIT STUDIO Tokio Studio Srl	PORTRAIT STUDIO Tokio Studio Srl
Scaffa 2° piano	Stand MICROSOFT	Stand MICROSOFT
Scaffa 1° piano	STAND ACER	STAND ACER
Aula 54 2° piano	TECNOLOGIE E DISPLAY INNOVATIVI PER LE SCUOLE Aura	TECNOLOGIE E DISPLAY INNOVATIVI PER LE SCUOLE Aura

Progetto Didattica Laboratoriale Multidisciplinare:
10.8.4.A2 - FSEPON-INDIRE-2017-1
Area Didattica Immersiva
CUP: B59B17000020006

