

PROGRAMMA POMERIGGI (14:30 - 17:30): Sessioni Parallele - LICEO GIOIA [1/2]

24 SETTEMBRE		25 SETTEMBRE	
Realtà Virtuale e Aumentata nelle discipline umanistiche			
Aula 65 (2°P)	<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] - A SUON DI... MINECRAFT: RICOSTRUZIONE DI UN MONDI MEDIEVALE IN MINECRAFT Adriana Egivi, Loredana Turchi [IC "Gandhi" Rottofreno] - 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°P)	<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"> - AR, VR E MR NELLA DIDATTICA DELLA SCUOLA PRIMARIA Angela Gatti [IC Francavilla Fontana 2] - ERASMUS+ "OUR CITIES" IN MINECRAFT Annalisa Boniello, Alessandra Conti [IC Nettuno 1] - RUCA: RIPRODURRE UN VILLAGGIO NEOLITICO Antonella Pignatiello [IC "Don Milani" Verdello] 	
Aula 61 (2°P)	<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 [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°P)	<ul style="list-style-type: none"> - SCOOOLAR: 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"> - SCOOOLAR: 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°P)	<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°P)	<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 (P.T.)	<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 (P.T.)	<ul style="list-style-type: none"> - ESPLORE L'UNIVERSO CON I VISORI 3D Maria Rosaria Serio [IIS "Majorana" Brindisi] - LEONARDO DA VINCI IN AR/VR Adriano Rampoldi [ITIS "Paleocapa" Bergamo] 	<ul style="list-style-type: none"> - ESPLORE L'UNIVERSO CON I VISORI 3D Maria Rosaria Serio [IIS "Majorana" Brindisi] - LEONARDO DA VINCI IN AR/VR Adriano Rampoldi [ITIS "Paleocapa" Bergamo] 	
Aula 31 (P.T.)	<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] 	
Il videogioco come prodotto didattico da fruire o da creare			
Aula 47 (1°P)	<ul style="list-style-type: none"> - PRIMI PASSI CON MINECRAFT Simonetta Anelli, Monica Boccoli [IC Cremona 1] 	<ul style="list-style-type: none"> - PRIMI PASSI CON MINECRAFT Simonetta Anelli, Monica Boccoli [IC Cremona 1] 	
Aula 48 (1°P)	<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" CASTELVETRANO] - 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°P)	<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"> - 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 50 (1°P)	<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] 	