

24-25 SETTEMBRE 2019

Progetto: "Didattica laboratoriale multidisciplinare"
Area Didattica Immersiva
Codice progetto 10.8.4.A2-FSEPON-INDIRE-2017-1
CUP: B59B17000020006



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 Santarpia** [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**

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**



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 Loché [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"> - ESPORARE 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"> - ESPORARE 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] 	

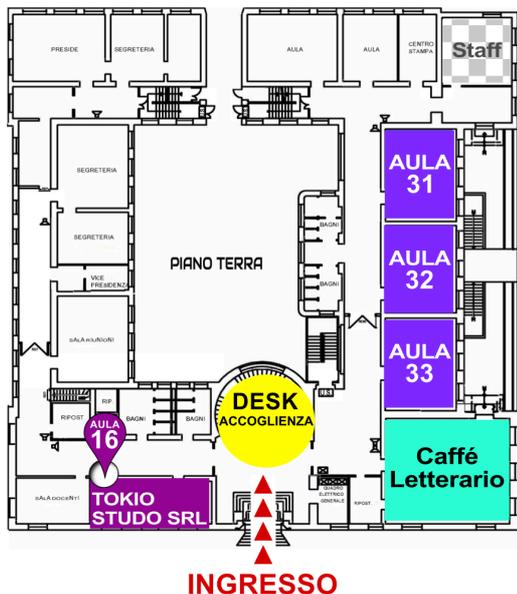
PROGRAMMA POMERIGGI (14:30 - 17:30): Sessioni Parallele - LICEO GIOIA [2/2]

24 SETTEMBRE		25 SETTEMBRE	
Libri "aumentati"			
Aula 56 (2°P)	<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°P)	<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 7 (P.S.)	<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] 	
Rivivere parchi naturali, musei, archeologia, cultura e arte attraverso AR e VR			
Aula 42 (1°P)	<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] - GUIDE VIRTUALI CON GOOGLE EXPEDITION E TOUR BUILDER Alessio Arnese [ICS "Raffaello" Pistoia] 	
Aula 40 (1°P)	<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°P)	<ul style="list-style-type: none"> - GUIDE VIRTUALI CON GOOGLE ESPLOREZIONI 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] 	
Laboratori speciali			
Aula 10 (P.S.) Lab Informatica	<p><i>PRIMI PASSI IN UN MONDO VIRTUALE</i></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><i>PRIMI PASSI IN UN MONDO VIRTUALE</i></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°P)	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 (P.S.)	<ul style="list-style-type: none"> • LABORATORI DIDATTICI IN AR, VR e MIXED REALITY Roberto Carraro [Carraro Lab] • RAFFAELLO IN MINECRAFT Marco Vigolini [Maker Camp] • ESPERIENZE DI REALTÀ VIRTUALE NELLA DIDATTICA Roberto Rosaschino [Acer] • SPAZIO ARCHITETTONICO E FORME DI CONTAMINAZIONE TECNOLOGICA Michele Roda [Polimi] 	<ul style="list-style-type: none"> • LABORATORI DIDATTICI IN AR, VR e MIXED REALITY Roberto Carraro [Carraro Lab] • RAFFAELLO IN MINECRAFT Marco Vigolini [Maker Camp] • ESPERIENZE DI REALTÀ VIRTUALE NELLA DIDATTICA Roberto Rosaschino [Acer] • IL LAVORO CHE CAMBIA NELL'ERA DI INDUSTRIA 4.0. E LA FORMAZIONE? Michele Monno [Polimi] 	
Aula 9 (P.S.)	LAB REALTÀ VIRTUALE Gli studenti mostrano le potenzialità didattiche della VR	LAB REALTÀ VIRTUALE Gli studenti mostrano le potenzialità didattiche della VR	
Aula 11 (P.S.)	FABLAB - STAMPA 3D Stampa di gadget del convegno in 3D	FABLAB - STAMPA 3D Stampa di gadget del convegno in 3D	
Proposte aziendali			
Aula 51 (P.T.)	IMMERSIVE TEACHER ARENA C2, Epson, Zebra	IMMERSIVE TEACHER ARENA C2, Epson, Zebra	
Aula 16 (P.T.)	PORTRAIT STUDIO Tokio Studio Srl	PORTRAIT STUDIO Tokio Studio Srl	
Scaffa (2°P)	Stand MICROSOFT	Stand MICROSOFT	
Scaffa (1°P)	STAND ACER	STAND ACER	
Aula 54 (2°P)	TECNOLOGIE E DISPLAY INNOVATIVI PER LE SCUOLE Aura	TECNOLOGIE E DISPLAY INNOVATIVI PER LE SCUOLE Aura	

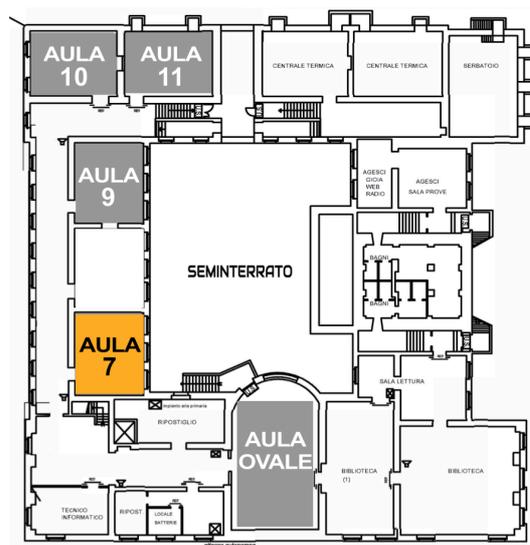
PROGRAMMA POMERIGGI (14:30 - 17:30): Sessioni Parallele - LICEO GIOIA

PLANIMETRIA

PIANO TERRA (P.T.)



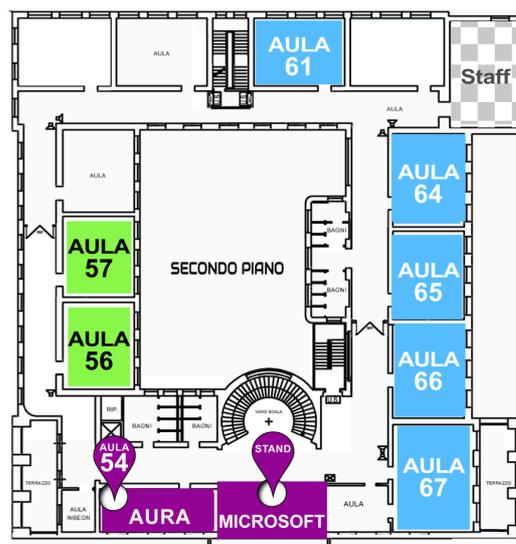
PIANO SEMINTERRATO (P.S.)



PRIMO PIANO (1°P)



SECONDO PIANO (2°P)



TERZO PIANO (3°P)



LEGENDA



DESK DI ACCOGLIENZA
Resistrazione partecipanti

Caffè Letterario

AREE TEMATICHE



VR e AR nelle discipline umanistiche



VR e AR nelle STEM



Libri "aumentati"



VR e AR nell'Alternanza Scuola Lavoro



Il videogioco come prodotto didattico da fruire o da creare



Rivivere parchi naturali, musei, archeologia, cultura e arte attraverso AR e VR



Laboratori Speciali



Proposte Aziendali