



**INTERNET
FESTIVAL** 2020
FORME DI FUTURO

EDIZIONE NUMERO 10

#Reset

LIVE | PISA 8 - 11 OTTOBRE

ONLINE | OTTOBRE - DICEMBRE



PROGRAMMA T-TOUR

| | |
|---|---|
| COSA SONO I T-TOUR | 4 |
| COME PARTECIPARE AI T-TOUR | 4 |
| PARTECIPA AD IF2020 IN TOTALE SICUREZZA | 5 |
| PROGRAMMA T-TOUR | 6 |



IN PRESENZA AL FESTIVAL

CODING E ROBOTICA

| | |
|---------------------------------------|---|
| Coding creativo con Scratch 3.0 | 6 |
| Digital Storytelling con OzoBot | 6 |
| Io (sono) robot | 6 |

CREATIVITÀ E INNOVAZIONE

| | |
|-------------------------------------|---|
| Giocare imparando con i Lego® | 7 |
| Mangiafuoco | 7 |
| The Science Riddle | 8 |
| Tinkering con l'elettronica | 8 |
| Tinkering Time | 8 |

CYBERSECURITY

| | |
|---|---|
| Digital Forensic Investigations for dummies | 9 |
|---|---|

DIGITAL HUMANITIES

| | |
|-------------------------------------|---|
| La poesia al tempo della rete | 9 |
| Raccontami una Villa | 9 |

GAME BASED LEARNING

| | |
|---|----|
| 01110100: libera Treddy | 10 |
| #DIECI modi per imparare con i videogiochi | 10 |
| (Duo) DECIM SCRIPTA alle Navi Antiche di Pisa | 11 |
| I giochi delle banche | 11 |
| Il giocafinanza | 11 |
| Qual è il suono del silenzio? | 12 |
| Smart Life: il costo ambientale delle scelte "fast" | 12 |
| Stop-Play-Reset | 12 |
| Odisseu | 13 |

LOGICA E ALGORITMI

| | |
|---|----|
| Storia sconosciuta di Évariste Galois matematico e rivoluzionario | 13 |
| Tutti i numeri della Costituzione | 14 |

MOSTRE E INSTALLAZIONI

| | |
|------------------------------|----|
| Hello World. | 14 |
| Percorso installazioni | 15 |

ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ

| | |
|---|----|
| 01110101: lezioni di futuro | 16 |
| Professione Podcaster | 16 |
| Tra Arte e Intelligenza Artificiale | 16 |

SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE

| | |
|-------------------------------|----|
| Dieci anni per agire | 17 |
| Sostenibili e circolari | 17 |

TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS

| | |
|--|----|
| IF Murder at Benedettine | 18 |
| La privacy nell'era iperconnessa | 18 |
| MIX'COOL | 18 |

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

| | |
|--|----|
| #tuttionline con la Ludoteca del Registro.it | 19 |
| Alexa, Siri, Google: le informazioni online tra luci e ombre | 19 |
| Luci e ombre dei social | 20 |
| Zirma: esplorando la città digitale | 20 |



A SCUOLA

GAME BASED LEARNING

| | |
|-------------------------------------|----|
| Il contagio della solidarietà | 21 |
|-------------------------------------|----|

LOGICA E ALGORITMI

| | |
|--------------------------------------|----|
| Ci sono 10 tipi di informatici... .. | 21 |
|--------------------------------------|----|

SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE

| | |
|--------------------------------|----|
| 10 e lode in Rifutologia | 22 |
|--------------------------------|----|

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

| | |
|--|----|
| #Ludoteca del Registro.it nella tua Scuola | 22 |
| Internet raccontato dai "Nativi Digitali" | 22 |



ONLINE

BLOCKCHAIN

| | |
|--|----|
| Alla scoperta delle criptovalute | 23 |
|--|----|

CODING E ROBOTICA

| | |
|-------------------------------------|----|
| DESI: il chatbot del Covid-19 | 23 |
|-------------------------------------|----|

ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ

| | |
|--|----|
| Giovanisì in tour: progetto raccontato dai giovani toscani | 24 |
|--|----|

SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE

| | |
|---|----|
| EN-Roads il vertice sul clima in digitale | 24 |
|---|----|

USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

| | |
|---------------------------------------|----|
| 01110101: Uscita di Emergenza | 24 |
| Mamma, mi sono perso nella Rete | 25 |

TABELLE RIASSUNTIVE PER FASCIA D'ETÀ

| | |
|--------------------------|----|
| SCUOLE ELEMENTARI | 25 |
| BAMBINI (6-8 ANNI) | 25 |
| BAMBINI(8-10 ANNI) | 27 |
| SCUOLE MEDIE | 29 |
| SCUOLE SUPERIORI | 31 |



**INTERNET
FESTIVAL** 2020
FORME DI FUTURO

EDIZIONE NUMERO 10
LIVE | PISA 8 - 11 OTTOBRE
ONLINE | OTTOBRE - DICEMBRE



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. Un viaggio attraverso innovazione, suggerimenti e scoperte, dedicato ai giovani, ai nativi digitali, ai professionisti di domani e ai navigatori incerti, senza dimenticare esperti e cultori della materia.

In questo documento presentiamo tutti gli appuntamenti rivolti a studenti e studentesse delle scuole primarie e secondarie, per i quali i T-Tour costituiscono parte integrante delle attività didattiche proposte dalla scuola.

Oltre alle tradizionali attività in presenza, che saranno organizzate presso le sedi del festival dal 6 all'11 ottobre 2020, il programma di quest'anno offre anche la possibilità di fruire di alcune attività direttamente presso la propria scuola oppure in modalità online. La prima parte del documento include le attività organizzate in presenza presso le sedi del festival, suddivise per aree tematiche. La seconda parte contiene le attività che vengono proposte direttamente nelle scuole. La terza parte riassume infine 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 e il link per la prenotazione. 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 ad esaurimento posti.

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

Le prenotazioni delle attività in calendario 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 info e assistenza sulle prenotazioni contattare il numero 392 9725420 (Letizia) oppure scrivere un'email a letizia@internetfestival.it.

Saremo lieti di approfondire insieme il programma e di offrire il nostro supporto nell'individuazione e prenotazione dei percorsi più adatti alle varie esigenze.



**INTERNET
FESTIVAL** 2020
FORME DI FUTURO

EDIZIONE NUMERO 10
LIVE | PISA 8 - 11 OTTOBRE
ONLINE | OTTOBRE - DICEMBRE



PARTECIPA AD IF2020 IN TOTALE SICUREZZA

L'edizione numero 10 irrompe in un presente denso di incognite con la sua programmazione originale, innovativa e arricchita da una sezione digitale.

Torna in una veste rinnovata anche per far fronte alla nuova quotidianità, con qualche precauzione in più per tutelare la salute del suo pubblico e del suo staff.

Cosa facciamo?

Gli accessi agli eventi saranno contingentati, con la definizione di una capienza massima per accedere agli spazi del Festival e sarà predisposto un registro presenze per il tracciamento dei visitatori.

Specifici piani di accesso regolamenteranno ingressi e uscite, evitando così flussi bidirezionali. I locali saranno disinfettati con regolarità e opportunamente igienizzati secondo le disposizioni vigenti.

Cosa ti chiediamo?

È sufficiente osservare le buone regole di comportamento e le disposizioni diffuse a livello nazionale, per proteggere te stesso e chi condivide con te l'esperienza del Festival:

- Rispetta il distanziamento sociale ed evita assembramenti.
- Ricorda di indossare la mascherina negli spazi chiusi e negli spazi all'aperto in cui non è possibile rispettare la distanza minima prevista.
- Igienizza spesso le mani, specialmente prima del contatto con oggetti di uso comune.

Internet Festival - Forme di Futuro segue le disposizioni vigenti in materia di prevenzione anti-Covid19: aggiornamenti delle disposizioni e ulteriori dettagli su: www.internetfestival.it/partecipa-a-if2020-in-totale-sicurezza/



PROGRAMMA T-TOUR

IN PRESENZA AL FESTIVAL



CODING E ROBOTICA / LABORATORIO

Coding creativo con Scratch 3.0

Realizza il tuo primo videogioco!

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

Orari MARTEDÌ 6 OTTOBRE 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode

Descrizione attività Esperienza introduttiva al mondo del coding attraverso l'utilizzo dei diagrammi di flusso e l'uso del linguaggio di programmazione Scratch 3.0. Argomenti del laboratorio: cos'è un diagramma di flusso; quali blocchi compongono il diagramma; come creare un diagramma di flusso a partire da un comune punto di inizio; introduzione all'interfaccia Scratch e creazione del tuo primo programma; come creare un diagramma di flusso in collaborazione con i tuoi compagni di classe per poi realizzarlo attraverso Scratch.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117825393925>



CODING E ROBOTICA / LABORATORIO

Digital Storytelling con OzoBot

Didattica creativa con piccoli robot.

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

Orari MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode

Descrizione attività Utilizzare il robot Ozobot per attività di digital storytelling. Argomenti del laboratorio: cos'è Ozobot e come si utilizza; come realizzare un percorso per Ozobot con dei fogli di carta e qualche pennarello; come realizzare un'esperienza di digital storytelling. L'attività si svolgerà in piccoli gruppi che dovranno inventare una storia e costruirla con materiali di recupero al fine di realizzare un percorso adatto per la narrazione e documentare con un piccolo video fatto con il cellulare.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117825484195>



CODING E ROBOTICA / SPETTACOLO E LABORATORIO

Io (sono) robot

Spettacolo seguito dal laboratorio "Esperienze emotive per bambine, bambini e robot".

Target bambini 6-8, bambini 8-10

Orari GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-11:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-11:00

Sede Museo delle Navi Antiche di Pisa

Creazione e laboratorio a cura di Dario Focardi **Studio dei movimenti del Robot a cura di** Pericle Salvini **Robot animato da** Federico Raffaelli **Realizzazione scene** Luigi Di Giorno **Luci** Maurizio Coroni **Produzione** Fondazione Sipario Toscana



Descrizione attività Isaac Asimov avrebbe compiuto 100 anni il 2 gennaio del 2020. Ci ha lasciato un ciclo di racconti che consentono di narrare il presente con uno sguardo verso il futuro: Il Ciclo dei Robot. Una creazione sulle tecnologie robot destinata alle nuove generazioni che cerca di tracciare una strada per immaginare uno sviluppo sostenibile della società contemporanea. L'ambientazione temporale è spostata in avanti di 3 secoli e molti tipi di robot positronici vivono a stretto contatto con gli esseri umani. Le due entità hanno relazioni sociali e professionali e condividono gli stessi spazi. Quali saranno i parametri emotivi che legheranno macchine e esseri umani? Quanto saranno integrate le due "società"? Che cosa saranno i robot per noi? E che cosa saremo noi per loro? Il progetto si declina in due percorsi distinti che dialogano tra loro: uno spettacolo e un workshop. Attraverso una serie di giochi e di esercizi appositamente pensati per l'occasione, proveremo a far comprendere ai bambini il complicato universo delle emozioni, mettendo in connessione le loro emozioni con il mondo visionario di Asimov.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119091203997>



CREATIVITÀ E INNOVAZIONE / LABORATORIO

Giocare imparando con i Lego®

Laboratorio sperimentale con mattoncini Lego®.

Target bambini 4-6, bambini 6-8, bambini 8-10, famiglie

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-12:30; 15:00-18:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Collego

Descrizione attività Il gioco è uno strumento fondamentale nel percorso di apprendimento di un bambino. Egli scopre attraverso il gioco la realtà che lo circonda oltre a socializzare e naturalmente divertirsi. Le costruzioni stimolano a modellare la realtà con le proprie mani, inducono a osservare alcune facili regole per portare a termine il progetto stabilito. La pratica di questo laboratorio consiste in 3 step: nel primo verrà consegnato ad ogni bambino un set di mattoncini Lego® con istruzioni di facile montaggio, nel secondo step verranno consegnate nuove istruzioni di medie difficoltà costruttive, nel terzo ed ultimo verrà messa alla prova la loro capacità di collaborazione con gli altri. Un docente qualificato illustrerà le regole del gioco, di comportamento e di espressività.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117652577025>



CREATIVITÀ E INNOVAZIONE / LABORATORIO

Mangiafuoco

Un viaggio carico di emozioni.

Target bambini 6-8, bambini 8-10, famiglie

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-12:30; 15:00-18:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di La Mirabilis teatro societas

Descrizione attività Quante storie ci arrivano sui monitor, storie che ci fanno pensare, altre sorridere e rallegrare. Le accogliamo, ci mettiamo seduti e le ascoltiamo come se fosse Mangiafuoco in persona con le sue marionette a raccontare fiabe con cui ci emozioniamo. Basta la fantasia che crea storie, la creatività manuale che costruisce marionette e i fili che le storie alle marionette trasmettono. Così di Mangiafuoco ne avremo tanti, quanti saranno i partecipanti, ognuno con carta, cartoncini colorati, forbici e colle, fili di cotone, assi di legno e seghetti, attingendo dai libri di fiabe, la sua marionetta si costruirà e una storia animerà. Tutti così arricchiranno la già folta schiera di marionette che Mangiafuoco porterà con sé nel suo ancor lungo viaggio per strade selciate e per le nuove vie digitalizzate.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117651425581>



CREATIVITÀ E INNOVAZIONE / LABORATORIO

The Science Riddle

Un'avventura scientifica mozzafiato: fai la tua scelta.

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

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Marco Monaci (iScienceLab)

Descrizione attività Come siamo arrivati allo sviluppo tecnologico odierno? Il percorso della scienza è costellato da successi mirabolanti ma anche da clamorosi fallimenti: il risultato è il frutto di una lunghissima serie di scelte nel corso della storia della scienza. In questo laboratorio interattivo sarete voi a fare dieci scelte cruciali: mettetevi nei panni di uno scienziato e ripercorrete il cammino della scienza, ma attenzione: ogni vostra decisione modificherà il percorso successivo, di cui nessuno conosce il finale! Ma non disperate, non sarete soli: il percorso è costellato di aiuti e di indizi, sta a voi, scienziati, scovarli ed utilizzarli per la prossima vostra scelta.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117651798697>



CREATIVITÀ E INNOVAZIONE / LABORATORIO

Tinkering con l'elettronica

Realizza uno Scribble Robot.

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

Orari **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di RoboCode

Descrizione attività Progetto DIY (Do It Yourself) nel quale vengono applicati i principi base dell'elettronica e della meccanica in modo ludico e divertente. Esempi di esperienze che verranno illustrate e realizzate insieme durante il laboratorio sono: come costruire uno Scribble Robot con un bicchiere di carta, un motore, 3 pennarelli e una batteria da 9V; come costruire un biglietto elettronico con un led, un po' di nastro conduttivo e una batteria a bottone da 3V.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117825442069>



CREATIVITÀ E INNOVAZIONE / LABORATORIO

Tinkering Time

Discesa libera!

Target bambini 6-8, bambini 8-10, famiglie

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-12:30; 15:00-18:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza

Descrizione attività Due corsie, un lungo piano inclinato e tantissimi materiali di riciclo sono gli ingredienti di questo tipo di Tinkering. Tutti i partecipanti verranno sfidati a cercare di creare oggetti che rotolano, ruzzolano e stramazzano verso il suolo. I partecipanti avranno a disposizione solo i materiali forniti dall'operatore per progettare la loro personale automobile senza nessun tipo di istruzione o indicazione, come nella



filosofia e nella metodologia del Tinkering. La sfida sarà quella di gareggiare contro gli altri partecipanti in numerose e diverse tipologie di corse utilizzando come piattaforma un grande piano inclinato. Nel realizzare il proprio mezzo, i partecipanti svilupperanno capacità di progettazione e di problem solving, cercando di sfruttare al meglio le leggi della fisica che inevitabilmente incontreranno.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117649086585>



CYBERSECURITY / CONFERENZA INTERATTIVA

Digital Forensic Investigations for dummies

Come diventare 007 informatici.

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

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fabio Massa (ANGIF - Associazione Nazionale Giuristi e Informatici Forensi)

Descrizione attività Conferenza interattiva che propone una serie di attività informatiche di tipo forense, utilizzate da tutti i forensic examiner a livello internazionale, per acquisire, analizzare e produrre prove digitali da evidenze informatiche. Queste attività sono propedeutiche per scoprire le metodologie di indagine informatica per la risoluzione di cyber crimini, estremamente ricorrenti nelle scene del crimine. L'attività, erogata in maniera semplice e fruibile per tutti, ha un forte impatto nei discenti poiché aiuta a capire e a riconoscere eventuali informazioni che possono essere utilizzate in vari ambiti, come ad esempio la difesa da cyber bullismo, truffe, cyber stalking, virus, grooming, ecc.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117757153817>



DIGITAL HUMANITIES / LABORATORIO

La poesia al tempo della rete

Nazional Social Network.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Orari **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Carmignani Editrice

Descrizione attività 0 sei 1 o sei 0: come cambia il senso dell'inclusione sociale e della percezione di sé ai tempi di Internet. Presentazione del libro di poesie "Nazional Social Network", ispirate al web, a cura dell'autore Renato Nesi e di un informatico e laboratorio di poesia in network col pubblico.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/118025935751>



DIGITAL HUMANITIES / LABORATORIO

Raccontami una Villa

Viaggio alla scoperta delle Ville e Giardini Medicei in Toscana.

Target bambini 6-8, bambini 8-10

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di AEDEKA Srl



Descrizione attività Un viaggio nel tempo e nello spazio alla scoperta del sito patrimonio mondiale delle Ville e Giardini Medicei in Toscana. Attraverso il gioco e la vita quotidiana conosceremo la storia, l'arte e il territorio e affronteremo i concetti di cambiamento, paesaggio e stile di vita. Obiettivo del laboratorio è sensibilizzare gli alunni sul valore del patrimonio culturale e artistico presente nel proprio territorio e stimolarli a sviluppare le competenze chiave di cittadinanza e costituzione. Progetto finanziato dalla Regione Toscana e dal MIBACT nell'ambito della L. 77/2006.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/118028846457>



GAME BASED LEARNING / LABORATORIO

01110100: libera Treddy

Libera Treddy dalla fortezza grazie all'intelligenza artificiale.

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

Orari MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison - Consorzio di Cooperative Sociali

Descrizione attività Treddy è stato imprigionato in una fortezza e il tuo compito sarà quello di liberarlo. Imparerai a scrivere il tuo nome in codice binario e attraverso una serie di enigmi che dovrai risolvere arriverai alla stanza segreta dove è rinchiuso e se risponderai all'ultima domanda sulla successione perfetta di Fibonacci lo libererai. Laboratorio interattivo con l'utilizzo di un programma di intelligenza artificiale.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117652063489>



GAME BASED LEARNING / WORKSHOP

#DIECI modi per imparare con i videogiochi

Usare i videogames per rafforzare lifeskills, apprendimenti STEM e altro ancora.

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

Orari VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Michele Di Paola, Carmine Rodi Falanga

Descrizione attività 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. Presenteremo #DIECI aspetti su cui educatori, insegnanti, genitori e figli potranno farsi ispirare insieme e capire meglio alcuni effetti positivi del videogame come strumenti per stimolare apprendimenti, rafforzare competenze, imparare e crescere insieme: competenza logico-matematica; capacità di risolvere problemi; creatività; educazione alle diversità; competenza linguistica ed espressiva; intelligenza emotiva; collaborazione; gestione e condivisione delle risorse; comunicazione chiara ed efficace; pensiero strategico e capacità organizzativa.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117645289227>



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

(Duo) DECIM SCRIPTA alle Navi Antiche di Pisa

Un gioco romano.

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

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Museo delle Navi Antiche di Pisa

A cura di Le Navi Antiche di Pisa

Descrizione attività Come confermano i ritrovamenti archeologici del cantiere delle Navi di Pisa, i marinai di epoca antica potevano passare il poco tempo libero a loro disposizione giocando a dadi o utilizzando tabulae lusoriae, gli antenati dei moderni giochi da tavolo in scatola. Anche i passeggeri durante la navigazione dovevano ingannare il tempo con giochi e passatempi. I partecipanti potranno mettersi alla prova e sfidare i loro avversari con il Ludus DECIM SCRIPTA! L'attività si svolgerà all'interno dell'esposizione e include la visita alle sezioni relative alla vita di bordo e alla navigazione nell'antichità del museo.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117677543701>



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

I giochi delle banche

Denaro, risparmio e investimenti? Quali domande è utile porsi per gestirlo al meglio?

Target ragazzi 16-18

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-11:00 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-11:00

Sede Manifatture Digitali Cinema

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 ad un cambiamento sostenibile.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119625104909>



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

Il giocafinanza

Tira il dado, sposta la pedina e... scopri la Finanza.

Target ragazzi 16-18

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 11:30-13:00

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Fondazione Finanza Etica

Descrizione attività Il classico gioco dell'oca, un percorso costellato di pericoli e opportunità, in chiave moderna per conoscere alcuni meccanismi finanziari che creano instabilità e ingiustizia e comprendere le opportunità e le proposte della Finanza Etica per essere protagonisti delle proprie scelte e premiare comportamenti virtuosi in ambito finanziario. I partecipanti potranno sfidare gli amici: vince chi arriva primo all'ultima casella!

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119625620451>



GAME BASED LEARNING / LABORATORIO

Qual è il suono del silenzio?

Trasmettere emozioni attraverso un linguaggio diverso.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Orari **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Giorgio Gionetti

Descrizione attività Il silenzio può portare più significato ed emozioni di immagini e parole scritte su uno schermo, perché in quello specifico momento sono superflue e non lascerebbero spazio al pensiero e all'immaginazione del giocatore. Ma qual'è il suono del silenzio? In che modo possiamo fare un reset al giocatore in modo che provi quell'emozione o che guardi quello che vogliamo fargli vedere, immergendolo nel nostro fittizio silenzio? Durante questo workshop affronteremo come dare diverse chiavi di lettura alle immagini, attraverso l'utilizzo del "silenzio".

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119623809033>



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

Smart Life: il costo ambientale delle scelte "fast"

Scelte Fast e scelte Smart a confronto.

Target ragazzi 16-18

Orari **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 11:30-13:00

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Fondazione Finanza Etica

Descrizione attività Le nostre scelte quotidiane spesso si possono dividere tra fast (veloci, superficiali) e smart (intelligenti, pensate), queste hanno poi un diverso impatto sul presente e sul futuro del nostro pianeta e del nostro vivere. Scopriremo giocando che le scelte fast generano un maggiore impatto ambientale e sociale, mentre una scelta intelligente e responsabile, smart, garantisce un futuro sostenibile per tutti. Fare scelte è la nostra quotidianità, fare scelte consapevoli è il nostro futuro.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119625722757>



GAME BASED LEARNING / LABORATORIO

Stop-Play-Reset

Musica modulare e controllo dello spettatore.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Manifatture Digitali Cinema

A cura di Andrea Monopoli

Descrizione attività Come si può mantenere il controllo di una composizione quando il suo mixaggio è nelle mani del giocatore? La risposta è semplice: particolari tecniche di music design possono suscitare le giuste emozioni nello spettatore in base agli avvenimenti della narrazione e del gameplay. In questo incontro sul mondo della musica adattiva verranno illustrate varie interpretazioni del termine 'reset' tramite le differenti tecniche e filosofie dello sviluppo di colonne sonore nel settore dei media interattivi.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119624643529>



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

Odisseu

Vite in gioco.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Oxfam Italia

Descrizione attività In un contesto in cui siamo tutti interdipendenti al di là di confini fisici o naturali, l'integrazione e valorizzazione dei diritti umani e delle culture attraverso strumenti digitali diventa una forma concreta di futuro. Abbiamo 10 anni per raggiungere i traguardi degli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e i Governi devono assumere decisioni radicali per invertire il destino del pianeta. Per farlo c'è bisogno della massiccia partecipazione attiva di tutti, a partire dai giovani e da chi in Europa vive senza diritti. L'incontro si sviluppa in 3 fasi: introduzione agli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite; simulazione, attraverso un gioco esperienziale online, del viaggio di alcuni giovani migranti dalla situazione di oppressione del Paese d'origine all'arrivo in un Paese dove richiederanno la protezione internazionale; riflessione finale sui valori e atteggiamenti che favoriscono l'integrazione e l'attenzione alle diversità.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117630984441>



LOGICA E ALGORITMI / CONFERENZA INTERATTIVA

Storia sconosciuta di Évariste Galois matematico e rivoluzionario

Un personaggio mitico.

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

Orari **SABATO 10 OTTOBRE** 11:30-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fabrizio Luccio e Linda Pagli

Descrizione attività La storia di Évariste Galois, sommo matematico francese incompreso ai suoi tempi, ha animato una ricca letteratura. La sua vita brevissima e tormentata; la scarsa attenzione dei famosi matematici del suo tempo per la sua teoria dei gruppi che è oggi un ramo fondamentale dell'algebra; l'appassionata e intransigente militanza nel movimento repubblicano in tempi di monarchia reazionaria che ne causarono l'espulsione dalla École Normale e la carcerazione; la morte in un duello, a ventun anni, le cui cause non sono state mai definitivamente accertate; hanno appassionato matematici, storici e letterati facendone un personaggio mitico. Gli autori di questo libro affermano di aver trovato casualmente un misterioso manoscritto che getta sulla sua vita una luce completamente nuova con possibili grandi implicazioni sulla storia della matematica degli ultimi due secoli.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/120087917193>



LOGICA E ALGORITMI / GIOCO EDUCATIVO

Tutti i numeri della Costituzione

Analisi logico-matematica della Carta fondamentale.

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

Orari **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Laboratorio di cultura costituzionale dell'Università di Pisa

Descrizione attività Sfida tra ragazzi alla scoperta della Costituzione Italiana utilizzando la nuova app sviluppata dal laboratorio di cultura costituzionale dell'Università di Pisa a partire dal Volume del prof. Saulle Panizza "Tutti i numeri della Costituzione. Analisi logico-matematica della Carta fondamentale", pubblicato dalla Pisa University Press. L'applicazione, che sarà scaricabile gratuitamente, permetterà ai docenti delle varie discipline (giuridiche, economiche, storiche, letterarie, matematiche, ecc.) di esaminare e approfondire una serie di contenuti ricavabili dalla Costituzione (numeri, maggioranze, vincoli, misure, ecc.), e consentirà di far esercitare gli studenti con vari quiz, fino a organizzare vere e proprie sfide in classe sulle competenze civiche acquisite. Un percorso unico alla scoperta della nostra Costituzione, che anche le recenti Linee guida ministeriali per l'insegnamento dell'educazione civica riconoscono come primo e fondamentale aspetto da approfondire in tutte le istituzioni scolastiche.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/120210371457>



MOSTRE E INSTALLAZIONI / MOSTRA INTERATTIVA

Hello World.

Target tutti

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00

SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:00

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Università di Pisa - Dipartimento di Informatica. Art Direction: La Jetée. Allestimento: Acme04.

Descrizione attività La mostra è pensata come un percorso narrativo in cinque sezioni che descrivono l'evoluzione degli strumenti per il calcolo, dalle macchine meccaniche fino ad arrivare ai computer Apple, coprendo un arco temporale che va dalla seconda metà dell'Ottocento fino a primi anni Duemila. Centrale è il racconto del ruolo di Pisa nell'avventura informatica, che ha portato tra le altre cose alla realizzazione della CEP, e della relazione con l'Olivetti, che troverà nell'Università pisana i partner ideali per realizzare i suoi computer. Per raccontare lo sviluppo, il ruolo e le storie legate agli strumenti per il calcolo, sono state utilizzate differenti forme espressive e installazioni interattive. Ad accompagnare la visita si troveranno pannelli infografici, soundscape ambientali, pannelli interattivi, esperienze in VR360°, proiezioni, interazioni con strumenti per il calcolo, interazioni tramite smartphone con contenuti aumentati, e altro ancora. La presenza di contenuti aumentati tramite QR Code permetterà di approfondire ulteriormente i temi trattati.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117782407351>



Percorso installazioni

Target tutti

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00

SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-13:00; 15:00-18:00

Sede Manifatture Digitali Cinema

Descrizione attività Un itinerario immersivo tra le installazioni interattive di IF2020 che pongono lo spettatore al centro e lo invitano a divenire parte integrante dell'opera. Il percorso è composto dalle seguenti installazioni:

Globe Explorer 10, a cura di: Andrea Camporeale (IxDas)

L'installazione permette di confrontarsi con oggetti di varia natura assimilabili a "globi", tra cui: Globo di Matelica, Coronavirus (SARS-CoV-2) responsabile della recente pandemia e altri virus, la Luna e altri corpi celesti. Il visitatore potrà scegliere il globo con cui interagire attraverso un visore 3D, anche in base al tipo di percorso esperenziale, divulgativo o ludico realizzato per ciascuno dei 10 globi.

CONTRASTI, a cura di: Francesca Aldi, Irene Anedda (Istituto Europeo di Design)

Installazione interattiva che segue le vicende del lockdown secondo una linea temporale, ponendo l'attenzione sui cambiamenti sonori-uditivi. Abbiamo scelto di declinare il tema ON/OFF, analizzando come sono cambiati, durante la pandemia, i suoni che ci circondano. La nostra sensibilità, durante questo periodo, ci ha portate a percepire un nuovo modo di "sentire" il mondo; un modo di sentire che vogliamo comunicare a chiunque visiterà il Festival.

From the first, a cura di: Tiziano Bonsignore, Martina Liberati, Jenny Xia (Istituto Europeo di Design)

Applicazione web interattiva. "Deta", il protagonista della storia, è una persona dipendente dal proprio lavoro e dalla carriera. Con il lockdown, e la conseguente chiusura del suo ufficio, Deta si ritroverà a dover cambiare radicalmente le proprie abitudini per adattarsi alla, affatto facile, vita in quarantena. Tale situazione, seppur inizialmente spiacevole, si rivelerà però un'occasione di autoanalisi e cambiamento per il nostro protagonista.

Lost Code, a cura di: Matteo Dinella, Denny Puppa, Pietro Micheloni (Istituto Europeo di Design)

Videogame platform stile arcade dove l'utente dovrà affrontare un lungo viaggio pieno di insidie raccogliendo più dati possibili per recuperare la storia perduta del genere umano. In un futuro distopico la tecnologia ha raggiunto traguardi impensabili e gran parte della storia dell'essere umano è stata cancellata dai poteri alti. L'uomo, diventando parte integrante della macchina, non ricorda più le sue origini. Il suo unico compito è gestire centinaia di migliaia di dati per evitare il collasso generale del sistema. Il protagonista della storia è 010110, un "uomo" plasmato dal sistema per decifrare file datati, tradurre il codice ed eliminare il superfluo. Durante la sua solita routine si imbatte in un file corrotto dal tempo, che tratta del passato del genere umano. Spinto dalla voglia di scoprire di più su questo file misterioso, il nostro Code-Traveller si spinge all'avventura tra le sue righe di codice per raccogliere più dati possibili e riportare alla luce la storia del genere umano.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117784024187>



ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ / LABORATORIO

01110101: lezioni di futuro

Gli scenari futuri del mondo che ci aspetta raccontati da tre “signor nessuno”.

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

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Unison - Consorzio di Cooperative Sociali

Descrizione attività Tre “signor nessuno” parlano agli adolescenti di temi che li interessano e li riguardano da vicino e raccontano cose che gli adulti di solito non dicono, solitamente direttamente dal loro canale Youtube (<https://bit.ly/2VmGodw>) e Twitch, oggi sono a Pisa. Attraverso momenti di lavoro di gruppo ed individuali porteremo i ragazzi a ragionare e confrontarsi sui trends, scenari e sul “probabile”, “possibile” e “preferito” futuro, utilizzando delle carte gioco realizzate ad hoc.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117652266095>



ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ / WORKSHOP

Professione Podcaster

Opportunità date dall'audio su Internet per gli autori che si muovono online.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore

Orari **SABATO 10 OTTOBRE** 09:30-11:00

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Damiano Crognali

Descrizione attività Il podcaster è una professione che non esisterebbe senza l'arrivo di Internet. Laboratorio di approfondimento alla pubblicazione del podcast, illustrando quali sono tutti gli attori in gioco. Non c'è solo Spotify (che tra l'altro non paga i creators), ma una miriade di altri attori: da Stitcher a Pandora e TuneIn. Fotografia giornalistica del mondo del podcast e tutte le possibilità e opportunità per un podcaster di fare contenuti e vivere di questa professione.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117758606161>



ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ / CONFERENZA INTERATTIVA

Tra Arte e Intelligenza Artificiale

Esperienze Immersive nella progettazione.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18, giovani e universitari, professionisti ed esperti di settore

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30

NOTA: EVENTO FRUIBILE ANCHE IN STREAMING

Sede Italia 3D Academy

A cura di Italia 3D Academy

Descrizione attività Dieci come 1-0. Linguaggio binario come base dell'informatica che ha portato alla creazione di Intelligenze Artificiali. Dieci, come il tempo, in anni, nel quale possiamo produrre previsioni con un buon margine di accuratezza per prevedere alcuni sviluppi tecnologici,



che combineranno arte, scienza e potenza di calcolo. La crisi sanitaria ed economica, scaturita dalle necessarie misure di contrasto alla pandemia di Covid-19, ha creato una spinta nelle produzioni digitali, ma soprattutto ha creato un canale nuovo nella percezione delle attività digitali (dalla formazione, all'entertainment, alla medicina, nello sport) come parte integrante dell'ambiente nel quale viviamo. Diventa necessario poter riflettere sullo sviluppo professionale di figure tecniche specifiche che possano lavorare in un contesto molto più ampio del videogames.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117834535267>



SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO

Dieci anni per agire

È il momento del fare.

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

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Logge dei Banchi

A cura di Legambiente Pisa

Descrizione attività Tutti siamo origine del problema, e contemporaneamente, siamo anche la chiave per poterlo risolvere. Il tempo a disposizione ormai è molto poco e per poter vincere la sfida del cambiamento climatico occorre agire fin da subito. Una volta acquisita la consapevolezza del problema, capiremo quali strategie adottare per rendere più sostenibile la nostra città. Lavoreremo sul concetto di comunità cittadina, e vedremo quali azioni nuove e condivise siano in grado di condizionare i processi dell'economia e della politica e modificare i nostri stili di vita. Baseremo i nostri ragionamenti e la discussione di gruppo sugli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117650217969>



SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO

Sostenibili e circolari

Dieci azioni per migliorarci.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari, famiglie

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 14:30-16:00 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 14:30-16:00

SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-16:30; 17:00-18:30 **DOMENICA 11 OTTOBRE** 11:00-12:30; 15:00-16:30; 17:00-18:30

Sede Logge dei Banchi

A cura di Legambiente Pisa

Descrizione attività Come affrontare le grandi emergenze globali? Ognuno di noi può fare qualcosa? Ogni azione che compiamo ha un impatto sul sistema climatico e la somma di questi impatti altera e modifica gli equilibri ambientali. Andando oltre i limiti di questo pianeta, stiamo giocando al di sopra delle nostre possibilità. Indagheremo sulla nostra percezione del rischio. Scopriremo i 10 passi fondamentali per poter invertire la rotta ed evitare l'affondamento della nave Terra. Presenteremo alcune soluzioni attraverso quiz, video ed un percorso guidato all'interno dell'installazione che ricorderà il paesaggio di un ghiacciaio che si sta sciogliendo.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117650326293>



TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS / GIOCO EDUCATIVO

IF Murder at Benedettine

Un mistero da risolvere: solo Telegram può stanare il colpevole.

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

Orari VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza

Descrizione attività Una riunione segreta dei più importanti inventori a livello mondiale tenuta a Pisa presso il Convento delle Benedettine. Un incontro legato ad una serie di tecnologie che hanno cambiato la storia del XX secolo e sullo sfondo i numeri scoperti da Leonardo Pisano, detto Fibonacci. Tutti i partecipanti sono investigatori e avranno un'ora di tempo per districare l'alone di mistero che ammantava il Convento. Per farlo, dovranno interagire con un bot dell'app di messaggistica Telegram, programmato per rispondere a determinati stimoli e fornire indizi e suggerimenti per avanzare nelle indagini. Sapranno i partecipanti trovare l'assassino e consegnarlo alla giustizia?

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117649642247>



TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS / CONFERENZA INTERATTIVA

La privacy nell'era iperconnessa

Social Media, Big Data, Internet of Things e Intelligenza Artificiale: tra realtà e utopia.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Orari VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Domenico Laforenza (IIT CNR)

Descrizione attività Oggi è possibile raccogliere enormi quantità di dati, anche di natura strettamente personale, sia dai Social Media che dai miliardi di oggetti dell'Internet of Things. L'Intelligenza Artificiale si nutre di questi dati per derivare decisioni "automatiche" in varie applicazioni socio-economiche e industriali. Purtroppo, non esistono ancora metodi certi e affidabili per comprendere se le decisioni prese in autonomia possano essere inficiate da errori o pregiudizi. Ne conseguono evidenti rischi legati soprattutto all'uso indiscriminato dei dati delle persone, e sono in molti a A1:X58 seri interrogativi e concrete preoccupazioni a riguardo di "come" e "da chi", questi giacimenti di dati sono sfruttati. Quindi, sorge spontaneo domandarsi se una situazione di questo genere sia davvero possibile preservare la nostra privacy.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119643925201>



TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS / WORKSHOP

MIX'COOL

Esploriamo insieme il cuore pulsante di Internet.

Target ragazzi 16-18

Orari GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

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 datacenter, 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/117757679389>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

#tuttionline con la Ludoteca del Registro.it

Giochiamo per conoscere Internet e usarlo in sicurezza.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **VENERDÌ 9 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Ludoteca del Registro.it, IIT CNR

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. Tra gli strumenti utilizzati la web app Internetopoli, un percorso interattivo di gioco e apprendimento dedicato alla Rete, e le tavole e i fumetti di Nabbovaldo, illustrati da Gabriele Peddes, che introducono i temi della sicurezza informatica.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117673513647>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / CONFERENZA INTERATTIVA

Alexa, Siri, Google: le informazioni online tra luci e ombre

La mia privacy NON finisce dove inizia quella dell'altro.

Orari **GIOVEDÌ 8 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Fosforo: la festa della scienza

Descrizione attività Riusciremo a proteggere i nostri dati? Il codice binario è da sempre la base della programmazione tramite la quale si sviluppano tutte le intelligenze artificiali. Immersi nei social network, nell'e-commerce, nell'internet of things diamo poca importanza alle regole del gioco e a rimetterci è la nostra privacy. Facciamo luce su tali regole e da fruitori digitali diventiamo consumatori consapevoli. Una conferenza spettacolo coinvolgente che inviterà a riflettere su come semplici gesti quotidiani hanno ripercussioni molto serie sul movimento dei dati nel sistema globale.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117648761613>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / WORKSHOP

Luci e ombre dei social

La rete tra opportunità e rischi.

In collaborazione con la libreria Gli Anni in Tasca.

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

Orari **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di Atlan66 con Sara Magnoli

Descrizione attività Partendo dal romanzo "Dark Web" (Pelledoca Editore), una giornalista autrice del libro e due informatiche forensi conducono in un viaggio di scrittura e analisi della realtà virtuale e dei suoi risvolti sulla quotidianità e la vita di tutti i giorni, invitando a una riflessione per un uso responsabile e consapevole dei mezzi informatici. Come si presenta un adescatore online, come agisce, e come si può riconoscerlo, come ci si può proteggere, chi ci difende e quali sono le implicazioni legali.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/119090397585>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / GIOCO EDUCATIVO

Zirma: esplorando la città digitale

Gioco simulazione per promuovere un uso responsabile dei Social Network.

Target ragazzi 11-13, ragazzi 14-16

Orari **MARTEDÌ 6 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30 **MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE** 09:00-10:30; 11:00-12:30

Sede Centro Congressi Le Benedettine

A cura di ReteSviluppo Kinoa Srl

Descrizione attività Dieci sono gli abitanti di Zirma, una città digitale (che prende il nome da una delle città invisibili di Italo Calvino) per simulare ciò che accade nei Social Network: interazioni positive, interazioni negative, dissing, flaming, cyberbullismo, hate speech, body shaming etc. I ragazzi, divisi in piccoli gruppi, "adottano" un personaggio di Zirma e ne creano il profilo virtuale, animandolo e facendolo interagire (online) con gli altri abitanti della città. Rifletteremo, giocando, su come costruire la Zirma che vogliamo, sugli stereotipi che ognuno di noi si porta dietro e su come essi vengano amplificati nel web.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117651140729>



A SCUOLA

Queste attività sono riservate esclusivamente alle scuole del Comune di Pisa.



GAME BASED LEARNING / GIOCO EDUCATIVO

Il contagio della solidarietà

Il ruolo di Emergency nella guerra alla pandemia.

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

Orari **MARTEDÌ 13 OTTOBRE** 09:00-10:30 **GIOVEDÌ 22 OTTOBRE** 09:00-10:30

A cura di Emergency Pisa

Descrizione attività Lo scopo dell'attività interattiva è di stimolare l'attenzione dei ragazzi sulle pandemie che il mondo ha fronteggiato, quali ebola e coronavirus, e di farli riflettere sul peggiore dei virus che affligge l'umanità: la guerra. Stimolando la discussione su queste tematiche, è possibile raccontare le attività e il ruolo di Emergency a riguardo. L'attività prevede l'utilizzo degli smartphone personali e permette l'interazione con i ragazzi in modo guidato e giocoso. L'obiettivo è di far prendere consapevolezza degli effetti della guerra, parola associata al Covid-19, e di far scoprire come Emergency, da anni, contrasti questi fenomeni.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117751535011>



LOGICA E ALGORITMI / LABORATORIO

Ci sono 10 tipi di informatici...

Impariamo il codice binario.

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

Orari **GIOVEDÌ 15 OTTOBRE** 11:00-12:30 **MARTEDÌ 27 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Pisa CoderDojo

Descrizione attività Ci sono 10 tipi di informatici: quelli che conoscono il codice binario e quelli che non lo conoscono! I bit 1 e 0 sono alla base delle tecnologie digitali che usiamo tutti i giorni, dallo smartphone alla console per videogiocare. Dapprima capiremo come 1 e 0 possono essere combinati per rappresentare numeri, testi, audio, immagini e video. A seguire, programmeremo un minigioco che utilizza il codice binario per realizzare alcune funzioni tra bit (AND, OR, NOT). Scopriremo così anche le meraviglie del coding usando un coloratissimo linguaggio di programmazione a blocchi.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117760000331>



SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE / LABORATORIO

10 e lode in Rifiutologia

Alla scoperta dei rifiuti con il gruppo WoW.

Target ragazzi 14-16, ragazzi 16-18

Orari **MARTEDÌ 20 OTTOBRE** 09:00-10:30 **GIOVEDÌ 29 OTTOBRE** 09:00-10:30

A cura di Gruppo WoW - CNR

Descrizione attività Percorso in 10 passi sul tema dei rifiuti con lo scopo di arricchire le conoscenze sull'argomento. Saranno proiettati brevi filmati su diverse tematiche ambientali: inizierà con la descrizione delle tipologie di abbandono e sversamento di rifiuti nell'ambiente per descriverne gli effetti negli habitat marini e terrestri. Si forniranno delucidazioni sul corretto riconoscimento delle materie plastiche (per un efficace riciclo e riutilizzo delle stesse) e si terminerà dando definizioni chiare dei concetti di biodegradabilità e compostabilità tanto usati nel linguaggio comune. Un test finale di valutazione permetterà di ottenere un punteggio da 1 a 10 in Rifiutologia.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117761278153>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / LABORATORIO

#Ludoteca del Registro.it nella tua Scuola

Giochiamo per conoscere Internet e usarlo in sicurezza.

Target bambini 8-10, ragazzi 11-13

Orari **MARTEDÌ 20 OTTOBRE** 11:00-12:30 **GIOVEDÌ 29 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Ludoteca del Registro.it, IIT CNR

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. Tra gli strumenti utilizzati la web app Internetopoli, un percorso interattivo di gioco e apprendimento dedicato alla Rete, e le tavole e i fumetti di Nabbovaldo, illustrati da Gabriele Peddes, che introducono i temi della sicurezza informatica.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117674689163>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / WORKSHOP

Internet raccontato dai "Nativi Digitali"

Vi spieghiamo noi il web.

Target ragazzi 16-18

Orari **MARTEDÌ 13 OTTOBRE** 11:00-12:30 **GIOVEDÌ 22 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Fondazione Charlie Onlus

Descrizione attività Workshop che vede i ragazzi nel ruolo di protagonisti, in quanto veri esperti di tecnologie digitali. Mediante la visualizzazione diretta di materiale online, sarà offerta ai ragazzi l'opportunità di illustrare il loro mondo agli adulti, discutendo con loro sugli aspetti positivi e negativi. La discussione che ne deriverà ha lo scopo di guidare i ragazzi ad una riflessione sul significato di alcuni comportamenti e sulle modalità di relazione e comunicazione, sia online che offline. L'obiettivo è quello di stimolare una presa di coscienza sul ruolo delle tecnologie digitali e una riflessione critica sui contesti che favoriscono l'insorgere di comportamenti disfunzionali nell'utilizzo dei media digitali e di fenomeni di cyberbullismo.



Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117751252165>

ONLINE



BLOCKCHAIN / LABORATORIO

Alla scoperta delle criptovalute

Bitcoin: come si usano e a cosa servono?

Target ragazzi 16-18

Online su prenotazione **Orari SABATO 31 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Diego Dal Canto, Fausto Soriani, Bitcoin MeetUp Pisa

Descrizione attività Un laboratorio interattivo attraverso il mondo delle criptovalute per capire come si utilizzano e a cosa servono. 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 una Blockchain, che cosa fa un Mining, e gli aspetti fondamentali del Bitcoin, una delle criptovalute più conosciute.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/118026120303>



CODING E ROBOTICA / WORKSHOP

DESI: il chatbot del Covid-19

Proviamo insieme un chatbot.

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

Online su prenotazione **Orari VENERDÌ 23 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Kinoa Srl

Descrizione attività In questo workshop scopriremo insieme come funziona un chatbot e in particolare conosceremo DESI (Dashboard per le Emergenze Sanitarie Intelligente), un chatbot che dà informazioni e risponde alle domande sul Covid-19. Il workshop ha come scopo dimostrare come l'Intelligenza Artificiale può aiutare in maniera veloce e immediata la risoluzione di problemi e l'assistenza alle persone. In particolare l'evento mostrerà casi di utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella soluzione di problemi riguardanti scale di misura molto ampie, per poi scendere nel particolare nell'analisi dell'anatomia di un assistente virtuale capace di rispondere alle domande più comuni sul coronavirus. I partecipanti vedranno come si realizza, come funziona e si programma, lo potranno provare e scoprire i punti di forza come anche i limiti di un sistema del genere.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117678448407>



ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ / CONFERENZA INTERATTIVA

Giovanisì in tour: progetto raccontato dai giovani toscani

#StoriePossibili sull'innovazione.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari

Online su prenotazione **Orari** **VENERDÌ 16 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Ufficio Giovanisì - Regione Toscana

Descrizione attività "Giovanisì in tour: progetto raccontato dai giovani toscani" è il format informativo sul territorio promosso da Giovanisì, il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani. Protagoniste del tour sono le #StoriePossibili degli oltre 335.000 beneficiari del progetto regionale. Le storie selezionate per la tappa all'interno dei T-tour riguarderanno giovani che hanno scelto di investire nell'innovazione e nel digitale, valorizzando le esperienze di coloro che hanno investito su questi temi e orientando coloro che vogliono crearsi un futuro in questo settore.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117752899091>



SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE / GIOCO EDUCATIVO

EN-Roads il vertice sul clima in digitale

Facciamo noi il vertice mondiale sul clima Cop.

Target ragazzi 16-18, giovani e universitari

Online su prenotazione **Orari** **SABATO 24 OTTOBRE** 11:00-12:30

A cura di Riccardo Parigi (Sapereambiente.it)

Descrizione attività I partecipanti saranno coinvolti in un gioco di ruolo basato su una documentazione rigorosamente scientifica e costantemente aggiornata proveniente dal MIT di Boston. Si tratta di En Roads (Energy Rapid Overview And Decisions Support), un'attività di simulazione interattiva sviluppata da Climate interactive, MIT Sloan e da Ventana Systems. Grazie ad un facilitatore qualificato, En Roads permette ai giocatori di verificare come, al mutare delle politiche globali, si modifichino gli scenari climatici e l'escalation della temperatura al 2100. Il gioco riassume e contempla dati e variabili provenienti da numerosi modelli scientifici e consente, in tempo reale, di "interpretare" lo svolgimento della Conferenza dell'ONU sul clima Cop 26 dell'anno 2020 che è stata annullata a causa della pandemia.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117834380805>



USO CONSAPEVOLE DELLA RETE / WORKSHOP

01110101: Uscita di Emergenza

Consigli, pensieri e risate per sopravvivere in adolescenza.

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

Online su prenotazione **Orari** **SABATO 10 OTTOBRE** 11.00-12.30

A cura di Unison - Consorzio di Cooperative Sociali

Descrizione attività Tre "signor nessuno" parlano agli adolescenti di temi che li interessano e li riguardano da vicino e raccontano cose che gli adulti di solito non dicono. Direttamente dal loro canale Youtube (<https://bit.ly/2VmGodw>) e Twitch parleranno di adolescenza, tecnologia e dell'importanza educativa della risata e del ruolo degli adulti in questo mondo complesso e in costante mutamento, dove la realtà un giorno sarà costruita unicamente da un codice binario.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117753095679>



Mamma, mi sono perso nella Rete

Viaggio alla scoperta di come è fatta Internet.

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

Online su prenotazione **Orari SABATO 17 OTTOBRE 09:00-10:30**

A cura di Giuseppe Augiero (Ftgm - CNR)

Descrizione attività Quest'anno 10 non sono solo gli anni che compie l'Internet Festival ma 1 e 0 sono anche i bit che alimentano e che animano Internet. Bit che rappresentano i nostri dati, i nostri pensieri e il nostro io digitale. Ci definiscono "nativi digitali", siamo grandi consumatori dei servizi offerti dalla Rete, qualcuno è "Internet-dipendente", crediamo di sapere tutto di tecnologia eppure può capitare che le informazioni in nostro possesso su come sia strutturata Internet siano molto scarse. Il tutorial racconterà come le nostre informazioni viaggino sull'autostrada digitale, quali siano gli elementi che la compongono e come, Internet, permetta di offrire una caratteristica essenziale per la sua natura e che abbiamo apprezzato durante la fase di quarantena del Covid-19: la resilienza.

Prenotazione <https://www.eventbrite.it/e/117752068607>

TABELLE RIASSUNTIVE PER FASCIA D'ETÀ

| SCUOLE ELEMENTARI | | | | |
|--|-----------------------------|-----------------------------|--|-------------------------------------|
| BAMBINI (6-8 ANNI) | | | | |
| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| CODING CREATIVO CON SCRATCH 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIGITAL STORYTELLING CON OZOBOT | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| IO (SONO) ROBOT | CODING E ROBOTICA | SPETTACOLO E LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-11:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-11:00 | MUSEO DELLE NAVI ANTICHE DI PISA |
| GIOCARE IMPARANDO CON I LEGO® | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



| | | | | |
|--|-----------------------------|--------------------|--|-------------------------------------|
| MANGIAFUOCO | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TINKERING CON L'ELETTRONICA | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TINKERING TIME | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| RACCONTAMI UNA VILLA | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| (DUO) DECIM SCRIPTA ALLE NAVI ANTICHE DI PISA | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | MUSEO DELLE NAVI ANTICHE DI PISA |
| HELLO WORLD. | MOSTRE E INSTALLAZIONI | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



| | | | | |
|------------------------|---------------------------|---------------|--|--------------------------------|
| PERCORSO INSTALLAZIONI | MOSTRE E INSTALLAZIONI | INSTALLAZIONE | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
|------------------------|---------------------------|---------------|--|--------------------------------|

BAMBINI (8-10 ANNI)

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|--|-----------------------------|-----------------------------|--|-------------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| CODING CREATIVO CON SCRATCH 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIGITAL STORYTELLING CON OZOBOT | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| IO (SONO) ROBOT | CODING E ROBOTICA | SPETTACOLO E LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-11:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-11:00 | MUSEO DELLE NAVI ANTICHE DI PISA |
| GIOCARE IMPARANDO CON I LEGO® | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| MANGIAFUOCO | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TINKERING CON L'ELETTRONICA | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



| | | | | |
|--|-----------------------------|--------------------|--|-------------------------------------|
| TINKERING TIME | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-18:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| RACCONTAMI UNA VILLA | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| 01110100: LIBERA TREDDY | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| (DUO) DECIM SCRIPTA ALLE NAVI ANTICHE DI PISA | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | MUSEO DELLE NAVI ANTICHE DI PISA |
| HELLO WORLD. | MOSTRE E INSTALLAZIONI | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| PERCORSO INSTALLAZIONI | MOSTRE E INSTALLAZIONI | INSTALLAZIONE | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |



| | | | | |
|---|----------------------------|-----------------------|--|---------------------------------|
| #TUTTONLINE CON LA LUDOTECA DEL REGISTRO.IT | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| A SCUOLA | | | | |
| CI SONO 10 TIPI DI INFORMATICI... | LOGICA E ALGORITMI | LABORATORIO | GIOVEDÌ 15 OTTOBRE 11:00-12:30 MARTEDÌ 27 OTTOBRE 11:00-12:30 | A SCUOLA |
| #LUDOTECA DEL REGISTRO.IT NELLA TUA SCUOLA | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | ATTIVITÀ NELLE SCUOLE | MARTEDÌ 20 OTTOBRE 11:00-12:30 GIOVEDÌ 29 OTTOBRE 11:00-12:30 | SCUOLA |

SCUOLE MEDIE

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|---|--------------------------|------------------------|--|----------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| CODING CREATIVO CON SCRATCH 3.0 | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIGITAL STORYTELLING CON OZOBOT | CODING E ROBOTICA | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| THE SCIENCE RIDDLE | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIGITAL FORENSIC INVESTIGATIONS FOR DUMMIES | CYBERSECURITY | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TINKERING CON L'ELETTRONICA | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| 01110100: LIBERA TREDDY | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| #DIECI MODI PER IMPARARE CON I VIDEOGIOCHI | GAME BASED LEARNING | WORKSHOP | VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| (DUO) DECIM SCRIPTA ALLE NAVI ANTICHE DI PISA | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | MUSEO DELLE NAVI ANTICHE DI PISA |



| | | | | |
|--|--|---------------------------|--|------------------------------------|
| ODISSEU | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| STORIA SCONOSCIUTA DI ÉVARISTE GALOIS MATEMATICO E RIVOLUZIONARIO | LOGICA E ALGORITMI | CONFERENZA INTERATTIVA | SABATO 10 OTTOBRE 11:30-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TUTTI I NUMERI DELLA COSTITUZIONE | LOGICA E ALGORITMI | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| HELLO WORLD. | MOSTRE E INSTALLAZIONI | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| PERCORSO INSTALLAZIONI | MOSTRE E INSTALLAZIONI | INSTALLAZIONE | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| 01110101: LEZIONI DI FUTURO | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIECI ANNI PER AGIRE | SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | LOGGE DEI BANCHI |
| IF MURDER AT BENEDETTINE | TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



| | | | | |
|--|----------------------------|------------------------|--|---------------------------------|
| #TUTTONLINE CON LA LUDOTECA DEL REGISTRO.IT | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ALEXA, SIRI, GOOGLE: LE INFORMAZIONI ONLINE TRA LUCI E OMBRE | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| LUCI E OMBRE DEI SOCIAL | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | WORKSHOP | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ZIRMA: ESPORANDO LA CITTÀ DIGITALE | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| A SCUOLA | | | | |
| IL CONTAGIO DELLA SOLIDARIETÀ | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 13 OTTOBRE 09:00-10:30 GIOVEDÌ 22 OTTOBRE 09:00-10:30 | A SCUOLA |
| CI SONO 10 TIPI DI INFORMATICI... | LOGICA E ALGORITMI | LABORATORIO | GIOVEDÌ 15 OTTOBRE 11:00-12:30 MARTEDÌ 27 OTTOBRE 11:00-12:30 | A SCUOLA |
| #LUDOTECA DEL REGISTRO.IT NELLA TUA SCUOLA | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | LABORATORIO | MARTEDÌ 20 OTTOBRE 11:00-12:30 GIOVEDÌ 29 OTTOBRE 11:00-12:30 | A SCUOLA |

SCUOLE SUPERIORI

| TITOLO | AREA TEMATICA | TIPOLOGIA | GIORNO/ORARI | SEDE |
|---|--------------------------|------------------------|--|---------------------------------|
| IN PRESENZA AL FESTIVAL | | | | |
| THE SCIENCE RIDDLE | CREATIVITÀ E INNOVAZIONE | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| DIGITAL FORENSIC INVESTIGATIONS FOR DUMMIES | CYBERSECURITY | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| LA POESIA AL TEMPO DELLA RETE | DIGITAL HUMANITIES | LABORATORIO | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| #DIECI MODI PER IMPARARE CON I VIDEOGIOCHI | GAME BASED LEARNING | WORKSHOP | VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



| | | | | |
|--|------------------------|------------------------|--|------------------------------------|
| I GIOCHI DELLE BANCHE | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-11:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-11:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| IL GIOCAFINANZA | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 11:30-13:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| QUAL È IL SUONO DEL SILENZIO? | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| SMART LIFE: IL COSTO AMBIENTALE DELLE SCELTE "FAST" | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:30-13:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| STOP-PLAY-RESET | GAME BASED LEARNING | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |
| ODISSEU | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| STORIA SCONOSCIUTA DI ÉVARISTE GALOIS MATEMATICO E RIVOLUZIONARIO | LOGICA E ALGORITMI | CONFERENZA INTERATTIVA | SABATO 10 OTTOBRE 11:30-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TUTTI I NUMERI DELLA COSTITUZIONE | LOGICA E ALGORITMI | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| HELLO WORLD. | MOSTRE E INSTALLAZIONI | MOSTRA INTERATTIVA | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| PERCORSO INSTALLAZIONI | MOSTRE E INSTALLAZIONI | INSTALLAZIONE | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30; 15:00-18:00 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-13:00; 15:00-18:00 | MANIFATTURE DIGITALI CINEMA |



| | | | | |
|---|--|---------------------------|--|--|
| 01110101: LEZIONI DI FUTURO | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | LABORATORIO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| PROFESSIONE PODCASTER | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | WORKSHOP | SABATO 10 OTTOBRE 09:30-11:00 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| TRA ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | CONFERENZA INTERATTIVA | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 SABATO 10 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | ITALIA 3D ACADEMY NOTA: EVENTO FRUIBILE ANCHE IN STREAMING |
| DIECI ANNI PER AGIRE | SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | LOGGE DEI BANCHI |
| SOSTENIBILI E CIRCOLARI | SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE | LABORATORIO | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 14:30-16:00 VENERDÌ 9 OTTOBRE 14:30-16:00 SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-16:30; 17:00-18:30 DOMENICA 11 OTTOBRE 11:00-12:30; 15:00-16:30; 17:00-18:30 | LOGGE DEI BANCHI |
| IF MURDER AT BENEDETTINE | TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS | GIOCO EDUCATIVO | VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| LA PRIVACY NELL'ERA IPERCONNESSA | TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 9 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| MIX'COOL | TECNOLOGIA & INTERNET OF THINGS | WORKSHOP | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 VENERDÌ 9 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ALEXA, SIRI, GOOGLE: LE INFORMAZIONI ONLINE TRA LUCI E OMBRE | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CONFERENZA INTERATTIVA | GIOVEDÌ 8 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| LUCI E OMBRE DEI SOCIAL | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | WORKSHOP | MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |
| ZIRMA: ESPLORANDO LA CITTÀ DIGITALE | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 6 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 MERCOLEDÌ 7 OTTOBRE 09:00-10:30; 11:00-12:30 | CENTRO CONGRESSI LE BENEDETTINE |



A SCUOLA

| | | | | |
|--|---|-----------------|--|----------|
| IL CONTAGIO DELLA SOLIDARIETÀ | GAME BASED LEARNING | GIOCO EDUCATIVO | MARTEDÌ 13 OTTOBRE 09:00-10:30 GIOVEDÌ 22 OTTOBRE 09:00-10:30 | A SCUOLA |
| 10 E LODE IN RIFIUTOLOGIA | SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE | LABORATORIO | MARTEDÌ 20 OTTOBRE 09:00-10:30 GIOVEDÌ 29 OTTOBRE 09:00-10:30 | A SCUOLA |
| CI SONO 10 TIPI DI INFORMATICI... | LOGICA E ALGORITMI | LABORATORIO | GIOVEDÌ 15 OTTOBRE 11:00-12:30 MARTEDÌ 27 OTTOBRE 11:00-12:30 | A SCUOLA |
| INTERNET RACCONTATO DAI "NATIVI DIGITALI" | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | WORKSHOP | MARTEDÌ 13 OTTOBRE 11:00-12:30 GIOVEDÌ 22 OTTOBRE 11:00-12:30 | A SCUOLA |

ONLINE

| | | | | |
|---|---|-------------------------|--|--------|
| ALLA SCOPERTA DELLE CRIPTOVALUTE | BLOCKCHAIN | CORSO RICONOSCIUTO MIUR | SABATO 31 OTTOBRE 11:00-12:30 | ONLINE |
| DESI: IL CHATBOT DEL COVID-19 | CODING E ROBOTICA | WORKSHOP | VENERDÌ 23 OTTOBRE 11:00-12:30 | ONLINE |
| GIOVANISÌ IN TOUR: PROGETTO RACCONTATO DAI GIOVANI TOSCANI | ORIENTAMENTO E OPPORTUNITÀ | CONFERENZA INTERATTIVA | VENERDÌ 16 OTTOBRE 11:00-12:30 | ONLINE |
| EN-ROADS IL VERTICE SUL CLIMA IN DIGITALE | SVILUPPO SOSTENIBILE ED EDUCAZIONE AMBIENTALE | CORSO RICONOSCIUTO MIUR | SABATO 24 OTTOBRE 11:00-12:30 | ONLINE |
| 01110101: USCITA DI EMERGENZA | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | CORSO RICONOSCIUTO MIUR | SABATO 10 OTTOBRE 11:00-12:30 | ONLINE |
| MAMMA, MI SONO PERSO NELLA RETE | USO CONSAPEVOLE DELLA RETE | TUTORIAL | SABATO 17 OTTOBRE 09:00-10:30 | ONLINE |