



SCHOOL MAKER DAY

PROGRAMMA 2019

Manifestazione sul tema della cultura digitale durante la quale studenti e insegnanti di scuole di ogni ordine e grado della Regione Emilia-Romagna si confronteranno sulle più recenti innovazioni digitali. L'evento fa parte delle attività progettuali previste dal Laboratorio Territoriale per l'occupabilità Opus Facere - fare per capire - ed è organizzato dall'IIS Belluzzi Fioravanti, dal Servizio Marconi TSI dell'USR Emilia-Romagna e dalla Fondazione Golinelli, in collaborazione con la Città Metropolitana di Bologna e con il patrocinio dell'Ufficio Scolastico regionale Emilia Romagna. La manifestazione si svolgerà presso Opificio Golinelli in via Paolo Nanni Costa, 14 Bologna.

VENERDÌ 3 MAGGIO

SALUTI DI APERTURA

Ing. Antonio Danieli, Direttore Generale Fondazione Golinelli
Ing. Stefano Versari Direttore Generale Ufficio Scolastico Regionale Emilia Romagna
Prof.ssa Roberta Fantinato, Dirigente Scolastico IIS Belluzzi-Fioravanti

09:30-17:00

HACKATHON

Primaria: Tra reale e virtuale (*Babyscience - piano terra*)

Secondaria di primo grado: Tecnologie per facilitare l'inclusione sociale (*Openspace - 1° piano*)

Secondaria di II grado: Smart city, nuovi sistemi di mobilità e sviluppo sostenibile (*Auditorium*)

10:00-13:00

WORKSHOP

Neuron Kit: Didattica con il coding - Secondaria di I Grado - Luca D'Agostino (*BioLab*)

Interactive Marble and Sound Machine - Primaria - Alessandra Serra (*TecnoLab*)

Handheld Augmented Reality with Unity 3D - Secondaria di II Grado - Erik Minarini, Matteo Baraldi (*Aula viola*)

Ambizione Italia Artificial Intelligence - Secondaria di II Grado - Carlos Ramos (*Aula Robotica*)

11:00-17:00

CONVEGNI

Per chi suona la campana? Competenze e formazione del lavoro 4.0 (*Aula Didattica*)

Il lavoro buono nella realtà virtuale (*Aula Didattica*)

13:00-14:00

PAUSA

14:00-17:00

Codey Rockey: Basi di robotica per la scuola primaria - Primaria - Luca D'Agostino - Giusy Ponzetta (*BioLab*)

TJBot. Un robot che apprende. THYMIO. Un robot tutto da scoprire. Intelligenza Artificiale e Cognitive Computing a scuola - Secondaria di I Grado - Luca Enei, Paola Angelucci, Alessandro Norfo, Piero Cecchini (*TecnoLab*)

Divertirsi con Sam Labs - Primaria - Italo Ravenna (*Aula Robotica*)

Machine Learning e intelligenza artificiale a scuola: possibili scenari tra il quotidiano e l'educazione futura - Tutti - Mattia Pellin, Carlos Ramos (*Terrazza LTO*)

Handheld Augmented Reality with Unity 3D - Secondaria di II Grado - Erik Minarini, Matteo Baraldi (*Aula viola*)

17:00-18:00

PREMIAZIONE HACKATHON (*Gradinata arancione*)

SABATO 4 MAGGIO

10:00-13:00

ESPOSIZIONE (*Auditorium, Piazza coperta, Aula didattica, Spazi area scuola 0-13*)

MOSTRA a cura di Gabriele Banorri - On every desk - (*Terrazza LTO*)

13:00-14:00

PAUSA

14:00-17:00

ESPOSIZIONE (*Auditorium, Piazza coperta, Aula didattica, Spazi area scuola 0-13*)

MOSTRA a cura di Gabriele Banorri - On every desk - (*Terrazza LTO*)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna
SERVIZIO MARCONI TSI



fablabromagna



FONDAZIONE
GOLINELLI
l'intelligenza
di esserci