



Museo del '900

PROGRAMMA

Convegno Steam 18/19/20 novembre 2022		
STEAM, da Materie di Studio a Linfa Vitale per i Territori		
Venerdì 18 Novembre		
Data	Intervento	Note
14.45	Registrazione e sistemazione in auditorium	Welcome a cura di M9Edu
15.00/30 Saluti istituzionali Liceo Stefanini	S. Fabris apre il convegno presentando e passando subito la parola alla dirigente M. Topazio Referente scuola polo prof. G. Ferrarese	Presentazione del progetto su slide + collegamento streaming per classi da remoto
15.30/18.00	Intervento in plenaria Carraro Lab	Carraro Lab: sviluppa piattaforme, tecnologie e contenuti innovativi nei settori più avanzati dei media digitali: Metaverso, Realtà Virtuale, installazioni immersive, Augmented Reality, Social Magazine, formazione immersiva, Pervasive museum, Portali web 3.0 e altre applicazioni cross mediali. Per l'occasione presentano una serie di esperienze laboratoriali immersivi sviluppati in diverse realtà scolastiche del territorio nazionale.
19.30/20.00	Cena DM Ristò via Cappuccina Mestre	
Sabato 19 Novembre		
Data	Intervento	Note
9.00/9.45	Saluti e Presentazione in auditorium del progetto Dream a cura di M9Edu. Presentazione di S. Fabris Relatrice ins. Conny Fornelli	Presentazione del progetto su slide + collegamento streaming per classi da remoto Il progetto DREAM - Digital Reality and Educational Activities in Museums, propone una metodologia innovativa per aiutare gli insegnanti



		delle scuole di primo grado a rafforzare le competenze digitali chiave e la consapevolezza culturale e la competenza espressiva degli studenti, collaborando con musei e organizzazioni culturali per allestire "museaters", ovvero palcoscenici di realtà aumentata che trasformano la visita in una "performance museale", un evento di edutainment transculturale partecipato.
9.45/10.15	Presentazione progetto Scuola di Robotica di Genova Suddivisione dei ragazzi in tre gruppi	
10.15/10.30	Coffee break	
10.30/12.15 1 laboratorio	Scuola di Robotica Vengono proposti 2 differenti laboratori da svolgere in contemporanea per 2 volte. I 78 ragazzi saranno suddivisi in 2 gruppi e ogni ragazzo parteciperà a tutti e due i laboratori.	Collegamento in streaming Laboratorio 1: VR & AR Partendo dalle nozioni base inerenti la Realtà aumentata e la Realtà virtuale, i partecipanti avranno la possibilità di cimentarsi nella progettazione, realizzazione e test di veri e propri scenari virtuali. Dal disegno 3D alla programmazione di uno scenario virtuale, solo alcuni dei concetti che verranno sviluppati in questo laboratorio.
12.30/13.30 Pausa pranzo	Buffet presso M9Gusto Rosso	
13.30/13.45	Siesta	
13.45/15.30 2 laboratorio	Scuola di Robotica	Collegamento in streaming Laboratorio 2 Master Robot (wearable device con halocode) I ragazzi si sfideranno come a Master Chef, ma invece di preparare piatti gustosi, progetteranno Robot! Il team di Scuola di Robotica ha creato un format dove i partecipanti dovranno costruire robot in base o agli "ingredienti" forniti (Mystery Bot) oppure secondo le disponibilità del "laboratorio ". Tramite la scheda elettronica Halocode verranno realizzati Wearable device da connettere con il mondo che ci circonda.
15.45/18.00	M9Edu	Visita guidata presso M9 con la possibilità di avere del tempo per approfondire liberamente



	I ragazzi verranno suddivisi in 4 gruppi e partiranno da piani diversi con quattro operatori dedicati.	installazioni e contenuti presenti in permanente.
19.30/20.00	Cena DM Ristò via Cappuccina 177	
Domenica 19 Novembre		
Data	Intervento	Note
Ore 9.00	Suddivisione dei ragazzi in 4 gruppi in auditorium	Collegamento in streaming
Ore 9.15/13.00	<p>4 laboratori della durata ciascuno di 1h, ogni gruppo avrà la possibilità di fare tutti e 4 i percorsi: Relatori:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Luca Mazzocco2. Michael Broccardo3. Staff M9Edu4. Staff M9Edu <p>2 laboratori legati alla realtà virtuale a cura di Mazzocco e Broccardo.</p> <p>2 laboratori Steam a cura di M9Edu, un laboratorio di robotica con Ev3Mindestorm e un laboratorio con Minecraft Education Edition</p>	<p>Il gruppo dei siciliani esce alle 12.30* lunch box pronto da portare via, faranno 3 laboratori su 4.</p> <p>Luca Mazzocco: La realtà virtuale del presente ci sembra provenire dal futuro, ma la verità è che ha solide basi ancorate al passato. Scopriamo insieme come le emozioni possono essere veicolate da questa "nuova" tecnologia e come essa possa essere integrata nel nostro quotidiano. Il tutto con particolare focus sullo storytelling, arte della quale abbiamo sempre necessità.</p> <p>Michael Broccardo: Durante questa attività i partecipanti potranno immergersi all'interno della realtà virtuale utilizzando il device Oculus Quest 2 e sperimentare questa nuova tecnologia con semplici attività introduttive.</p> <p>M9edu: Si lancia un Hackathon sui temi dell'agenda 2030, utilizzando i kit Lego Spike e/o Lego Ev3 Mindstorms e la piattaforma MEE per i due laboratori dedicati.</p>
Ore 13.00/14.00 Pranzo e conclusione	Lunch Box da consumare all'interno del foyer di M9 o da portare via per chi lo desidera*	