

# S'ISCOLA S'INNOVA 2017

PROGRAMMA EVENTI E MAPPA  
7 OTTOBRE 2017  
**CAGLIARI**  
MANIFATTURA TABACCHI  
V.le REGINA MARGHERITA N.33



ASSESSORADU DE SA PROGRAMMATZIONE, BILANTZU, CRÈDITU E ASSENTU DE SU TERRITÒRIU  
ASSESSORATO DELLA PROGRAMMAZIONE, BILANCIO, CREDITO E ASSETTO DEL TERRITORIO

MEDIA PARTNER



## PROGRAMMA SEMINARI

(tutti i seminari saranno trasmessi in streaming nel canale YouTube di Sardegna Ricerche)

### SALA CONFERENZE (sottopiano)

**Sabato 7 Ottobre**

#### 9:30 – 11:30

Le politiche della Regione per l'innovazione del Sistema scolastico regionale: i risultati del progetto “Tutti a Iscol@”  
Partecipano:

Francesco Pigliaru (Presidente Regione Sardegna)

Giuseppe Dessena (Assessore regionale della Pubblica Istruzione, beni culturali, informazione, spettacolo e sport)

Francesco Feliziani (Direttore Ufficio Scolastico Regionale)

Giorgio Pisanu (Direttore Generale di Sardegna Ricerche)

Annalisa Bonfiglio (Presidente del CRS4)

#### 11:15 – 12:15

Tavola rotonda: Il ruolo della tecnologia nella didattica del futuro  
Moderatrice:

Nunzia Bonifati (giornalista scientifica)

Relatori:

Carole Salis (CRS4 - Responsabile scientifico progetto Tutti a Iscola@ linea B2)

Fiorella Operto (Presidente Scuola di Robotica di Genova)

Massimo Peron (Direttore CIOFS FP Bologna)

#### 12:30 – 13:30

Tavola rotonda: Cyber sicurezza e didattica per l'uso consapevole della rete  
Moderatrice:

Nunzia Bonifati (moderatore)

Nunzia Bonifati (moderatore)

Relatori:

Davide Ariu (Università di Cagliari)

Roberto Manca (Ispettore Superiore Polizia di Stato, Polizia Postale e delle Comunicazioni)

Luca Pisano (Osservatorio Cybercrime Sardegna)

#### 15:00 – 16:30

Tavola rotonda: Eppur s'innova: testimonianze e contributi dal mondo della scuola  
Moderatrice:

Elisabetta Manella (Assessorato della Pubblica Istruzione, beni culturali, informazione, spettacolo e sport)

Partecipano:

Patrizia Fiori (Istituto comprensivo Villagrande e Talana)

Valentino Pusceddu (Istituto comprensivo Pirri 1 e 2)

Rossana Montisci (primo circolo Capoterra)

Maria Antonietta Liori, Dino Pusceddu, Cristina Fanelli del Gruppo Giuridico Norberto Bobbio

Simone Masala (operatori linea B1 progetto Tutti a Iscol@)

Fernando Evangelio (Università di Valencia)

Giuliano Vivanet (Università di Cagliari)

## LABORATORI TUTTI A ISCOL@ - LINEA B2 (primo piano)

### MATTINA RISERVATA ALLE SCUOLE – (ORE 10:30 - 13:30)

#### BLOCCO 1 (ORE 10:30 – 12:30)

**Isola Tematica “Cosa c'è nella città digitale” – n° 6 Laboratori in contemporanea**

#### Ore 10:30 – 11:30

“Questa è la mia città” / G. Fulgheri Soc. Coop.

“Logos digitalès: raccontare e ripensare il territorio” / Associazione Immoi

“Adotta un monumento” / Exfor (fascia 6-99 anni – max 15 partecipanti)

#### Ore 11:30 – 12:30

“Paesi a portata di Touch!” / Punto Com Informatica (fascia 10-12 anni, max 5 partecipanti)

“Memoria Collettiva” / Sardinia Photo Event (fascia 13-16 anni, max 8-10 partecipanti)

“Monitora la città con strumenti digitali” / Transparency

International Italia (11-19 anni, max 20 partecipanti)

**Isola Tematica “Creatività urbana 3D” – n° 3 Laboratori in contemporanea**

#### Ore 10:30 – 11:30

“Ri-scrivere gli spazi con la modellazione 3D” / DICAAR UniCA (fascia 10-16 anni, max 10 partecipanti)

“Immaginare e costruire lo spazio scolastico” / Gemas Srl (fascia 14-18 anni, max 20 partecipanti)

“CREA-VIVA-CITY & la mobilità sostenibile” / Mirion.net (fascia 7-17 anni, max 10/15 partecipanti)

#### BLOCCO 2 (ORE 11:00 – 12:00)

**Isola Tematica “Inchiostro conduttivo, disegno e costruzioni” – n° 1 Laboratorio**

“LUXI.O” / Faberaus - FabLab Cagliari (fascia 5-10 anni, max 20

partecipanti suddivisi in due gruppi da 10 per turni di 30 minuti)

**Isola Tematica “Fabbricazione digitale” – n° 3 Laboratori in contemporanea**

“Fakketilu” / Ailun (fascia 14-18 anni, max 12 partecipanti)

“Ripensare al design con la fabbricazione digitale” – DESIGN LAB

/ Architetti Enrico Longo - Elisa Zichi (fascia 6-18 anni, max 20

partecipanti)

“Zeusaki – A scuola col drone” / Epicoop società cooperativa

#### BLOCCO 3 (ORE 11:30 – 12:30)

**Isola Tematica “Aeromobili a pilotaggio remoto” – n° 4 Laboratori in contemporanea**

“CAPTURE – Telerilevamento col drone” / Dedalo Drone Srl Società di Ingegneria (fascia 14-18 anni, max 12 partecipanti)

“Bolare” / Iannas Srl (fascia 11-18 anni, max 20 partecipanti)

“Drone School” / Sulcisdrone (fascia 11-18 anni, max 10 partecipanti)

“Icarus” / Techeres (fascia 10-99 anni, max 10/15 partecipanti)

#### Isola Tematica “Vetrina multimediale della cultura” – n° 2

**Laboratori in contemporanea**

“Musm@rt” / Ar3D (fascia 14-18 anni, max 15 partecipanti)

“Cultuweb: la cultura viaggia sul web” / Michela Zaccheddu /

Sardinia in link (fascia 11-18 anni, max 10 partecipanti)

#### BLOCCO 4 (ORE 12:00 – 13:00)

**Isola Tematica “Connettere per capire con l'IoT” – n° 4 Laboratori in contemporanea**

“CloT Conoscere l'Internet of Things” / Imedia (11-18 anni, max 12 partecipanti)

“MiCE (Misurazione dei Consumi Elettrici)” / Sotacarbo Società

Tecnologie low carbon SpA (fascia 15-18 anni, max 12 partecipanti)

“CHEWNGUM2” / Insight con la collaborazione di Abinsula (fascia 11-18 anni, max 10 partecipanti)

“Galileo in tasca” / Logus Mondì Interattivi (fascia 14-18 anni, max 25 partecipanti)

#### Isola Tematica “Coding e pensiero computazionale” – n° 3

**Laboratori in contemporanea**

“Minecraft Coding” / Associazione Ottava Arte (fascia 11-13 anni, max 15 partecipanti)

“CONTOS” / K@iros Associazione di promozione sociale (fascia 6-11

anni, max 10 partecipanti)

“R.Ani.Cod. Racconto Animato col Coding” / Smeralda Consulting &

Associati Srl (fascia 8-12 anni, max 10 partecipanti)

**Laboratorio di chiusura dell'isola tematica (13:00-14:00):** “Game Maker School” / Net Press (fascia 14-18 anni, max 15 partecipanti)

#### BLOCCO 5 (ORE 12:00 – 14:00)

**Isola Tematica “Cibo, conoscere per scegliere” – n° 2 Laboratori in successione**

**Ore 12:00 – 13:00** “PLANT.Y.OOD I Pianeti del mangiar sano” /

Alessio Tola & Partners Srl (fascia 8-10 anni, max 15 partecipanti)

**Ore 13:00 – 14:00** “LAB.Y.EAT labirinto della sana alimentazione”

/ Exploralghero società cooperativa (fascia 11-14 anni, max 15

partecipanti)

#### Isola Tematica “Robotica educativa” – n° 2 Laboratori in

**contemporanea**

“Io, Robot” / FabLab Olbia (fascia 12-99 anni, max 10 partecipanti)

“Robotika” / Athlos

### POMERIGGIO APERTO A TUTTI (ORE 15:00 - 18:00)

#### BLOCCO 1 (ORE 15:00 – 16:00)

**Isola Tematica “Aeromobili a pilotaggio remoto” – n° 3 Laboratori in contemporanea**

“CAPTURE – Telerilevamento col drone” / Dedalo Drone Srl Società di Ingegneria (fascia 14-18 anni, max 12 partecipanti)

“Bolare” / Iannas Srl (fascia 11-18 anni, max 20 partecipanti)

“Icarus” / Techeres (fascia 10-99 anni, max 10/15 partecipanti)

#### Isola Tematica “Robotica educativa” – n° 1 Laboratorio in

**contemporanea**

“Io, Robot” / FabLab Olbia (fascia 12-99 anni, max 10 partecipanti)

#### BLOCCO 2 (ORE 15:30 – 16:30)

**Isola Tematica “Connettere per capire con l'IoT” – n° 3 Laboratori in contemporanea**

“CloT Conoscere l'Internet of Things” / Imedia (11-18 anni, max 12

partecipanti)

“MiCE (Misurazione dei Consumi Elettrici)” / Sotacarbo Società

Tecnologie low carbon SpA (fascia 15-18 anni, max 12 partecipanti)

“CHEWNGUM2” / Insight con la collaborazione di Abinsula (fascia

11-18 anni, max 10 partecipanti)

#### Isola Tematica “Creatività urbana 3D” – n° 1 Laboratorio

“Immaginare e costruire lo spazio scolastico” / Gemas Srl (fascia 14-18 anni, max 20 partecipanti)

#### BLOCCO 3 (ORE 16:00 – 17:00)

**Isola Tematica “Cosa c'è nella città digitale” – n° 2 Laboratori in contemporanea**

“Paesi a portata di Touch!” / Punto Com Informatica (fascia 10-12

anni, max 5 partecipanti)

“Memoria Collettiva” / Sardinia Photo Event (fascia 13-16 anni, max

8-10 partecipanti)

#### Isola Tematica “Fabbricazione digitale” – n° 1 Laboratorio

“Ripensare al design con la fabbricazione digitale” – DESIGN LAB

/ Architetti Enrico Longo - Elisa Zichi (fascia 6-18 anni, max 20

partecipanti)

#### Isola Tematica “Cibo, conoscere per scegliere” – n° 2 Laboratori

**in successione**

**Ore 16:00 – 17:00** “PLANT.Y.OOD I Pianeti del mangiar sano” /

Alessio Tola & Partners Srl (fascia 8-10 anni, max 15 partecipanti)

**Ore 17:00 – 18:00** “LAB.Y.EAT labirinto della sana alimentazione”

/ Exploralghero società cooperativa (fascia 11-14 anni, max 15

partecipanti)

#### BLOCCO 4 (ORE 16:00 – 18:00)

**Isola Tematica “Coding e pensiero computazionale” – n° 3**

**Laboratori in contemporanea**

“Minecraft Coding” / Associazione Ottava Arte (fascia 11-13 anni, max

15 partecipanti)

“CONTOS” / K@iros Associazione di promozione sociale (fascia 6-11

anni, max 10 partecipanti)

“R.Ani.Cod. Racconto Animato col Coding” / Smeralda Consulting &

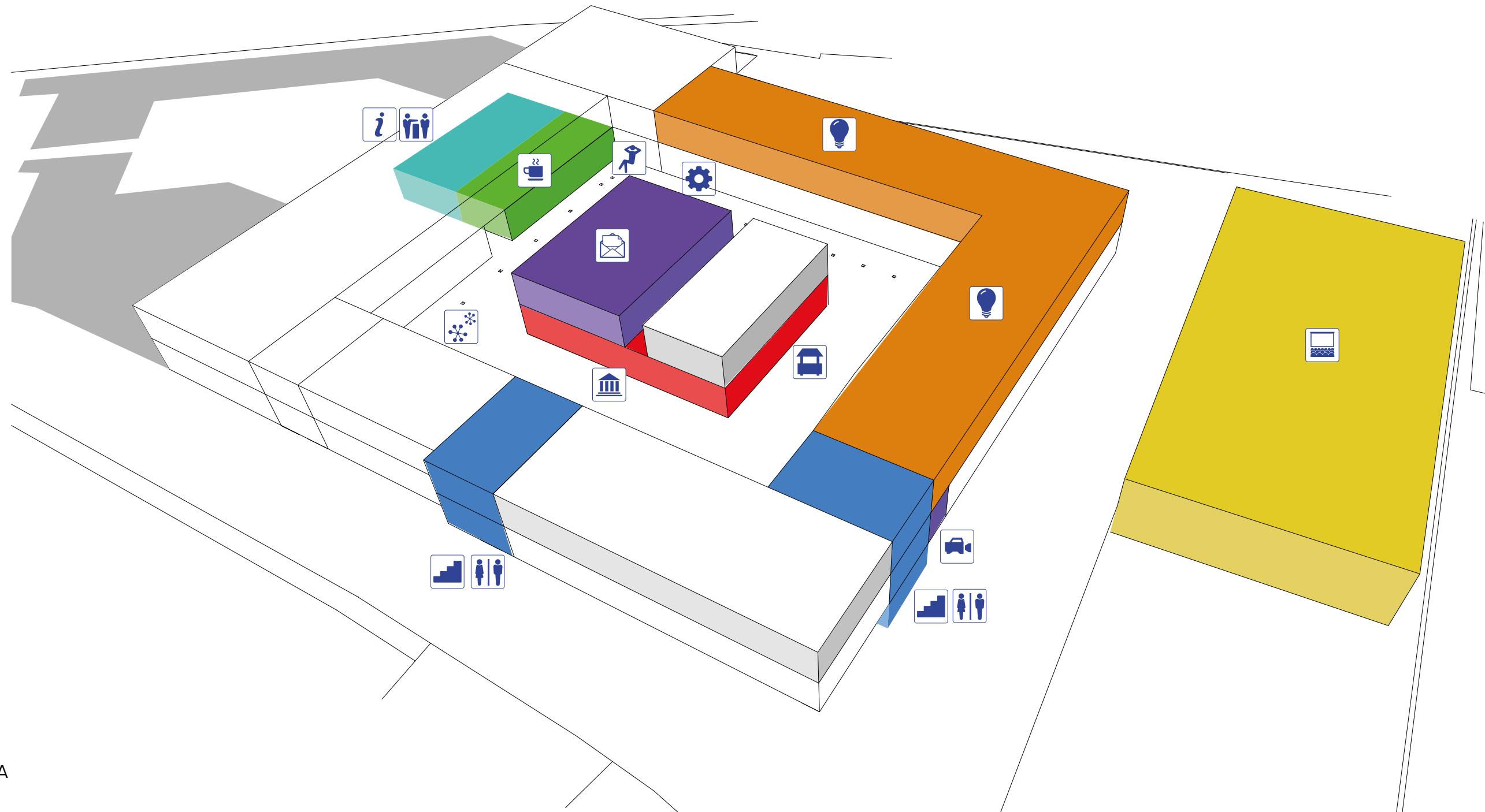
Associati Srl (fascia 8-12 anni, max 10 partecipanti)

**Laboratorio di chiusura dell'isola tematica (17:00-18:00):** “Game

Maker School” / Net Press (fascia 14-18 anni, max 15 partecipanti)

# MANIFATTURA TABACCHI

-  INFORMAZIONI
-  ACCOGLIENZA
-  STAND ISTITUZIONALI
-  STAND E LABORATORI
-  SALA CONFERENZE
-  AREA TINKERING
-  MEDIA
-  MEDIA PARTNER
-  CAFFETERIA
-  STREET FOOD
-  ZONA RELAX
-  SERVIZI
-  SCALE
-  PERFORMANCE ITACA



# PIANO TERRA - STAND ISTITUZIONALI



SARDEGNA RICERCHE



ASSESSORATO REGIONALE DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE,  
BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT



CRS4



INTERNATIONAL MARINE CENTER



PORTO CONTE RICERCHE



AREA RELAX



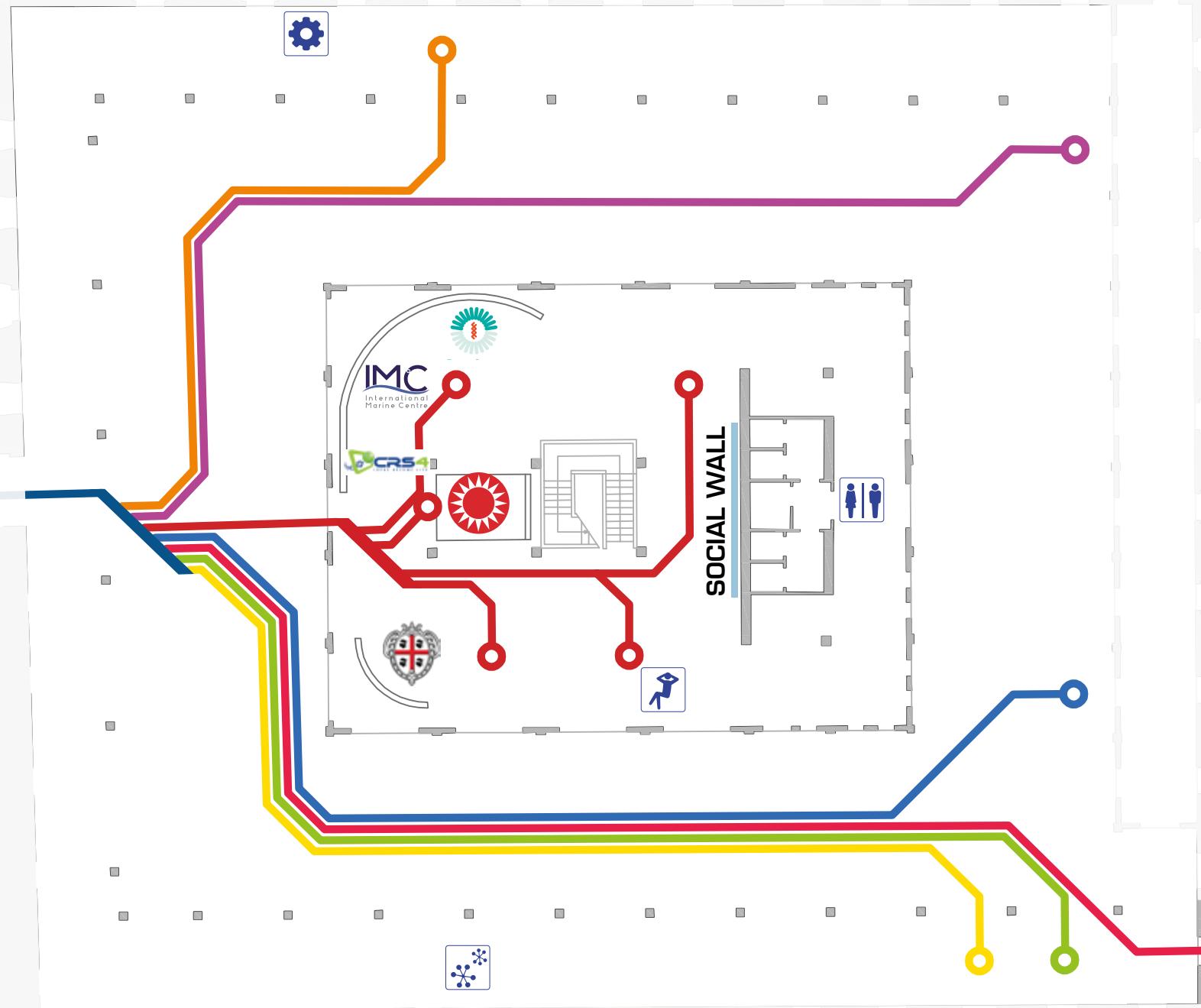
SERVIZI



AREA TINKERING



PERFORMANCE ITACA



# PRIMO PIANO - STAND

## OPERATORI ECONOMICI

- 1 AILUN
- 2 Epicoop Società Cooperativa
- 3 Ar3D
- 4 Architetti Longo e Zichi
- 5 Associazione Immoi
- 6 Carovana SMI
- 7 Associazione Culturale Insa
- 8 Athlos
- 9 Società Cooperativa Exploralghero
- 10 Exfor
- 11 Dedalo Drone
- 12 Delfis
- 13 DICAAR
- 14 Alessio Tola & Partners
- 15 Gemas
- 16 Smeralda Consulting & Associati
- 17 G.Fulgheri Società Cooperativa
- 18 Faberaus
- 19 Iannas
- 20 Logus Mondì Interattivi
- 21 Insight
- 22 K@iros Associazione promozione sociale
- 23 UPZ (Uda-Putzu-Zaccheddu)
- 24 Imedia
- 25 Michela Zaccheddu/Sardegna in link
- 26 Mirion.net
- 27 Techeres
- 28 Punto Com Informatica
- 29 Sardinia Photo Event
- 30 FabLab Olbia
- 31 Sotacarbo
- 32 Studio in volo
- 33 Sulcisdrone
- 34 Net-Press
- 35 Associazione Ottava Arte
- 36 Transparency International Italia
- 37 Laboratorio Scienza

## ISOLE TEMATICHE

-  Laboratorio di Robotica Educativa
-  Aeromobili a Pilotaggio Remoto - Il Drone
-  Inchiostro conduttivo, disegno e costruzioni
-  Fabbricazione digitale
-  Creatività urbana 3D
-  Connettere per capire con l'Internet delle Cose (IoT)
-  Che cosa c'è nella città digitale?
-  Vetrina multimediale della cultura
-  Coding e pensiero computazionale
-  Cibo, conoscere per scegliere



## ISOLE TEMATICHE

● **“Laboratorio di Robotica Educativa”**: si fonda sui concetti di base della robotica attraverso l'uso e la programmazione di robot già assemblati, ma anche tramite la costruzione degli stessi (l'interazione con i robot può prevedere il collegamento da remoto). Nei laboratori ci si potrà cimentare con i rudimenti della robotica educativa e assistere alla costruzione di un piccolo robot utilizzando i mattoncini della Lego e, attraverso una videoproiezione, ripercorrere i momenti salienti dei laboratori realizzati in alcune scuole.

● **“Aeromobili a Pilotaggio Remoto - Il Drone”**: si fonda sull'utilizzo delle riprese aeree di una località d'interesse per rilevare dati di diversa natura, presentando i risultati sotto forma di materiale multimediale. Nei laboratori si potrà assistere alla proiezione di video documentari sulla costruzione del drone in alcune scuole e alla dimostrazione del volo di un piccolo drone (in assoluta sicurezza).

● **“Inchiostro conduttivo, disegno e costruzioni”**: si fonda sulla progettazione e realizzazione dei circuiti elettrici mediante l'impiego di penne/pennarelli conduttivi al posto di saldature e fili elettrici. Negli atelier di quest'isola tematica saranno presentati i lavori realizzati in alcune scuole (plastico interattivo) e i visitatori saranno coinvolti in attività pratiche appositamente studiate per i bambini (creazione di mini circuiti con la penna, accensione del plastico).

● **“Fabbricazione digitale”**: si fonda sulla modellazione e la produzione di oggetti in 3D, finalizzati alla risoluzione di un determinato problema. A scuola, gli studenti vengono stimolati ad ipotizzare soluzioni pratiche, e modellare e stampare l'oggetto che risolve il problema, in un contesto interdisciplinare che prevede la collaborazione e la trasferibilità della conoscenza. Nei laboratori si potrà assistere a varie dimostrazioni: creazione estemporanea di piccoli animali e di origami con pezzi di legno progettati, modellizzati e realizzati a scuola; stampa 3D di piccoli pezzi che saranno collegati ad un drone di piccole dimensioni (simulazione della fase di decollo); visione di video sulle esperienze dei laboratori realizzati in diverse scuole dell'Isola.

● **“Creatività urbana 3D”**: si fonda sull'uso della realtà aumentata in ambito sociale, anche attraverso attività ludiche quali la caccia al tesoro; grazie all'ausilio di una stampante 3D può essere realizzato un plastico in scala dell'ambiente modificato. Nei laboratori si potrà assistere a diverse attività: dimostrazione di una stampa in 3D di un piccolo oggetto, partendo dalla fase di ideazione e di modellazione al computer, simulazione di attività con “ninebot minipro” e le sue potenzialità nel campo della mobilità sostenibile in ambito urbano, video documentari di alcune esperienze di laboratorio nelle scuole.

● **“Connettere per capire con l'Internet delle Cose (IoT)”**: si fonda sull'uso di sensori e attuatori connessi in rete per indagare aspetti quali l'inquinamento ambientale, acustico, elettromagnetico, consumo energetico, impronta ecologica, ecc.; a scuola gli studenti acquistano consapevolezza dei fenomeni che li circondano e che possono avere un impatto sulla loro salute e vita future. Nei laboratori si potrà partecipare a brevi lezioni sull'Internet delle cose (Internet of Things), a videopresentazioni di laboratori realizzati in alcune scuole, alla creazione estemporanea di una “demo interattiva” ovvero di un dispositivo IoT (plastico di una città) che i visitatori potranno comandare da remoto.

● **“Che cosa c'è nella città digitale?”**: con questo laboratorio gli studenti partecipano alla creazione di contenuti multimediali utilizzando le tecnologie QR Code e NFC, capaci di collegare il mondo reale con quello virtuale, allo scopo di raccontare un luogo che considerano importante o interessante. Nei laboratori i visitatori saranno coinvolti, in particolare, nella simulazione della georeferenziazione: il visitatore sceglie uno spazio da geolocalizzare e apprende le modalità per collegare un prodotto multimediale acquisito (video-intervista, commenti) alla localizzazione, arricchita dalla foto dello spazio georeferenziato.

● **“Vetrina multimediale della cultura”**: si fonda sul trattamento dei dati multimediali e la loro rappresentazione in maniera originale. I laboratori sfruttano le possibilità offerte dalle piattaforme di gestione delle conoscenze. Negli atelier

ci si potrà cimentare con i rudimenti della creazione di una pagina web e con le sue potenzialità di sviluppo per veicolare informazioni o semplicemente valorizzare un tema culturale, storico, artistico di interesse.

● **“Coding e pensiero computazionale”**: questo laboratorio coinvolge i partecipanti in un ambiente costruttivo in cui si trovano a risolvere un problema tramite l'ausilio della programmazione. Nei laboratori i visitatori saranno coinvolti nel processo di ideazione e realizzazione di un racconto animato o di un videogioco partendo dal disegno estemporaneo di un visitatore: il personaggio creato viene animato con il programma Scratch e la storia prende forma in modo interattivo e dinamico. Ci saranno anche attività dimostrative ispirate al laboratorio “Videogame coding”, in occasione delle quali i ragazzi faranno i primi passi nella programmazione utilizzando il popolarissimo videogioco Minecraft.

● **“Cibo, conoscere per scegliere”**: il legame tra salute ed educazione alimentare rende necessario promuovere una cultura alimentare, con le sue valenze fisiologiche, psicologiche, sociali e culturali. Nei laboratori di questo tema si utilizzano le tecnologie di stampa alimentare in 3D unitamente alla dinamica del “mangiare”, già presente in alcuni giochi (scacchi, dama, backgammon, battaglia navale, ecc.). Negli atelier si potrà apprezzare il processo di creazione di un gioco ispirato alle regole per una sana alimentazione, i cui pezzi o tessere vengono prima disegnati a mano e successivamente modellizzati con un software specifico per essere poi stampati in 3D; in particolare, si potranno vedere alcuni giochi realizzati con tessere di legno mediante l'utilizzo della laser cutter.

### Come iscriversi ai laboratori Tutti a Iscol@ - Linea B2

I laboratori della mattina sono riservati alle scuole, che possono iscriversi contattando via email l'organizzazione di Sinnova all'indirizzo [sinnovaiscola@gmail.com](mailto:sinnovaiscola@gmail.com) (dalle 10:00 del 29/09/17 alle 14:00 del 03/10/17)

I laboratori del pomeriggio sono invece aperti al pubblico. Le iscrizioni dovranno essere effettuate dalle ore 10:00 del 29/09/17 sino alle 18:00 del 05/10/17 su Eventbrite, all'indirizzo <http://bit.ly/2ysBE7N>

## ALTRE ATTIVITÀ

### Attività Tinkering a cura del 10lab di Sardegna Ricerche

Durante la mattina della terza giornata si svolgerà dalle 10:00 alle 13:00 il laboratorio “Pupazzi a Pezzi”, alla scoperta della tecnologia nascosta negli ingranaggi di pupazzi e bambole. Si compone di due parti, “Anatomia dei pupazzi” e “Frankenstein dei pupazzi”, durante le quali i giocattoli saranno prima scomposti nei loro singoli pezzi e poi ricostruiti per creare giocattoli tutti nuovi.

Il laboratorio è adatto a ragazzi e adulti a partire dai 14 anni e per iscriversi è necessario inviare un'email all'indirizzo [10lab@sardegnareserche.it](mailto:10lab@sardegnareserche.it)

### Itaca - Performance creativa a cura dell'Assessorato della Pubblica Istruzione

Dal viaggio come metafora della vita si dipana il racconto della performance creativa “Itaca”, realizzata da alcuni allievi dei laboratori del progetto Tutti a Iscol@ - Linea B1. Poesia, cucina, pittura, musica e teatro saranno al centro di un'esperienza multidisciplinare aperta a tutti i curiosi che vorranno partecipare.