

Allegato

Il programma: 26 ottobre

Due laboratori per ragazzi e ragazze sulla Scienza per cittadini (Citizen Science) apriranno il Festival la mattina del 26 ottobre nella **Biblioteca Salaborsa Lab**, in vicolo Bolognetti 2. La citizen science rappresenta un approccio volto a coinvolgere i cittadini che si dilettono sui temi della ricerca scientifica pur non essendo esperti. In questo caso un gruppo di studentesse e studenti delle superiori saranno protagonisti di un laboratorio che verterà su attività scientifiche legate allo sviluppo sostenibile e al cosiddetto **Game Thinking**: utilizzare principi della progettazione dei videogiochi per analizzare la complessità di processi che devono coinvolgere le persone, delineare scenari, generare cooperazione e competizione.

Il secondo laboratorio sarà **a cura di Hera**, che si impegna a portare nelle scuole il tema ambientale, per accrescere la consapevolezza dei ragazzi su questo argomento. Questa volta i protagonisti saranno studenti delle scuole medie che si eserciteranno sulle potenzialità dell'intelligenza artificiale, applicata a un software come il **Rifiutologo**, sviluppato da Hera stessa.

Durante il pomeriggio il focus si sposterà in **ambito culturale**. Educatori e bibliotecari guideranno i ragazzi attraverso esperienze di gioco collettivo e la sperimentazione di strumenti innovativi quali le stampanti e gli scanner 3d, le schede elettroniche e i kit per la robotica.

La **Biblioteca Salaborsa** ospiterà due incontri gratuiti previa iscrizione a partire dalle 16. Il primo, **Salaborsa, dalla biblioteca contemporanea alla città romana** sarà una visita guidata, un viaggio attraverso due millenni di storia della città dalla piazza coperta di Salaborsa alla basilica civile della Bononia romana e all'orto botanico del naturalista Ulisse Aldrovandi. Durante il secondo, **Il digitale in biblioteca, tra fruizione e divulgazione**, saranno mostrate le opportunità offerte dai servizi digitali come la biblioteca digitale Mlol, il Catalogo bibliotecario online o piattaforma digitale di Biblioteca Salaborsa Bologna Online, dedicata alla documentazione della storia, della cultura, della società e delle istituzioni di Bologna e provincia.

Contemporaneamente la **Sala Tassinari di Palazzo d'Accursio** ospiterà dalle 16 alle 18 il seminario **Competenze digitali e disuguaglianze. Passato, presente e futuri possibili per colmare i divari digitali**. Sarà l'occasione per presentare lo stato dell'arte in Emilia-Romagna e per illustrare quali scenari si apriranno nel contrasto ai divari digitali.

Nel corso dell'evento verrà presentato il risultato della mappatura **Skillady** realizzata dalla Regione Emilia-Romagna in collaborazione con la sua società consortile ART-ER: negli scorsi mesi sono state raccolte e analizzate le esperienze degli enti di formazione e degli spazi di innovazione del territorio. A completare il quadro, la presentazione dei dati **Almalaurea** sulle differenze territoriali e di genere, sia nazionali che regionali, nella scelta dei percorsi di studio universitari, con un focus sulle lauree STEM (Science, Technology, Engineering e Mathematics).

Chiuderanno l'appuntamento le testimonianze di alcuni enti impegnati sul territorio a realizzare attività formative sulle competenze digitali per soggetti a rischio di divario sociale.

Il programma: 27 ottobre

Durante la mattinata del 27 ottobre è prevista presso Salaborsa Lab in vicolo Bolognetti 2 una **conferenza** dedicata al **linguaggio videoludico**; saranno presenti esponenti istituzionali e del Dipartimento di Filosofia e Comunicazione dell'Università di Bologna.

Nel pomeriggio, nella stessa struttura e nella sede di Futura a San Giovanni in Persiceto, sarà possibile assistere a **due laboratori** realizzati da ART-ER. **My game - ideare e creare videogiochi** è rivolto a soggetti fragili o a rischio marginalizzazione: sarà il primo di una serie di appuntamenti che

si svilupperanno nelle settimane successive. Il secondo, **Gaming inclusivo**, vedrà persone con disabilità accompagnate da educatori partecipanti dedicarsi a videogiochi adatti a tutti.

Per informazioni e iscrizioni questi due laboratori è possibile scrivere a laboratoriafter@art-er.it

/CC