



YOUNG PEOPLE

EVENTO DIGITALE

PROGRAMMA

25|27
MAGGIO
2023

GIORNO
10

GIOVEDÌ
25 | MAGGIO
2023

I MEDIA DIGITALI TRA ENTERTAINMENT ED EDUCAZIONE

I media digitali sono diventati uno dei principali fattori che orientano le aspettative, le opinioni e le informazioni in circolazione. Sebbene la loro funzione sia orientata al profitto attraverso l'intrattenimento, il loro impatto tocca i diritti, l'eguaglianza, la cultura e l'educazione. Quale spazio c'è per influire sull'impatto sociale?

Relatori*:

Viola Nicolucci, Psicologa esperta di neuroscienze, videogame ed educazione

Davide Bennato, Professore di Sociologia dei media digitali Università di Catania

Lidia Gattini, Presidente Fondazione Media Literacy

A cura di **ENEA**

L'OCCHIO SPOSTATO. EVENTI ESTREMI E ALTRI FENOMENI DEI CAMBIAMENTI CLIMATICI

Dalle suggestioni letterarie tratte dal romanzo "Flight behaviour" di Barbara Kingsolver nascono gli spunti di un approfondimento scientifico e divulgativo sugli effetti e le conseguenze dei cambiamenti climatici a breve e lungo termine. La scienza può ancora proporre delle soluzioni e l'incontro con i ricercatori dell'ENEA sarà un'occasione per riflettere sulle prospettive e gli strumenti per affrontare con successo la sfida climatica.

Relatori*:

In fase di definizione

LA CULTURA SONO IO

Le foto e i suoni possono cambiare completamente il modo di fare cultura: non solo raccontano in maniera diversa ciò che avevamo imparato a conoscere sui libri e dipinti, ma trasformano, grazie alla digitalità, le persone in testimoni, creatori e custodi di memoria e patrimonio, mettendo in discussione il principio di autorità nella cultura. Partendo dall'esempio della mostra Verga Fotografo fino all'esperienza di Sonic Friday (2 Glami Awards 2021) e della Convenzione di Faro sul patrimonio ci chiediamo: nell'epoca che produce miliardi di oggetti digitali ogni giorno, sogno ed incubo di ogni antropologo, chi decide cosa conservare e come narrarlo?

Relatori*:

Daniela Aleggiani, Fondazione 3M

Stefania Zardini Lacedelli, Fellow Researcher Science Museum Group

Fabio Ciotti, Autore e docente Università Roma Tor Vergata

POP-FILOSOFIA E DIVULGAZIONE. CHI L'HA DETTO CHE LE MATERIE SCOLASTICHE NON POSSANO ESSERE DIVERTENTI?

La filosofia è un turbine di passioni e inquietudini, un'arena dove le idee in conflitto si scontrano con la forza di continenti e cambiano lo sviluppo delle nazioni per i secoli a venire. Non l'avete mai studiata così, vero? Eppure, la filosofia è esattamente questo: la fucina dove il pensiero dà forma e ordine alla materia. Da dove partire per raccontarla come merita?

Relatori*:

Lucrezia Ercoli, Direttrice artistica di "Popsophia"

Tommaso Ariemma, Professore di filosofia e autore di libri di pop-filosofia

Alessandro Carnevale, Professore di storia dell'arte, divulgatore televisivo, youtuber

A CURA DI ZAINET

Il più grande laboratorio giornalistico d'Italia approda a Time4child. Da oltre vent'anni, Zainet propone ai giovani delle scuole superiori italiane l'opportunità di conoscere da vicino il mondo del giornalismo e della comunicazione.

Relatori*:

In fase di definizione

LA NOVITÀ DI TIME4CHILD! LA STRANA COPPIA

Partner
Unico



eniscuola

Un format condotto da due coppie di adolescenti che, con una serie di domande, intervistano un esponente di spicco della società italiana su temi fondamentali dell'oggi e del domani. I contenuti saranno disponibili on demand in una sezione dedicata.

1° APPUNTAMENTO A CURA DI ENI SCUOLA

I VIDEOGAME: COMPORAMENTI, PERFORMANCE, COMMUNITY. VERSO UN MODELLO EDUCATIVO

Il videogame è passato da nicchia a linguaggio internazionale in poco più di una generazione, con una crescente industria e un pubblico vastissimo, soprattutto tra gli adolescenti e i giovani adulti. Quali sono gli effetti a livello cognitivo e sociale di questa rivoluzione? Motivazione, capacità di problem solving, pensiero critico, sono, per esempio, alcuni dei risultati chiave registrati dall'adozione di game based learning platform nelle scuole.

Relatori*:

Marco Vigelini, founder Maker Camp, massimo esperto Minecraft Education
Stefano Cecere, Educatore, umanista, sviluppatore
Thalita Malago, Direttore Generale IIDEA, Italian Interactive Digital Entertainment Association

LA RICETTA DELLA FELICITÀ

A Settembre 2019 è iniziato il Progetto Happiness: un viaggio alla scoperta della ricetta universale della felicità. L'obiettivo di "Progetto Happiness" è girare il mondo per conoscere le persone che si sono distinte nel corso della loro vita raggiungendo la felicità. Come ci sono riusciti? Qual è il loro "segreto"? Cosa ci possono insegnare? Giuseppe Bertuccio d'Angelo ha iniziato il giro del mondo con lo scopo di realizzare un reportage che raccogliesse le mille sfaccettature della felicità. Nei suoi episodi, pubblicati sul blog e sul canale YouTube, raccoglie interviste e approfondimenti sui valori chiave del progetto: educazione, viaggi, green economy, crescita personale, arte e cultura, terzo settore, sharing economy.

Relatori*:

Giuseppe Bertuccio D'Angelo, Reporter e youtuber

**A cura di CNR
ANTROPOCENE**

Tavola rotonda sul tema dell'Antropocene con due/tre ricercatori del CNR che affronteranno il tema da diversi punti di vista.

Relatori*:

In fase di definizione

**PILLOLA ROSSA O PILLOLA BLU,
QUALE PROPOSTA DIGITALE SCEGLIAMO?**

La pandemia ci ha improvvisamente aperto gli occhi sul potenziale degli strumenti digitali ma soprattutto ci ha fatto capire che si tratta di strumenti da continuare a sfruttare anche dopo la fine dell'emergenza sanitaria.

Questo salto tecnologico ha drasticamente cambiato la nostra normalità ma allo stesso l'ha anche semplificata: i vantaggi che ci ha offerto l'era digitale sono molti, si è dimostrata, ad esempio, una leva potentissima per un nuovo modello di lavoro più inclusivo. Ma ora si apre un nuovo dibattito: verso quale direzione si spingerà questa rivoluzione?

Relatori*:

Davide Pellegrini, Scrittore e formatore digitale
Raffaele Gaito, Growth Coach, Autore, Speaker e Blogger

BELLEZZA SENZA CANONI

I modelli femminili sono cambiati: cinema, animazione, merchandising e industria dei giocattoli raccontano altre forme di bellezza e altre qualità femminili rispetto al passato. Forza e legami di sorellanza, diverse tonalità di pelle, imperfezioni e disabilità entrano nel racconto e nella rappresentazione della femminilità. Per andare dove? Ne parliamo con un protagonista, italiano e internazionale, del mondo dell'animazione.

Relatori*:

Iginio Straffi, Produttore televisivo e cinematografico
 Presidente e fondatore di Rainbow
Stefania Fortini, Psicologa e psicoterapeuta

**LA NOVITÀ DI TIME4CHILD!
LA STRANA COPPIA**Partner
Unico

eniscuola

**2° APPUNTAMENTO
LAVORO**

Quali sono le prospettive di lavoro per le ultime generazioni? Come stanno evolvendo i mercati, le organizzazioni e, soprattutto, in che modo la formazione sta rispondendo all'esigenza di formare i nuovi professionisti di domani?

Intervistano*: coppia di ragazzi rete Zainet

Ospite*: **Cristina Sofia**, Docente Reti Sociali e Stili di Vita dell'Università La Sapienza di Roma

**3° APPUNTAMENTO
CULTURA**

La cultura si sta lentamente spostando - o forse sta tornando - sul versante dell'intrattenimento. Un percorso che, grazie anche al potere sempre maggiore dei media digitali, va visto come opportunità di creare processi di innovazione e inclusione. Quale è la domanda di cultura in Italia da parte degli adolescenti? Come stanno cambiando i prodotti culturali?

Intervistano*: coppia di ragazzi rete Zainet

Ospite*: **Massimo Bray**, Direttore Treccani

GIORNO

3°

SABATO
27 | MAGGIO
2023

I MEDIA DIGITALI: COME UN SOCIAL NETWORK PUÒ CONTRIBUIRE A DIVULGARE CULTURA ED EDUCAZIONE

Nell'era del Web 3.0 la rete ha portato ad un cambiamento nella fruizione dei contenuti, anche culturali. Nell'era digitale l'utilizzo dei social per coinvolgere la community è diventato fondamentale e ha cambiato, perciò, il rapporto con il fruitore, che da semplice consumatore passivo è diventato una parte fondamentale del processo di produzione di contenuti, patrimonio e informazioni, ridisegnando profondamente il rapporto comunicativo tra ente culturale e pubblico.

Relatori*:

Ilde Forgione, Ministero dell'Economia e delle Finanze e Social Media Manager degli Uffici
Roberto Celestri, Art-influencer
Diletta Bellotti, Attivista digitale

ESISTERÀ MAI UN FUTURO SENZA GUERRA?

Per fare la pace bisogna essere in due. Per fare la guerra basta uno. Esiste una forma di pacifismo che permetta non solo di rinunciare alla guerra ma di disinnescarla quando sono altre nazioni o gruppi a muoverla?

Relatori*:

Roberto Arditti, Giornalista
Chiara Meta, Professoressa Università degli Studi di Roma Tre

CREATORI DI BENESSERE

Esiste un'economia che crea lavoro, relazioni e benessere piuttosto che profitto: è il mondo dell'economia civile. Il Terzo Settore rappresenta il 5% del nostro prodotto interno lordo ed è in continua crescita da anni. Un settore produttivo strategico su cui investire e, in Italia, un modello a livello internazionale per la sua diffusione e per la sua capacità di innovazione e impatto nella società. Qual è lo scenario nella crisi dopo la pandemia?

Relatori*:

On. Maria Chiara Gadda, Vicepresidente della 13ª Commissione Agricoltura
Paola da Ros, Presidente Federazione Nazionale Società di San Vincenzo de' Paoli
Marco Lucchini, Segretario Generale Banco Alimentare

A CURA DI SEA SHEPHERD E ISTITUTO JANE GOODALL

Sea Shepherd, organizzazione no profit che dal 1977 opera per conservare e proteggere l'ecosistema e le differenti specie del mare, unisce le forze con l'Istituto Jane Goodall, che promuove relazioni positive tra uomo,

ambiente e animali, secondo il principio di integrazione tra equilibrio ambientale, equità sociale, benessere economico.

Relatori*:

In fase di definizione

LE GENERAZIONI SONO DAVVERO COSÌ DIVERSE?

Comprendersi al di là della differenza perché ciò che unisce è più grande di ciò che divide. Quale linguaggio per superare la distanza? L'esempio di uno strumento perfettamente digitale, nel linguaggio del video umoristico, per trasmettere un insegnamento morale e senza tempo: la gratitudine.

Relatori*:

Fulvia Guazzone, Ideatrice Festivaldeigiovani
Giovanni Scifoni, Attore
Livia Viganò, COO & co-founder @ Factanza Media

LA NOVITÀ DI TIME4CHILD! LA STRANA COPPIA

Partner
Unico



eniscuola

4° APPUNTAMENTO SCUOLA/LE DUE METÀ DELL'EDUCAZIONE

Come sta cambiando il sistema educativo in Italia? Quale è il rapporto tra l'assetto educativo tradizionale e le trasformazioni del mondo contemporaneo? In che modo la scuola oggi risponde alle esigenze di futuro dei ragazzi dal punto di vista di apprendimento e crescita personale? Un confronto da alleati e stakeholder alla pari tra ragazzi ed esperti dell'insegnamento. In questo talk i ragazzi, oltre a fungere da moderatori, si affiancano agli esperti per offrire la loro parte delle verità. Questa parificazione non nasce per annullare le differenze tra professori e studenti, ma, al contrario, per valorizzarle, permettendo ai due punti di vista di unificarsi e confrontarsi l'uno con l'altro.

Intervistano*: coppia di ragazzi rete Zainet
Ospite*: **Federica Toci**, Indire, didattica

5° APPUNTAMENTO INNOVAZIONE

L'innovazione è uno degli elementi fondamentali del rilancio del nostro paese. La trasformazione digitale, soprattutto in rapporto ai più giovani, è un driver di progresso e riqualificazione di aspetti di vita personale e professionale. Che funzione ha il digitale nel percorso di crescita degli adolescenti? Che vantaggi porta e a quali pericoli occorre prestare attenzione?

Intervistano*: coppia di ragazzi rete Zainet
Ospite*: **Flavia Marzano**, Digital Transformation Consultant - Presidente del Comitato Tecnico Scientifico della Fondazione AMPIORAGGIO