

SEMINARIO FORMATIVO

GAMING E GAMIFICATION

NUOVI MODI E STRUMENTI PER
ALLARGARE LE FRONTIERE DELLE
ATTIVITÀ CULTURALI ED EDUCATIVE

Mercoledì 21 novembre 2018
dalle ore 9:30 alle ore 14:30

LINK CAMPUS UNIVERSITY |
AULA MAGNA GYMNASIUM

Via del Casale di S. Pio V, 44
ROMA

In lingua inglese (senza traduzione) e
italiano

Ingresso libero su prenotazione

entro il 16 novembre

Tel. +39 06 84400510

info-roma@goethe.de



PROGRAMMA

Modera: Luisa Marquardt, docente di Bibliografia e Biblioteconomia presso l'Università degli Studi "Roma Tre"; IFLA School Libraries Section Elected Member, AIB, CNBA, Forum del Libro.

ore 09:00 – Registrazione

ore 9:30 – Saluti e Overview/intro con presentazione - **Prof. Marco Accordi Rickards**, Direttore Generale Fondazione Vigamus (10')

BEST PRACTICES INTERNAZIONALI

ore 09:40 – *GAME DESIGN: MEGLIO STUDIARE IN MODO ALTERNATIVO?* - **Axel Watzke**, co-fondatore dell'agenzia di creativi di Berlino Anschlaege.de e partner del progetto Labourgames – work and play, un progetto europeo finanziato da Creative Europe che applica il gioco al mondo del lavoro (30')

ore 10:10 - *LA CITTÀ DIVENTA UN GIOCO – LA SIMULAZIONE DI REALTÀ AUMENTATA IN "VIENNA - ALL TOMORROWS"* - **Georg Hobmeier**, attore, coreografo e drammaturgo che collega teatro, danza, media e spazio pubblico. Oltre a pièce ideate per il palcoscenico, ha creato installazioni multimediali e giochi per computer, laboratori coreografici e una molteplicità di formati diversi per lo spazio urbano. Ha fondato nel 2014 "Causa Creations", uno studio di design per la consapevolezza sociale del gioco. (via Skype) (30')

ore 10:40 – *HEARME: METTERE INSIEME GIOVENTÙ E MUSEI* – **Nataša Braunsberger**, curatrice educativa e membro dell'ufficio pubbliche relazioni della Galleria Nazionale della Slovenia, dal 2016 co-coordinatrice di HearMe, un progetto volto a raggiungere i giovani visitatori dei musei attraverso diverse metodologie, come la Gamification, il Lego Serious Play e il Design thinking, e **Daniel Weiss**, direttore della Stichting Prime foundation con sede nei Paesi Bassi e direttore del progetto "Education and Business agility" in diversi programmi dell'UE, ha applicato la gamification in collaborazione con diversi musei per ludicizzare l'esperienza dei visitatori a Vienna (KHM), Lubiana (Galleria Narodni), Novi Sad (Galleria di Matica Srpska) e Padula (your Values your Choice the Antimafia Museum). (30')

ore 11:10 – *L'UNIONE EUROPEA E I VIDEOGIOCHI: POLITICHE, FINANZIAMENTI, FORMAZIONE, FUTURO* - **Maciej W. Hofman**, Funzionario presso l'Unità per le Politiche Culturali, Direzione Generale per l'Istruzione, i Giovani, lo Sport e la Cultura della Commissione Europea. (30')

PAUSA (20')

UNIVERSITÀ ROMANE E GAMIFICATION POSSIBILI OPPORTUNITÀ E COLLABORAZIONI PER IL SETTORE DELLA CULTURA E DELL'EDUCAZIONE CULTURALE

ore 12:00 - *GAMIFICATIONLAB SAPIENZA - PRESENTAZIONE DI PROGETTI, RICERCHE E NUOVE FRONTIERE DELLA GAMIFICATION* - **Francesco Lutrario**, Responsabile e Docente GamificationLab Sapienza, game & gamification designer (45')

ore 12:45 – *COSTRUIRE UN FUTURO PIÙ SOSTENIBILE ATTRAVERSO IL GIOCO. I SERIOUS GAME E LA GAMIFICATION COME STRUMENTI A SUPPORTO DI STRATEGIE DI EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ* - **Prof. Carlo Maria Medaglia**, Pro Rettore alla ricerca e Direttore del Dipartimento di Ricerca e **Prof.ssa Giada Marinensi**, Professoressa Straordinaria "Digital Entertainment" e "Serious Games and Gamification Strategies" presso la Link Campus University (30')

ore 13:15 - *TECNOLOGIE INNOVATIVE PER LA RICERCA E LA DIDATTICA* – **Prof.ssa Antonella Canini**, Delegata del Rettore alle politiche territoriali e ambientali e Professore Ordinario di Botanica presso l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata (15')

ore 13:30 - *APPRENDERE GIOCANDO: L'UTILIZZO DEI SERIOUS GAME IN BIBLIOTECA E AL MUSEO* - **Martina Marsano**, dottoranda presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre. Autrice di saggi e dei volumi "I videogiochi a scuola e in biblioteca" (AIB, 2014 - Premio Giorgio De Gregori 2013); "Serious game e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza (Aemmpublishing 2017 - Premio Archivio Videoludico 2015). (15')

ore 13:45 - *FILOSOFIA VIDEOLUDICA, TECNOLOGIE DIGITALI E PROCESSI DI APPRENDIMENTO: TRA RIFLESSIONI E SPERIMENTAZIONE* - **Umberto Zona** e **Martina De Castro**, membri del Laboratorio per lo Sviluppo dell'Inclusione Scolastica e Sociale, attivato presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre e coordinato dal prof. Fabio Bocci.

Il primo è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre, Cultore della Materia per le discipline Didattica Generale, Didattica Inclusiva e Pedagogia sperimentale presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, svolge inoltre attività di formazione e aggiornamento del personale docente e si occupa del rapporto fra apprendimento e tecnologie digitali, in particolare, di Social Network Analysis e Game Studies. La seconda è insegnante e Cultrice della Materia per la disciplina Didattica Generale presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi Roma Tre, formatrice, si occupa del rapporto fra innovazione didattica e tecnologie digitali e delle implicazioni di genere della cultura videoludica. (30')

ore 14:15 – conclusioni (15')

Un'iniziativa condivisa di



vigamus



Nell'ambito di [Gamerome](#)