



DigitalSummer@MIUR

21 giugno 2016

MIUR – Sala della Comunicazione

MODULO 1

Creatubbles, strawbees, hueanimation

Paul Greenberg – Mario Morello – Chiara Romano

MODULO 2

Il design a scuola

Francesco Bombardi – Mauro Del Santo

MODULO 1

Ore 10.00

Creatubbles, strawbees, hueanimation



Speech di apertura (di **Paul Greenberg** – CEO and Co-founder of Creatubbles, Previously GM, JAPAC for iPipeline and GM of Digital Media for the North Asia Region at MTV Networks, Responsible for digital business across the MTV and Nickelodeon brands. He holds a Bachelor and Master of Sciences Degrees from Massachusetts Institute of Technology – MIT)



Workshop (**Maria Xanthoudaki**, Direttore Education & CREI – **Patrizia Cerutti**, Responsabile Programmi Scuole e Famiglie Education & CREI – **Stefano Buratti**, Responsabile Tinkering Zone, Education & CREI – **Fabio Malmassari e Paola Abate** facilitatori Education & CREI). **Paul Greeberg, Mario Morello** – Head of partneships and Alliances at Creatubbles which he joined after exiting his robotics startup. A graduate from Bournemouth University – e **Chiara Romano** – User Success Manager di Creatubbles per l'Italia. Esperta di *social media* e di *digital literacy*)

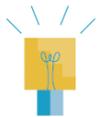
L'attività si propone di illustrare come la piattaforma *Creatubbles* (piattaforma sociale per la creatività) può essere utilizzata per caricare le proprie creazioni ed esplorare come insegnanti e studenti in oltre 50 Paesi interagiscono con *Creatubbles* e i suoi contenuti.

Ore 13.30 fine attività

MODULO 2

Ore 14.30

Il Design a Scuola



Speech di introduzione (di **Francesco Bombardi** – Architetto e professore di *Industrial Design* presso la facoltà di ingegneria Unimore, ideatore e direttore di OffiCucina per Food Innovation Program 2015, progettista laboratori «Fare Scuola» per Fondazione Reggio Children nel 2016, progettista della nuova area *Design Thinking* 2015 di Barilla – e di **Mauro Del Santo** – *Designer* e coordinatore FabLab della Palestra dell'innovazione, ambiente ideato dalla Fondazione Mondo Digitale per l'apprendimento della pratica dell'innovazione tecnologica, sociale e civica. Riconoscimento al compasso d'oro, l'autorevole premio mondiale di *design*).



Workshop

Partendo dalle tecniche di rilievo architettonico e disegno delle planimetrie si prosegue con lo studio per la predisposizione di arredi e impianti e si conclude con lo sviluppo di idee originali per la personalizzazione degli ambienti con il coinvolgimento degli studenti. Ai partecipanti, divisi in gruppi, è chiesto di sviluppare una proposta per uno spazio laboratoriale digitale.



Discussione dei lavori

Al termine della progettazione, i gruppi presentano i lavori sviluppati e discutono insieme dei risultati.

Gruppi: 15 (ogni gruppo composto da 4 docenti)

Ore 18.00 fine attività