

# *Adolescenti in immagini.* Videogiochi, fotografia e app: nuovi racconti per nuovi percorsi

13 e 14 dicembre 2019  
Centro Alberto Manzi, Bologna



Centro  
Alberto Manzi

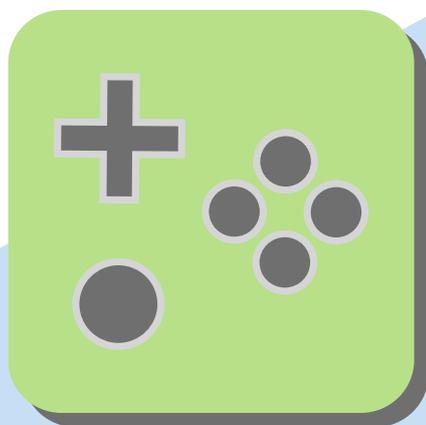


Regione Emilia-Romagna  
Assemblea legislativa



**Zaffiria**

CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA



**L'ISCRIZIONE È GRATUITA,  
MA OBBLIGATORIA!**

Attraverso il modulo:

<https://forms.gle/pvAX1cuF51Lpvf3t5>

**VENERDÌ 13 DICEMBRE**

Come costruire esperienze digitali con gli adolescenti? Come integrare le tecnologie per sostenere la loro espressività? Come riflettere e farsi domande sul mondo partendo dagli schermi? Il seminario presenta due aree tematiche: un primo **focus sulla fotografia resa sempre più facile (e spesso banale)** dai mezzi costantemente a disposizione grazie ai quali vediamo molto, guardiamo poco; un secondo focus **su app e videogiochi per capire quali ponti possiamo immaginare tra adolescenze pensate, vissute e gamificate**.

Il pomeriggio è dedicato alla fotografia e alle potenzialità che possiamo usare e pensare nella progettazione con gli adolescenti. Partiamo da un'attività ideata da Massimiliano Tappari, affiniamo la vista con le immagini scelte per noi da Francesca Romano Grasso e chiudiamo cercando nuovi modi di contrastare l'odio online potenziando le capacità creative degli adolescenti. È **cofinanziato dal progetto europeo Silence Hate**.

**Ore 14**

**Fotografia e storie surreali: due storie visive d'artista e una per ogni partecipante.**

Meraviglia e **lavoro di gruppo guidato da Massimiliano Tappari**, artista, fotografo, autore di immagini e parole mai banali

- **Fase 1\_Coffee break**: una moka e una telecamera per distorcere lo sguardo dal troppo visto verso il mai visto (con poesia).
- **Fase 2\_Esercizi fai da te**: un modo diverso di analizzare le foto sui quotidiani e pensare nuovi significati, senza temere l'ironia.
- **Fase 3\_Post it**: esempi di storie visive.

**Ore 15.30**

**Fotografia e adolescenti**

Dal selfie al racconto fotografico d'autore, cosa possono le immagini fotografiche nelle mani e nello sguardo degli adolescenti.

**Intervento di Francesca Romano Grasso**, pedagoga e formatrice, si occupa di divulgazione narrativa e progetti educativi di comunità.

**Ore 16.15**

**Educare a pensare tra immagini e buoni maestri.**

Dagli spunti di Alberto Manzi agli appunti da una sperimentazione nazionale e europea per riflettere con gli adolescenti.

**Intervento di Alessandra Falconi**, Centro Manzi e **Claudio Nicosia**, Amnesty International Italy

**Ore 17**

**Disegnare nuove soluzioni**

Progettare nuove soluzioni per una società più inclusiva: come alcuni designer stanno ripensando i concetti di inclusione e trasformazione in ambito migratorio. Progetti che possono ispirare docenti e operatori.

**Intervento di Matteo Moretti**, designer (Sheldon.studio) e docente (Università di Bolzano e Università di San Marino)

**Ore 18**

**Domande e scambi con i partecipanti**

Chiusura prevista: ore 18.30

**SILENCE**  
~~HATE~~



This publication was funded by the European Union's Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020).

**SABATO 14 DICEMBRE**

**Il seminario conclude il progetto nazionale #nodrugstobecool** che ha cercato di ideare nuovi strumenti per la **promozione del benessere e il contrasto a comportamenti pericolosi e illegali** da parte dei giovani. Esploriamo app e videogiochi immergendoci in nuove narrazioni e scoprendo nuove possibilità di lavoro. Il seminario è realizzato grazie al **cofinanziamento del Dipartimento Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri**.

**Ore 9.00**

### **Quando app e videogiochi parlano di adolescenti**

**Un percorso a cura di Giulia Natale**, esperta di app e digitale.

**Ore 9.45**

### **Presentazione dell'app interattiva Ehi, Tonino!**

e degli strumenti didattici ideati a partire dall'approccio del maestro Alberto Manzi e grazie al progetto #nodrugstobecool finanziato dalla Presidenza del Consiglio, Dipartimento Antidroga.

**Intervengono**, in video, **Antonio Ferrara e Pina Varriale**, scrittori.

A cura di Alessandra Falconi, Centro Alberto Manzi/Centro Zaffiria.

### **Un feedback dell'esperienza da parte del Centro Giovani**

**Intervengono le ragazze dei centri Agorà e Qb** di Ravenna.

**Ore 10.30**

### **Stanze interattive: tre sale per esplorare videogame e app**

Quali contenuti proporre? Quale racconto dell'adolescenza fanno gli schermi videoludici? Quale dialogo con i ragazzi e con le ragazze? Scopriremo insieme:

- **Broken Age** narra la storia di due ragazzini, che non si incontrano mai, che vivono in luoghi e epoche diverse. La storia è ricca di elementi del fantastico, ma possiamo dire che effettivamente parla della ricerca dell'identità, del trovarsi al proprio posto, del subire le scelte degli altri, del libero arbitrio.
- **Thomas was alone** semplici figure geometriche si muovono in un mondo ispirato un po' al Bauhaus cercando di trovare l'uscita. Ogni personaggio (un quadrato, un rettangolo, ecc...) ha una sua personalità e dei tratti: Thomas si interroga sul senso della vita, Chris è basso e grasso ma si infila in cunicoli inaccessibili agli altri, Claire è enorme ma galleggia sull'acqua e quindi fa da barca agli altri, ecc...
- **Florence** è una storia interattiva sugli alti e bassi sentimentali del primo vero amore di una giovane donna. Florence Yeoh si sente un po'... in trappola. La sua vita è una routine fatta di lavoro, sonni e troppo tempo passato sui social media. Poi un giorno incontra un suonatore di violoncello, Krish, che cambierà il suo modo di guardare il mondo.

**#NODRUGS**  
#stobecool

Progetto realizzato con il contributo della  
 **Presidenza del Consiglio dei Ministri**  
**Dipartimento per le politiche antidroga**

Il progetto #nodrugstobecool è stato realizzato in collaborazione con **Fo.Co cooperativa sociale** e con **Libra Cooperativa Sociale di Intervento e Ricerca, Spazio Sociale Polivalente Agorà, Centro Socio-educativo e di sviluppo di comunità Q.B. - Quanto Basta**