



NOVEMBRE



10.00 → 18.00



BASILICA AEMILIA → AREA VR / AR

VIDEOGAME HISTORY ARTGLITCH
6 1 MITO
VIRTUAL EMPATHY

10.00 → 18.00



TENSOSTRUTTURA UBIK

RETROGAMING E ARCADE
MOSTRA NFT | CINEMA
EPICOS

10.00 → 18.00



AREA ANTICA ROMA

SIMULATORE AREONAUTICA MILITARE

3 NOVEMBRE 2022

BASILICA AEMILIA

AULA HALO → h 10.00 - 11.00 HUNDRED DAYS

Videogioco gestionale a tema vitivinicolo nel quale il giocatore eredita una cantina abbandonata in Piemonte e si trova ad imparare il processo di vinificazione.

Target: per tutti

AULA HALO → h 11.00 - 12.00 THINKAHEAD GAME

CNR-ISTC presenterà una serie di videogiochi online per studiare varie capacità cognitive come la pianificazione, l'orientamento nello spazio e la presa di decisione.

Target: per tutti

AULA HALO → h 12.00 - 13.00 AUGUSTUS

CNR-ISPC coinvolge il pubblico in una "visita" dei siti culturali in una dimensione esperienziale inedita attraverso un'ambientazione 3D attenta e realistica.

Target: secondaria secondo grado, Università e Gamers.

AULA CREEPER E AULA SUPER MARIO h 10.00 - 13.00 e 14.00 - 18.00 LABORATORIO MINECRAFT BASE

Utilizzando le tue capacità di logica computazionale e problem solving, dovrai preservare il futuro risolvendo misteriose missioni ed evitare "fratture del tempo".

Target: primaria e secondaria di primo grado

AULA PAC MAN → h 10.00 - 11.00 CACCIA AL TESORO CON MINECRAFT BETTERGEO HUNT: SCOPRIAMO I TESORI DELL'ECONOMIA CIRCOLARE

CNR-ISMAR farà un'introduzione sull'importanza delle materie prime, sul loro ciclo e soprattutto sulla possibilità di riciclarle.

Target: primaria e secondaria di primo grado

AULA PAC MAN → h 11-13 CREATIVE CODING & DIGITAL ANIMATION CON LOLA SLUG

Cosa c'è dietro un'app? I bambini progetteranno una vignetta interattiva e come dei creatori di video game impareranno ad animarla e programmarla al computer.

Target: primaria

AULA SONIC → h 10.00 - 11.00 GOJELLY - LE MEDUSE COME ALIMENTO E GIOCHI DI STRATEGIA

Il tema che si affronterà è legato alle risorse marine e all'uso alimentare delle meduse, ma toccherà temi come la biodiversità, la sostenibilità dei sistemi alimentari e l'ambiente a cura di CNR-ISPA.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

AULA SONIC → h 11.00 - 12.00 L'OFFICINA DEL MECCANICO QUANTISTICO. DAL GATTO DI SCHRÖDINGER AL COMPUTER QUANTISTICO

viaggio nel mondo microscopico, al livello di atomi e molecole, un viaggio nel "regno quantistico", che ha aperto la strada a nuove applicazioni, dai LED ai LASER, verso la "seconda rivoluzione quantistica" e le nuove applicazioni del quantum computing.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

AULA SONIC → h 12.00 - 13.00 SCLEROSI MULTIPLA, RIABILITAZIONE ED EXERGAME

Questo talk presenterà soluzioni di exergaming in realtà virtuale e mista proposte dall'Associazione Italiana Sclerosi Multipla e dall'Istituto Italiano di Tecnologia, per coinvolgere i pazienti in esercizi riabilitativi.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

3 NOVEMBRE 2022

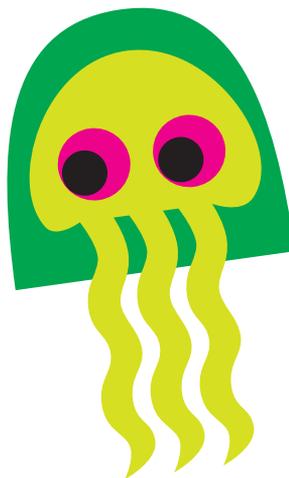
SALA CAVALLI

h 10.00 - 12.00

EMBODY THE PERSPECTIVE

Videogame educativo progettato e sviluppato presso il Serious Game LAB dell'ITD del CNR di Palermo nell'ambito della ricerca sulla relazione che intercorre tra le abilità cognitive e le abilità motorie e sul ruolo che tale relazione gioca nei processi di apprendimento.

Target: scuola secondaria primo e secondo grado

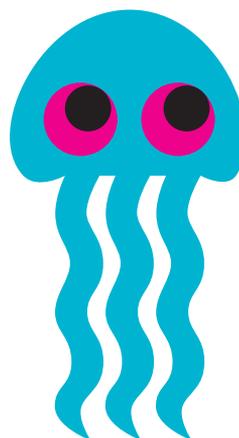
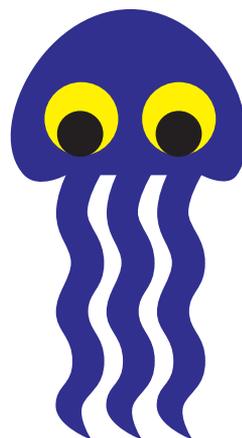


h 12.00 - 13.00

ESPLORAZIONE DELLE FIBRE TESSILI CON LA REALTÀ AUMENTATA

Esperienza in realtà aumentata sulle fibre tessili animali (lana, cashmere, yak, camelidi), vegetali più utilizzate (cotone, lino), artificiali (viscosa, lyocell), sintetiche (con particolare attenzione al poliestere riciclato da bottiglie) e sui loro utilizzi. L'esperienza virtuale accompagnerà lo studente attraverso il mondo di tutte le fibre, approfondendo dettagliatamente da dove derivano o come vengono prodotte (per le fibre artificiali e sintetiche) e quali lavorazioni successive subiscono per diventare i materiali tessili finiti di cui tutti abbiamo esperienza diretta in quanto parte fondamentale della vita dell'uomo.

Target: scuola secondaria primo e secondo grado



3 NOVEMBRE 2022

CINEMA FULGOR

T1 - Sala Multimediale

11.00 - 12.00

OUR RIGHTS, OUR PLANET STAND UP FOR THE ENVIRONMENT

Comunicare quali sono i diritti specifici in materia d'ambiente, cosa comporta avere diritti, chi sono i responsabili dell'attuale condizione ambientale e come si applicano questi diritti per cambiare il futuro.

Target: secondaria di secondo grado

h 10.00 - 11.00

Sotto il segno del toro collana Comics & Sciences, a cura di Roberto Natalini e Andrea Plazzi

Comics&Science presenta una storia che ha Mirzakhani Maryam per protagonista, la prima matematica donna a vincere la Medaglia Fields.

Target: secondaria di secondo grado

h 12.00 - 13.30

Da reale a virtuale: un esperimento interattivo sulla percezione del suono

Esperimento interattivo in cui ci avvarremo dell'elettronica per modificare i suoni. Il suono naturale del violino sarà così trasformato nel suono di uno o più strumenti meta-naturali.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

h 14.00 - 18.00

EDUCAZIONE CIVICA IN MINECRAFT

Premiazione del Concorso indetto da Cinecittà S.p.A in collaborazione con Q Academy e con il supporto organizzativo di Maker Camp.

Target: primaria

legenda

WORKSHOP → verde

TALK → rosso

EVENTI → viola



NOVEMBRE



10.00 → 18.00



BASILICA AEMILIA → AREA VR / AR

VIDEOGAME HISTORY ARTGLITCH
6 1 MITO
VIRTUAL EMPATHY

10.00 → 18.00



TENSOSTRUTTURA UBIK

RETROGAMING E ARCADE
MOSTRA NFT | CINEMA
EPICOS

10.00 → 18.00



AREA ANTICA ROMA

SIMULATORE AREONAUTICA MILITARE

10.00 → 18.00



TENSOSTRUTTURA B2B

I MIGLIORI TEAM DI SVILUPPO ITALIANI INCONTRANO
BUYER NAZIONALI E INTERNAZIONALI: UN'OPPORTUNITÀ
DI CONFRONTO E DI COMMESSE E UN'OCCASIONE DI
NETWORK - **RISERVATO AGLI ADDETTI AI LAVORI**

4 NOVEMBRE 2022

BASILICA AEMILIA

AULA HALO → h 10.00 - 11.00

DIAGIRLS

DIAGirls è un gioco di esplorazione sviluppato da Red Hog Studio in collaborazione con il Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale dell'università La Sapienza di Roma. DIAGirls si propone di accendere nelle giovani studentesse e studenti curiosità e interesse verso le materie scientifiche.

Target: secondaria di secondo grado

AULA HALO → h 11.00 - 12.00

TOURISM GAMING

Il Video game experiential sarà la nuova frontiera del Tourism marketing.

I brand turistici e di ospitalità stanno aumentando di livello i loro servizi per abbracciare le emozioni, i panorami ed i suoni dei giochi competitivi.

Target: secondaria di secondo grado, players mercato turistico

AULA HALO → h 12.00 - 13.00

LE LAMPADINE DEI VIDEOGIOCHI CONSUMANO VERA ELETTRICITÀ?

Un percorso tra i videogiochi che raccontano cambiamento climatico, impatto antropico sugli ecosistemi e opportunità della transizione energetica.

Target: secondaria di primo e secondo grado

AULA CREEPER E AULA SUPER MARIO

h 10.00 - 13.00 e 14.00 - 18.00

LABORATORIO MINECRAFT BASE

Utilizzando le tue capacità di logica computazionale e problem solving, dovrai preservare il futuro risolvendo misteriose missioni ed evitare "fratture del tempo".

Target: primaria e secondaria di primo grado

AULA PAC MAN → h 10.00 - 12.00

CREATIVE CODING & DIGITAL ANIMATION CON LOLA SLUG

Cosa c'è dietro un'app?

I bambini progetteranno una vignetta interattiva e come dei creatori di video game impareranno ad animarla

e programmarla al computer.

Target: primaria

AULA PAC MAN → h 12-13

APOCALISSE ZOMBI. ALLA SCOPERTA DELL'AGENT BASED MODELING

Un laboratorio per sperimentare praticamente i rudimenti dell'Agent Based Modeling, una modalità di programmazione e modellizzazione particolarmente utile per studiare sistemi complessi in cui molti elementi interagiscono insieme.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

AULA SONIC → h 10.00 - 11.00

SINTONIZZARE UOMO E MACCHINA

Alcuni risultati delle ricerche svolte dal laboratorio di Rehab Technologies dell'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT), nello specifico tecnologie interattive utilizzate per superare i limiti a capacità ed esperienze di persone con disabilità. Si parlerà di sistemi di interfaccia uomo-macchina che includeranno anche controlli basati su movimenti oculari e segnali fisiologici in ambienti virtuali.

Target: secondaria di secondo grado

AULA SONIC → h 11.00 - 12.00

DIDATTICA E DIGITALE

Il ruolo della Didattica Digitale e l'importanza che ricopre per gli studenti nello sviluppo delle competenze digitali e trasversali necessarie per un corretto inserimento nel mondo del lavoro.

Target: secondaria di secondo grado

AULA SONIC → h 12.00 - 13.00

BIROBOTICA TRA SCIENZA E FANTASCIENZA

Due linee di ricerca dell'Istituto Italiano di Tecnologia orientate alla realizzazione di sistemi biorobotici ispirati ai modi con cui la natura risolve problemi. Tra meraviglie naturali e bioniche, la discussione farà riferimento a scenari della ricerca e della fantascienza.

Target: secondaria di secondo grado

4 NOVEMBRE 2022

SALA CAVALLI

h 10.00 - 11.00 **SCOPRIRE COME FUNZIONA** **IL NOSTRO CERVELLO**

Il team dei ricercatori del laboratorio di Realtà Virtuale di Unitelma Sapienza, IRCCS Fondazione Santa Lucia e Dipartimento di Psicologia dell'Università La Sapienza di Roma, racconterà come la realtà virtuale stia cambiando il modo di fare ricerca in psicologia e neuroscienze.

Target: secondaria di secondo grado

h 11.00 - 12.00 **SCIENCE IN A BOX:** **IMPARIAMO SPERIMENTANDO!**

La Plant science box è una raccolta di giochi e divertenti attività sperimentali, pensate per scoprire concetti di biologia e scienze naturali e accendere nei ragazzi la curiosità verso il mondo che ci circonda. Abbiamo privilegiato il mondo vegetale per conoscere le piante ed i microorganismi e come interagiscono tra di loro.

Target: primaria e secondaria di primo grado

h 12.00 - 13.00 **PLASTICHE E BIOPLASTICHE**

La ricerca scientifica svolta dal Cnr - Istituto di Scienze e Tecnologie Chimiche 'G. Natta' è coinvolta in prima linea nello sviluppo di nuovi materiali plastici in grado di preservare la qualità ambientale della terra e del mare.

L'obiettivo è quello di introdurre i ragazzi e le ragazze al complesso mondo della plastica e delle nuove plastiche biodegradabili.

Target: primaria e secondaria di primo grado

SALA FELLINI

h 10.00 - 11.00 **MA CHE COS'È IL METAVERSO?**

Che cos'è davvero il Metaverso? Più che di Metaverso bisognerebbe parlare di Metaversi e che alcuni Metaversi già esistono e addirittura che esistono già da diverso tempo.

Target: secondaria di secondo grado

h 11.00 - 12.00 **AGROALIMENTARE:** **TECNOLOGIA E INNOVAZIONE**

La sfida è quella di produrre di più, aumentare la produzione agroalimentare mondiale riducendo l'impatto ambientale

Target: secondaria secondo grado e adulti

h 12.00 - 13.30 **DALLE STEAM AL METAVERSO:** **SPAZIO ALL'EMPOWERMENT** **FEMMINILE DIGITALE**

Secondo l'OCSE ci vorranno 132 anni per raggiungere la parità tra uomini e donne. Durante questo incontro indagheremo le opportunità create da mondi virtuali e dai videogiochi per capire quali opportunità possono offrire alle donne per smontare gli stereotipi e ridurre i divari.

Target: secondaria di secondo grado

h 15.00 - 16.00 **VIDEOGIOCO. DIDATTICA E** **PATRIMONIO CULTURALE. APPROCCIO** **INTEGRATO**

Il progetto EDU "Non per gioco" di AIGU Lazio e IVIPRO

Target: secondaria di secondo grado

h 16.00 - 18.00 **NFT | CINEMA**

Talk a cura di Rai Cinema Channel e Anica

Target: per tutti

4 NOVEMBRE 2022

CINEMA FULGOR

T1 - Sala Multimediale

h 10.00 - 11.00 e h 11.00 - 12.00 **LABORATORIO MULTI SENSORIALE**

Il laboratorio si propone di far giocare i partecipanti con l'olfatto, il tatto, la vista e l'udito, mediante semplici giochi.

Target: secondaria di primo grado

h 12.00 - 13.00 **GOCCE E BOLLE. I PRINCIPI** **ALLA BASE DELLA FORMAZIONE** **DELLE SCHIUME E DELLE EMULSIONI**

Le attività sono pensate per fare avvicinare in maniera intuitiva alla comprensione della chimica-fisica relativa alle proprietà interfacciali e alla attività scientifica che avviene all'interno dei laboratori del CNR - Istituto di Chimica della Materia Condensata e di Tecnologie per l'Energia.

Target: primaria

h 13.00 - 14.00 **A CHE GIOCO STAI GIOCANDO?**

Il pubblico parteciperà a una ricerca con una data visualization facile ed evidente da fruire, identificando così il videogioco preferito.

Target: secondaria di primo grado

H16.00 - 17.30 **GLOBAL INNOVATORS CHALLENGE**

Incontro per costruire partenariati che forniscano idee e soluzioni sostenibili attraverso progetti pilota che abbiano ricadute economiche a favore dei singoli territori facendo leva sul proprio patrimonio culturale.

Target: adulti

h 10.00 - 11.00 **INGANNEVOLI TRASMUTAZIONI** **Comic&Science**

Comics&Science, collana di Cnr Edizioni a cura di CNR - Istituto per le Applicazioni del Calcolo "Mauro Picone" presenterà il numero dedicato all'alchimia e alla chimica moderna, che alla prima deve molto.

Target: scuola secondaria di primo e secondo grado

h 12.00 - 13.00 **FASHION NEL METAVERSO**

L'incontro della MODA con il gaming sta raggiungendo nuovi livelli dopo il susseguirsi di sperimentazioni portate avanti da importanti brand del luxury: sperimentazioni a livello di comunicazione pubblicitaria e aziendale. Panel di discussione su progetti di marketing, comunicazione e formazione nel metaverso.

Target: secondaria di secondo grado e adulti, sviluppatori

h 14.00 - 18.00 **Premiazione contest** **EDUCAZIONE CIVICA IN MINECRAFT**

Il Concorso, indetto da Cinecittà S.p.A in collaborazione con Q Academy e con il supporto organizzativo di Maker Camp, è nato con l'idea di coniugare la partecipazione dei cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale con la cultura videoludica attraverso narrazioni (storytelling) ed ambientazioni tematiche realizzate con il videogioco Minecraft, versione "Education Edition".

Target: primaria

legenda

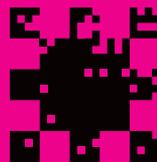
WORKSHOP → verde

TALK → rosso

EVENTI → viola



NOVEMBRE



10.00 → 18.00



BASILICA AEMILIA → AREA VR / AR

VIDEOGAME HISTORY ARTGLITCH
6 1 MITO
REALTÀ VIRTUALE IMMERSIVA

10.00 → 18.00



TENSOSTRUTTURA UBIK

RETROGAMING E ARCADE
MOSTRA NFT | CINEMA

16.00 → 18.00

SFIDE FOR FUN

COMPETIZIONI CON I MIGLIORI GIOCHI
INDI LOCAL MULTIPLAYER SU GRANDI SCHERMI

10.00 → 18.00



AREA ANTICA ROMA

SIMULATORE AERONAUTICA MILITARE
EPICOS

10.00 → 13.00



TENSOSTRUTTURA B2B

I MIGLIORI TEAM DI SVILUPPO ITALIANI INCONTRANO
BUYER NAZIONALI E INTERNAZIONALI: UN'OPPORTUNITÀ
DI CONFRONTO E DI COMMESSE E UN'OCCASIONE DI
NETWORK- **RISERVATO AGLI ADDETTI AI LAVORI**

5 NOVEMBRE 2022

BASILICA AEMILIA

AULA HALO

h 11.00 - 13.00 e 15.00 - 17.00

CREATIVE CODING & DIGITAL ANIMATION CON LOLA SLUG

In questo divertentissimo workshop scopriremo il dietro le quinte di un'app. Durante il laboratorio i bambini progetteranno una vignetta interattiva e come dei veri creatori di video game impareranno ad animarla e programmarla al computer.

Target: primaria

AULA HALO

h 10.00 - 13.00 e 14.00 - 18.00

LABORATORIO MINECRAFT BASE

Un'avventura nel tempo in cui ci si ritrova nei momenti chiave di determinate conquiste umane. Utilizzando le tue capacità di logica computazionale e problem solving, dovrai preservare il futuro risolvendo misteriose missioni ed evitare "fratture del tempo"

Target: primaria

AULA SUPER MARIO

h 10.00 - 13.00

ADD ON MINECRAFT

Elementi di logica computazionale per creare il proprio primo ADD-ON Minecraft insieme a Marco Vigelini, sviluppatore di mappe del Marketplace Minecraft e YouTuber del canale "A Scuola con Minecraft".

Target: secondaria di primo grado

AULA SUPER MARIO

h 14.00 - 18.00

ROBLOX

Attraverso l'ambiente di programmazione Roblox Studio ci si diverte a scrivere codice Lua e a creare la propria prima vera corsa ad ostacoli su Roblox.

Target: dalla secondaria di primo grado

AULA PAC MAN

h 10.00 - 18.00

FALL GUYS

Genitori e figli si cimentano in questa serie di sfide "battle royale" in stile "giochi senza frontiere" travestiti da fagiolini gelatinosi.

Target: per tutti

AULA SONIC

h 10.00-18.00

PISTA MARIO KART LIVE

Vesti i panni di Mario o Luigi, accendi il motore e mettili alla guida sui nostri circuiti guidando un vero Mario Kart con la realtà aumentata.

Target: per tutti

5 NOVEMBRE 2022

SALA CAVALLI

h 12.00 - 13.00

LABORATORIO MULTI SENSORIALE

Il laboratorio si propone di far giocare i partecipanti con l'olfatto, il tatto, la vista e l'udito, mediante semplici giochi. Verrà sollecitato solo un senso per volta, cercando di far acquisire consapevolezza sull'uso dello stesso.

Target: secondaria di primo e secondo grado

h 15.00 - 18.00

ZAGAROLO GAME HOUSE: JAM DI SELEZIONE

Target: studenti e adulti

SALA FELLINI

h 10.00 - 12.00

ESPORTS A SCUOLA. UN'OPPORTUNITÀ PER SVILUPPARE NUOVE COMPETENZE

Panel composto da rappresentanti del mondo della scuola, istituzioni, aziende leader ed esperti del settore, che dialogheranno sulle potenzialità educative degli Esports.

Target: secondaria di secondo grado

h 12.00 - 13.00

I DADI DI MOZART

Gioco di composizione musicale automatica per un viaggio nei segreti della musica e della scienza, accompagnato dall'esecuzione dal vivo di brani originali a cura del CNR-IFN

Target: secondaria di secondo grado e adulti

TERRAZZA 1055

h 19.00 - 20.00

SPESABUS

L'evento propone ai partecipanti di usare tutti i sensi, giocando in assaggi di prodotti alimentari. Trovando la lista degli ingredienti, riconoscendo il prodotto industriale dal prodotto innovativo, indovinando la quantità di zuccheri presenti e il numero di calorie.

Target: per tutti

5 NOVEMBRE 2022

CINEMA FULGOR

h 11.00 - 12.00

TECNO-ECOLOGIA SPAZIALE, CIBO E CIRCOLARITÀ PER LA SOPRAVVIVENZA

Il workshop aprirà una finestra sulla complessità dell'interfaccia tra biologia e ingegneria, sulla necessità che la tecnologia renda gli antichi processi dell'agricoltura efficienti e sostenibili nello Spazio.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

h 12.00 - 13.00

CAMBIARE LE REGOLE DEL GIOCO

Tecnologia e media tecnologici a servizio della sostenibilità ambientale.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

T1 - Sala Multimediale

h 12.00 - 13.00

CONCIORTO

Progetto musicale di Biagio Bagini e Gian Luigi Carlone (Banda Osiris) che unisce tecnologia e natura, le verdure stesse diventano strumenti musicali.

Target: per tutti

h 15.00 - 17.00

IL VIAGGIO: DA MARTE ALLA NAMIBIA, FRONTIERE D'OLTRE CONFINE

Barbascura, uno dei divulgatori scientifici più influenti del web e il primo come numero di follower, dialoga con Emilio Cozzi.

Target: secondaria di secondo grado

h 21.00 - 22.00

KENOBIT E CHIPZEL IN CONCERTO

La musicista irlandese Chipzel proporrà bitpop e chiptune tramite un semplice Game Boy insieme a Kenobit, figura centrale della scena 8 bit italiana. Una serata di musica interamente prodotta su un Game Boy del 1989.

Target: per tutti

PALCO UBIK

h 11.00 - 12.00 e h 17.00 - 18.00

TOUR RETROGAMING CON FABIO KENOBIT

Kenobit, figura centrale della scena 8 bit italiana, accompagnerà il pubblico in un tour divertente e appassionante tra i videogiochi dell'area retrogaming.

Target: per tutti

h 12.00 - 13.30

BEST APPLIED GAMES IN COLLABORAZIONE CON IVGA

Manifestazione dedicata alla valorizzazione delle eccellenze nel mondo dei videogiochi per l'assegnazione del Best Applied Games, premio per il miglior applied game italiano.

Target: per tutti

h 14.00 - 15.00

MOVIEROOMS

Videogioco gestionale in cui il giocatore è a capo del proprio cinema e gestirà la sua sala di proiezione.

Target: per tutti

h 15.00 - 16.00

40ANSWERS

Un applied game per promuovere una conoscenza di base dei principali concetti, credenze e festività cattoliche, islamiche e ortodosse, in ottica di superamento di pregiudizi.

Target: secondaria di secondo grado e adulti

h 16.00 - 17.00

CODENAME: TERRANOVA

Puzzle game cooperativo incentrato sulla comunicazione con gameplay basato sull'interazione verbale tra due parti.

Target: giocatori ma anche famiglie, formatori, dirigenti di azienda



NOVEMBRE



10.00 → 18.00



BASILICA AEMILIA → AREA VR / AR

VIDEOGAME HISTORY ARTGLITCH
6 1 MITO
REALTÀ VIRTUALE IMMERSIVA

10.00 → 18.00



TENSOSTRUTTURA UBIK

RETROGAMING E ARCADE
MOSTRA NFT | CINEMA

10.00 → 18.00



AREA ANTICA ROMA

SIMULATORE AREONAUTICA MILITARE
EPICOS

6 NOVEMBRE 2022

BASILICA AEMILIA

AULA HALO

h 11.00 - 13.00

COSTRUISCI IL TUO ARCADE GAME CON LOLA SLUG

Con forbici colla e tanta creatività i bambini si trasformeranno in veri game designer e costruiranno un arcade game, un mini flipper

Target: primaria

AULA PAC MAN

h 10.00 - 18.00

FALL GUYS

Genitori e figli si cimentano in questa serie di sfide "battle royale" in stile "giochi senza frontiere" travestiti da fagiolini gelatinosi.

Target: per tutti

AULA CREEPER

h 10.00 - 13.00 e 14.00 - 18.00

LABORATORIO MINECRAFT BASE

Utilizzando le tue capacità di logica computazionale e problem solving, dovrai preservare il futuro risolvendo misteriose missioni ed evitare "fratture del tempo".

Target: primaria e secondaria di primo grado

AULA SONIC

h 10.00-18.00

PISTA MARIO KART LIVE

Vesti i panni di Mario o Luigi, accendi il motore e mettiti alla guida sui nostri circuiti guidando un vero Mario Kart con la realtà aumentata.

Target: per tutti

AULA SUPER MARIO

h 10.00 - 13.00

ADD ON MINECRAFT

Elementi di logica computazionale per creare il proprio primo ADD-ON

Target: secondaria di primo grado

AULA SUPER MARIO

h 14.00 - 18.00

ROBLOX

Attraverso l'ambiente di programmazione Roblox Studio ci si diverte a scrivere codice Lua e a creare la propria prima vera corsa ad ostacoli su Roblox.

Target: dalla secondaria di primo grado

6 NOVEMBRE 2022

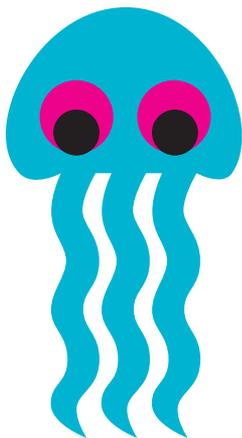
SALA CAVALLI

h 10.00 - 14.00

LEGA SCOLASTICA E-SPORTS

Qualificazione doppia eliminazione della Gara Nazionale basata su molteplici videogiochi competitivi, organizzata da Maker Camp e Campustore. Partner tecnici Lenovo e Intel.

Partner scientifico Telefono Azzurro



TERRAZZA 1055

h 12.00 - 13.30

SPESABUS

L'evento propone ai partecipanti di usare tutti i sensi, giocando in assaggi di prodotti alimentari. Trovando la lista degli ingredienti, riconoscendo il prodotto industriale dal prodotto innovativo, indovinando la quantità di zuccheri presenti e il numero di calorie.

Target: per tutti



SALA FELLINI

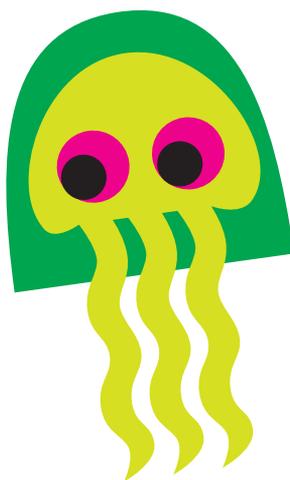
h 10.00 - 18.00

LEGA SCOLASTICA E-SPORTS

Finali doppia eliminazione della Gara Nazionale basata su molteplici videogiochi competitivi, organizzata da Maker Camp e Campustore.

Partner tecnici Lenovo e Intel.

Partner scientifico Telefono Azzurro



6 NOVEMBRE 2022

CINEMA FULGOR

h 12.00 - 13.00

CENTO ANNI DI AERONAUTICA MILITARE A FUMETTI

Per accompagnare il pubblico verso la ricorrenza del Centenario (28 marzo 2023), Aeronautica Militare presenta una collana di 12 graphic novel inedite e dedicate alla sua storia.

Target: per tutti

T1 - Sala Multimediale

h 12.00 - 13.00

ALIENI IN TAVOLA! CUCINARE IL MARE DEL TERZO MILLENNIO

Un cuoco darà una dimostrazione dal vivo sulle possibili modalità di preparazioni a base di specie aliene, a cura di CNR-IRBIM.

Target: per tutti

h 17.00 - 18.30

CONCERTO MOVIE MANIA, UNA VERA A PROPRIA "ROCK OPERA" DELLA STORIA DEL CINEMA

Tributo musicale in chiave rock alle più belle colonne sonore della storia del cinema con incursioni nel mondo dei videogiochi.

Target: per tutti

PALCO UBIK

h 11.00 - 12.00

TOUR RETROGAMING CON FABIO KENOBIT

Kenobit è la figura centrale della scena 8 bit italiana. Promotore della cultura della micromusic e organizzatore di Milano Chiptune Underground, uno dei più grandi festival 8 bit d'Europa, compone ed esegue tutta la sua musica su un singolo Game Boy del 1989.

Target: per tutti

dentro il corpo di Tesla per un effetto sorprendente.

Corto in VR (Rai Cinema Channel)

Target: per tutti

h 14.00 - 17.00

COSPLAY CONTEST

Contest ufficiale del Festival aperto a tutte le categorie di cosplayer.

Target: per tutti

h 12.00 - 13.00

NIKOLA TESLA, L'UOMO DEL FUTURO di e con ALESSANDRO PARRELLO

Un progetto internazionale multiplatforma che permette di catapultarsi dentro la storia e

legenda

WORKSHOP → verde

TALK → rosso

EVENTI → viola