



VENERDÌ 9 OTTOBRE | POMERIGGIO | 15.00 – 17.30

Il gaming al servizio dell'accessibilità culturale

Nell'ambito di CreaTech Open Lab

La fase di grande cambiamento che stiamo attraversando ci impone di ripensare linguaggi e strumenti per la fruizione culturale. La crisi di emergenza sanitaria ha sottolineato le fragilità del nostro vivere, ma contestualmente ha reso evidente la forza della cultura rispetto alla connettività sociale, alla tenuta dell'individuo nella sua quotidianità, alla sua resilienza, sia come singolo, sia come parte attiva di una comunità. All'interno del workshop saranno presentati i risultati finali dei project work nel più ampio quadro di un dibattito sul tema.

Aprire

Francesca Velani, Direttore di LuBeC, Coordinatore Parma 2020+2021

Introduce e modera

Elena Pelosi, MAXXI | Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Responsabile Formazione

La formazione al gaming e gli strumenti dell'accessibilità per...la cultura per tutti!

Intervengono

Elena Di Giovanni, Università di Macerata

Fabio Viola, Fondatore TuoMuseo

Il gaming per la cultura: il caso del MARTA di Taranto

Eva degli Innocenti, Direttrice MARTA - Taranto

Presentazione project work

Intervengono

Luca Bizzarri, Direttore reggente Politiche Giovanili Provincia Autonoma di Bolzano

Maria Maria Giovanna Fara, Responsabile Area Programmazione e progettazione e del progetto europeo Med Gaims | Eni Cbc Med 2014-2020 - Fondazione Alghero | Musei Eventi Turismo Arte

Salvo Provenzano, Capo Ufficio speciale per la ricostruzione Città dell'Aquila

Sara Maccari, Responsabile comunicazione Macerata Opera Festival

Pierangelo Romersi, Direttore Destinazione Emilia

Federica Battafarano, Assessore alle Politiche culturali e Sportive della Città di Cerveteri

Interventi del pubblico

Chiusura dei lavori 17.30

Nell'ambito di



Il progetto è promosso e sostenuto dalla

Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo