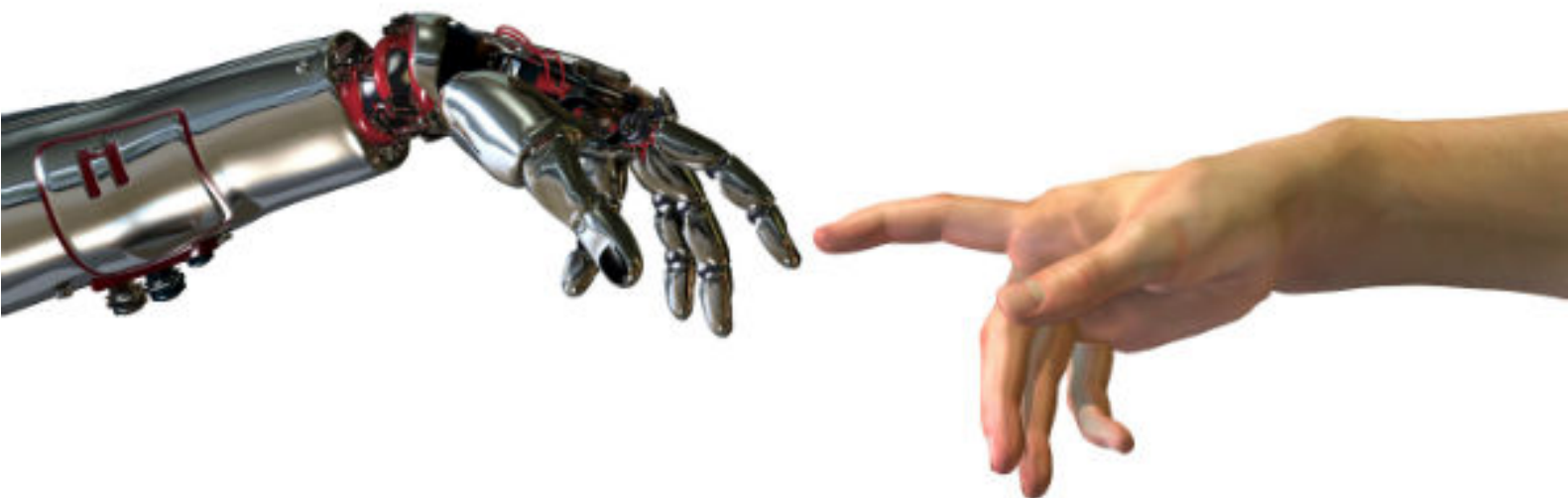


# Giovani Hi-Tech

Riflessioni per una pedagogia tra natura e tecnologia

---



Promosso da



In collaborazione con



**Giovedì 9 e venerdì 10 maggio 2019**  
**Sala del Consiglio Comunale – Bellinzona**

## Presentazione

È il tempo del digitale, della tecnologia come habitat esistenziale e cognitivo. Non a caso parliamo di *Nativi Digitali* o, in riferimento alla generazione attuale di genitori, docenti ed educatori, di *Immigrati Digitali*. Definizioni che esprimono bene il passaggio da una tecnica pensata come strumento, come semplice estensione operativa, ad una techné da ripensare come spazio ontologico che costruisce i nostri stessi paesaggi interiori e che alfabetizza i processi relazionali: scandisce l'immaginario e i tempi degli incontri, si fa proiezione sul mondo, prima ancora che un'operazione su di esso.

Con questo convegno esploreremo la convergenza di vari linguaggi e varie riflessioni sul tema complesso delle implicazioni educative riferite al rapporto con la tecnologia: dialogheranno esperti del mondo digitale, studiosi del comportamento, educatori e ricercatori delle discipline filosofiche e scientifiche.

La particolarità del convegno, promosso dall'associazione Orion con la collaborazione della Stelex Software e di Info Giovani, è quella di far dialogare l'approfondimento sulla tecnologia (come funziona? Quali gli sviluppi possibili? Quali i rischi? Quali le nuove opportunità?) con l'analisi riferita al rapporto con la natura e le alterità animali.

Tecnologia e natura, infatti, non sono termini oppositivi ma dialoganti: molti sono gli esempi di tecnologie che si ispirano al mondo animale e molti, ormai, sono gli studi che dimostrano come il confronto con la natura rappresenti un'importante palestra relazionale, espressiva, cognitiva che arricchisce e alfabetizza il confronto con la tecnologia stessa.

Il convegno è pensato per docenti, educatori, professionisti della pedagogia e genitori.

## Programma

Giovedì 9 maggio

13.00 – 13.35 Accoglienza e registrazione dei partecipanti

13.35 – 13.40 Introduzione

13.40 – 14.10 **Smartphone e app: il nuovo petrolio. Quanto vale l'industria del telefonino?**

Marzio Minoli

14.10 – 15.20 **Hikikomori: tratti di un'adolescenza rinchiusa**

Matteo Lancini

*Pausa caffè*

15.50 – 16.50 **Ubicunque: riflessioni sul tempo e lo spazio della tecnologia**

Fabio Merlini

16.50 – 17.30 **Dal cane alla tecnologia: spunti dai progetti dell'associazione Orion**

Nicola Gianini

20.30 **Evoluzione del videogioco** (conferenza serale)  
Emilio Cozzi

Venerdì 10 maggio

8.00 – 8.45 Accoglienza

8.45 – 9.15 **Educazione: tra pedagogia dell'avventura e nella natura**  
Stefano Chiassai, Isabella Filippone

9.15 – 9.45 **Tecnologia e sport: dal videocoaching alla strategia sportiva**  
Flavio Nodari

*Pausa caffè*

10.15– 11.00 **Avventure digitali: il videogioco come narrazione**  
Stefano e Tania Maccarinelli

11.00 – 12.00 **L'uso di strumenti nei primati non umani**  
Angelo Tartabini

*Pausa pranzo*

14.00 – 15.10 **Mondo digitale e mondo psichico. Quale dei due segue l'altro?**  
Luigi Zoja

*Pausa caffè*

15.40 – 17.00 **Post human: riflessioni sul rapporto natura-cultura**  
Roberto Marchesini

17.00 – 17.30 Discussione



## Relatori

<b>Stefano Chiassai</b>	educatore sociale
<b>Emilio Cozzi</b>	giornalista, scrive di videogiochi e cultura videoludica su Il Sole 24 Ore, collabora con Cineforum, Micromega e Rolling Stone
<b>Isabella Filippone</b>	educatrice sociale
<b>Nicola Gianini</b>	responsabile corsi dell'associazione Orion, si occupa di progetti di zooantropologia didattica e assistenziale
<b>Matteo Lancini</b>	psicologo e psicoterapeuta di formazione psicoanalitica. Presidente della Fondazione "Minotauro" di Milano e docente presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università Milano-Bicocca e presso la Scuola di formazione in Psicoterapia dell'adolescente e del giovane adulto Arpad-Minotauro
<b>Stefano Maccarinelli</b>	fondatore di Stelex Software, si occupa di game design, story telling e programmazione. È membro del consiglio d'amministrazione della Swiss Game Developers Association
<b>Tania Maccarinelli</b>	game designer e 3D General Artist. Laureata in nuove tecnologie dell'arte (CG Animation) presso l'Istituto Europeo di Design a Milano
<b>Fabio Merlini</b>	filosofo, presidente della Fondazione Eranos, è direttore regionale della sede della Svizzera Italiana dell'Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale. Ha insegnato Filosofia della Cultura ed Epistemologia delle scienze umane all'Università di Losanna ed è stato Professore invitato in diverse altre università
<b>Marzio Minoli</b>	economista, giornalista presso la Radio Televisione Svizzera
<b>Flavio Nodari</b>	video coach HC Lugano. Collabora con la IIHF
<b>Roberto Marchesini</b>	etologo e zooantropologo. Direttore della Scuola di Interazione Uomo Animale. Autore di testi e ricerche fondamentali nell'ambito del rapporto uomo-animale, dell'etologia cognitiva e della filosofia post human. Presidente della SIUA (Scuola di Interazione Uomo e Animale) e Direttore del Centro Studi Filosofia Postumanista
<b>Angelo Tartabini</b>	primatologo, ha collaborato come docente e ricercatore con l'Università di Parma, l'Università di Kyoto, l'Università di Camerino, il California Primate Research Center, l'Ecological Survey of India, l'Università di Benares, l'Università di Cambridge, l'Università di Johannesburg
<b>Luigi Zoja</b>	psicoanalista, ha studiato per il C.G. Jung Institut di Zurigo. Ha lavorato a Zurigo e New York, ha tenuto corsi in diverse università italiane ed estere. I suoi libri sono stati tradotti in 14 lingue e i temi principali della sua ricerca sono legati alle dipendenze, al consumismo sfrenato, all'assenza di una figura paterna, alla proiezione in politica di odio e paranoia e vari altri, in relazione alla tematiche archetipiche della psiche umana

Costo

100.— Franchi (corso intero) – 100 Euro  
70.— Franchi (una giornata) – 70 Euro  
40.— Franchi (mezza giornata) – 50 Euro  
10.— Franchi (conferenza del giovedì sera) – 10 Euro

Iscrizione                      stephanie.cardone@edu.ti.ch

Informazioni

[www.associazione-orion.ch](http://www.associazione-orion.ch)  
[www.facebook.com/associazioneorion](https://www.facebook.com/associazioneorion)

Location

Sala del Consiglio Comunale  
Palazzo Civico – Bellinzona

## Organizzazione

**L'associazione Orion** è stata fondata nel 2000 con l'obiettivo di proporre in Ticino progetti nell'ambito della zooantropologia e delle scienze cognitive. In particolare Orion propone progetti in ambito didattico e assistenziale, ma anche iniziative culturali e scientifiche. Tra le principali collaborazioni segnaliamo alcuni progetti promossi con Roberto Marchesini, Umberto Pelizzari, Patrick Fischer, le Giornate Internazionali SIUA.

Website: [www.associazione-orion.ch](http://www.associazione-orion.ch)

**Stelex Software** è nata nel 2004 come Software house indipendente della Svizzera Italiana. Dal 2012 è gestita da Stefano e Tania Maccarinelli che ne hanno ampliato i servizi e incrementata la professionalità. La Stelex Software propone progetti originali e peculiari, spesso di nicchia, che si discostano dalle produzioni di massa. Tra le creazioni "I misteri di Maggia – Il tesoro dei Templari" (2004), "Dice Hockey" (2010), "Eselmir e i cinque doni magici" (2018) e, a breve, "Feel Me, Hear me".

Web site: [www.stelexsoftware.com](http://www.stelexsoftware.com)

**Infogiovani** è il sito dell'amministrazione cantonale che si prefigge di accrescere le capacità e le competenze dei giovani affinché possano sviluppare una propria autonomia di giudizio, con responsabilità e consapevolezza, coinvolgendo i giovani stessi, ma anche gli adulti (genitori, docenti, educatori, ecc). Le tematiche promosse spaziano dalla salute e benessere all'affettività e sessualità, dalla formazione e lavoro alle politiche giovanili, passando per il tempo libero e altro ancora.

Web site: [www.ti.ch/infogiovani](http://www.ti.ch/infogiovani)