

IL CNR è qui!



Gli eventi CNR alla 6ª edizione di Rome Video Game Lab

Roma, Auditorium Parco della Musica “E. Morricone” 25-28 gennaio 2024

25 gennaio 2024

- ❑ **Giochiamo con Internetopoli!_CNR** - Istituto di informatica e telematica con Claudia Mazzanti e Manuela Moretti, 9:30 -10:30, *Teatro Studio Borgna*
Laboratorio interattivo dedicato all'educazione digitale per classi primarie e secondarie di primo grado che navigheranno e giocheranno all'interno della web app, scoprendo le tante opportunità e i possibili rischi della sconfinata città di Internetopoli
- ❑ **Comics&Science_CNR** - Istituto per le applicazioni del calcolo “Mauro Picone” con Roberto Natalini e Symmaceo Communications, 10:30-11:30, *Teatro Studio Borgna*
Nel corso del talk, sarà presentato il numero “La visione di Satoshi” di Comics&Science, collana edita da CNR Edizioni. Un fumetto ambientato in uno scenario fantastico, tra peschi giapponesi, volpi e procioni parlanti, generali bizantini e giovani informatici e informatiche, con la partecipazione straordinaria del Principe di Bisanzio
- ❑ **Il codice della vita: viaggio fantastico dal DNA alle proteine_CNR** - Istituto di fotonica e nanotecnologie con Fabio Chiarello, Annamaria Gerardino, Francesca Romana Bertani, CNR - Istituto di farmacologia traslazionale con Luisa Bracci Laudiero, Rome Technopole, ore 10:30-11:30, *Aula Halo*
Laboratorio per le visitatrici e i visitatori più piccoli basato su giochi e attività ludiche per capire in modo pratico il “codice della vita”, dalle istruzioni contenute nel DNA fino alla sintesi delle proteine
- ❑ **La rivoluzione quantistica: dal gatto di Schrödinger ai Quantum Games_CNR** - Istituto di fotonica e nanotecnologie con Fabio Chiarello, ore 11:30-12:30, *Aula Halo*
Conferenza spettacolo per tutte e tutti, per scoprire la nuova rivoluzione delle tecnologie quantistiche. Partendo dalle basi fondamentali della meccanica quantistica per arrivare fino alle applicazioni legate al Quantum Computing, con esempi pratici ispirati alla teoria dei giochi quantistici

26 gennaio 2024

- ❑ **AVATAR. Ambiente e stili di Vita negli Adolescenti: una nuova proposta di promozione della salute attraverso una piattaforma multimediale_CNR** - Istituto di fisiologia clinica con Francesca Mastorci, 9:30-12:30, *Teatro Studio Borgna*
Workshop per le scuole dedicato al progetto AVATAR che promuove il benessere tra gli adolescenti, fornendo adeguati strumenti per affrontare, gestire e superare situazioni potenzialmente a rischio, attraverso una piattaforma multimediale
- ❑ **Parliamo di calcio, ma non al bar. Il progetto Visioni di Gioco. Calcio e società da una prospettiva interdisciplinare_CNR** - Istituto di ricerca sulla crescita economica sostenibile con Maurizio Lupo, ore 9:30-10:30, *Aula Zelda*
L'intervento propone una discussione focalizzata soprattutto sulla dimensione mediale del “parlare di calcio” e sulle nuove opportunità offerte dalle piattaforme di produzione e diffusione di contenuti
- ❑ **Nel reame dell'intelligenza artificiale: un breve viaggio alla scoperta delle meraviglie e delle sfide delle tecnologie intelligenti_CNR** - Istituto di scienza e tecnologie dell'informazione “A. Faedo” con Sara Colantonio, ore 10:30-11:30, *Teatro Studio Borgna*
Talk dedicato all'intelligenza artificiale, considerata una delle tecnologie più dirompenti degli ultimi anni, con potenzialità e implicazioni che stimolano fortemente l'immaginario collettivo
- ❑ **Didattica e Intelligenza Artificiale. Come l'Intelligenza Artificiale può aiutare la didattica: gli strumenti di AI al servizio di studenti e docenti sono sempre di più e più efficaci_CNR** - Istituto di scienza e tecnologie dell'informazione “A. Faedo” con Sara Colantonio, ore 12:30-13:30, *Aula Zelda*
Talk su un tema che l'agenzia ONU ha definito urgente e che ha spinto l'UNESCO a pubblicare la “Guidance on Generative Ai in Education and Research”, primo documento “globale” per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella scuola
- ❑ **Gamification e salute_CNR** - Istituto di fisiologia clinica con Sonia Cerrai e Francesca Mastorci, ore 16-17, *Teatro Studio Borgna*
Talk con più relatori sull'utilizzo dei videogiochi e della gamification indirizzati alla cura di patologie o disturbi comportamentali o a processi riabilitativi e ad altre disabilità

