

Festival della Cultura tecnica 2018 – Giornata d'apertura
Giovedì 18 ottobre 2017 – ore 10.00-13.30 – Palazzo Re Enzo, Piazza del Nettuno 1/c, Bologna

FIERA DELLE IDEE

**Centocinquanta desk interattivi curati dai nostri studenti, per incontrare in mille modi la tecnica e la scienza
... con un focus sull'innovazione sociale**

Siamo tutti invitati ad un viaggio divertente ed istruttivo nel mondo della tecnica e della scienza. Ai desk, gli Istituti tecnici e gli Istituti professionali del territorio metropolitano, i Centri di formazione professionale, le Fondazioni ITS, le scuole secondarie di primo grado e altre organizzazioni pubbliche e private ci mostreranno i propri progetti e le proprie invenzioni. Saremo coinvolti in dimostrazioni, giochi, simulazioni, esperimenti e capiremo anche come tecnica e scienza possono contribuire alla coesione e all'integrazione sociale.

Saranno presenti punti informativi degli Enti e delle Istituzioni che collaborano alla realizzazione del Festival.

www.festivalculturatecnica.it

CATALOGO DEGLI ESPOSITORI E DELLE ATTIVITA' INTERATTIVE SVOLTE PRESSO I DESK

Istituti di istruzione secondaria di secondo grado

Istituto	Indirizzi dell'Istituto presenti all'esposizione	Attività interattive che i visitatori potranno sperimentare presso i desk e altre soluzioni espositive
ALBERGHETTI – Imola	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica	Interazione con un robot lego Mindstorm EV3, assemblato e programmato dagli studenti.
ALDINI VALERIANI - Bologna	IP Industria e artigianato – Produzione industriale e artigianale	Cartotecnica e packaging: prodotti di cartotecnica progettati ed elaborati dagli studenti. Esposizione dei campioni.
	IT Tecnologico – Chimica, materiali e biotecnologie	Restauro dei libri antichi, visualizzazione al microscopio dei licheni sul marmo dovuti all'inquinamento biologico. Progetto MAST "Expeditions" Product & Design realizzato in alternanza scuola-lavoro dagli studenti della classe terza.
	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica - Elettronica	Pannello fotovoltaico funzionante realizzato da due studenti della specializzazione. Distributore automatico delle bibite realizzato dagli studenti. Ascensore vocale.
	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica - Elettrotecnica	Macchina che simula il terremoto.
	IT Tecnologico – Grafica e comunicazione	Packaging e servizi multimediali progettati dalle classi del triennio. Progetti vincitori di concorsi sul packaging & design.

	IT Tecnologico – Informatica e telecomunicazioni	Progetti: IN4 School, Netturbino, Voolo. Progetto MAST realizzato in alternanza scuola-lavoro dagli studenti della classe terza.
	IT Tecnologico – Meccanica, mecatronica ed energia	Stampante 3D: prodotti elaborati dalla macchina durante la manifestazione.
	RADIO WEB Lookup!radio la radio degli studenti	Impianto radiofonico e radio con interviste da parte degli studenti per il Festival. Didattica innovativa, la radio a portata di mano.
ALDROVANDI – RUBBIANI - Bologna	IP Industria e artigianato – Produzione industriale e artigianale - Industria e Artigianato per il Made in Italy	I visitatori potranno scoprire il percorso progettuale per la realizzazione di un manufatto di moda percorrendo le fasi progettuali dai disegni alla realizzazione.
	IP Servizi – Servizi commerciali - Design della comunicazione pubblicitaria	Marchi, logotipi, pieghevoli, volantini, manifesti, packaging, pagine pubblicitarie e tanti altri prodotti grafici saranno illustrati dagli alunni e dai docenti dell'Istituto. I visitatori potranno utilizzare direttamente le funzioni dei software con il supporto degli alunni dell'Istituto.
	IP Servizi – Servizi commerciali - Operatore amministrativo-segretariale	Ai visitatori verrà mostrata la simulazione di attività svolta in una segreteria d'azienda e in un ufficio di informazioni turistiche.
	IP Servizi – Servizi commerciali – Operatore del punto vendita	Verrà allestito un negozio di abbigliamento in cui i visitatori potranno provare a vestire un manichino e simulare una vendita.
ARCHIMEDE - San Giovanni in Persiceto	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	In collaborazione con Ecipar Bologna, presentazione di un software gestionale per aziende. Fondazione Corazza onlus: sottotitoli ad un video di promozione delle attività dell'organizzazione.
	IT Tecnologico – Costruzioni, ambiente e territorio	Realizzazione di modelli in grado di far acquisire agli alunni la consapevolezza del rapporto esistente tra morfologia edilizia e vulnerabilità sismica. Progetto scolastico “Laboratorio di statica intuitiva” collegato alle iniziative divulgative e formative della rete RESISM. Quest’anno il protocollo didattico verrà arricchito dalla realizzazione di un sistema di sensori elettronici collegati ad un microcontrollore in grado di monitorare le accelerazioni trasmesse alle parti strutturali. Tra le possibili applicazioni future rientra il tema della salvaguardia del patrimonio edilizio ed artistico.
	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica	L'elettronica e le sue applicazioni nella vita quotidiana - Gaming application: Laser Game, Tris, Electronic dice. Smart socket. Sistema di acquisizione temperatura/umidità. Gimball. Pet dispenser.
Istituto Salesiano BEATA VERGINE DI SAN LUCA - Bologna	IP Servizi – Servizi commerciali	Laboratorio di fumetto e disegno a mano. Creazione di un fotoritocco e utilizzo di software Adobe con utilizzo di un Mac ed dell'assistenza di allievi. Spiegazione ed orientamento delle attività formative e scolastiche previste.
	IT Tecnologico – Meccanica, mecatronica ed energia	Visione e movimentazione di un incisore a Controllo Numerico Computerizzato montato su una struttura con movimentazione su tre assi. Visione dei complessivi meccanici realizzati nel corso dei cinque anni di studio. Spiegazioni e chiarimenti relativi alle attività scolastiche.

BELLUZZI – FIORAVANTI - Bologna	IP Industria e artigianato – Manutenzione e assistenza tecnica	Mano realizzata da studenti del Progetto DESI con fresa CNC, dimostrazione assemblaggio di due testate Ducati a 4 valvole.
	IT Tecnologico – Chimica, materiali e biotecnologie	<u>Costruiamo un “contatore di densità”</u> Corpi liquidi a diversa densità possono galleggiare l’uno sull’altro per lungo tempo. Il galleggiamento è alla base della costruzione dello strumento chiamato densimetro. <u>Dobbiamo preoccuparci se l’acqua è dura?</u> L’acqua che esce dal rubinetto, e più in generale l’acqua da bere, contiene sali disciolti. In che modo dobbiamo fare attenzione ai sali responsabili della cosiddetta “durezza”?
	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica – Elettronica e automazione	Gioco d’abilità, parcheggio automatico. Bicigeneratore: pedalando fai luce!
	IT Tecnologico – Informatica e telecomunicazioni	GoobleBike V.2.0 - La Gooble Bike è tornata! Oltre a pedalare con un <i>home trainer</i> su percorsi predefiniti nelle Street View di Google simulando le pendenze rilevate dalle mappe, GoobleBike consente di pedalare liberamente su tutte le mappe di Street View scegliendo in tempo reale il percorso agli incroci ruotando il manubrio.
	IT Tecnologico – Meccanica, meccatronica ed energia	Esperienze di robotica e automazione sviluppate da studenti di meccatronica.
	LTO Laboratorio territoriale per l’occupabilità Opus Facere	Grazie all’utilizzo del microscopio ottico, che permette di ingrandire dettagli invisibili ad occhio nudo, si procede all’osservazione di vetrini, preparati dagli studenti, che consente loro di confrontare la cellula animale e vegetale.
BRUNO - Budrio, Medicina, Molinella	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica	Robotica e automazione.
CADUTI DELLA DIRETTISSIMA – Castiglione dei Pepoli	IP Industria e artigianato – Manutenzione e assistenza tecnica	Esposizione di una matrice cubica di led programmabile con apposita scheda elettronica. Prototipo che consente la levitazione di oggetti leggeri tramite impulsi sonori.
	IP Servizi – Servizi commerciali	<u>Grafica pubblicitaria</u> - Presentazione di disegni e loghi realizzati dagli studenti; i visitatori potranno utilizzare programmi di grafica per la creazione di loghi personalizzati con successiva stampa degli stessi.
	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	Attività di coding con Raspberry PI: esploriamo il terminale Linux. Esposizione di un prototipo di drone telecomandato tramite app da cellulare.
CRESCENZI - PACINOTTI – SIRANI - Bologna	IP Servizi – Servizi socio- sanitari	Laboratorio di attività manuali: attività creative ed espressive per minori. Laboratorio di Stardus Paper: creazione di oggetti con utilizzo di carta riciclata. Laboratorio di arte e movimento circense, per il contrasto alla dispersione scolastica e sociale. Costruzione di pupazzi in gommapiuma. Attività con la partecipazione di animatori.
	IT Economico –	Progetto Student Lab, vincitore di un concorso regionale: creazione di un'azienda partendo dalla gestione del logo, la

	Amministrazione, finanza e marketing	ricerca di sponsor e la creazione del relativo sito web.
	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing – Relazioni internazionali per il marketing	
	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing – Sistemi informativi aziendali	Laboratorio di utilizzo del QR Code per l'app messa a punto dagli studenti dell'Istituto dedicata alla ricorrenza del 2 agosto.
	IT Tecnologico – Costruzioni, ambiente e territorio	Postazione con stazioni integrate per il rilievo topografico e degli ambienti interni. Uso della stampante 3D per la realizzazione di piccoli oggetti e di modellini in scala di porzioni di edifici. Uso di piccolo laser scanner.
	IT Tecnologico – Costruzioni, ambiente e territorio – Geotecnico	Riconoscimento di campioni di rocce. Lettura di carte geologiche.
FANTINI - Vergato	IP Servizi – Servizi commerciali - Promozione commerciale pubblicitaria	Laboratorio di progettazione grafica: gli studenti dell'Istituto svolgeranno un'attività laboratoriale mostrando gli strumenti, attrezzature di laboratorio, metodi di lavoro.
	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	Proiezione di un video per il progetto alternanza scuola-lavoro svolto per la Rocchetta Mattei. Gioco degli scacchi: gli studenti dell'Istituto effettueranno dimostrazioni di gioco alternandosi su tre scacchiere.
	IT Tecnologico – Costruzioni, ambiente e territorio	Attività di laboratorio legate al tridimensionale e alla nuova progettazione di rendering 3D.
IPSAR – Casalecchio di Reno, Valsamoggia	IP Servizi – Servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera	<u>Stili alimentari e impronta ecologica: come le nostre scelte alimentari incidono sull'ecosistema</u> Presentazione di un depliant che mette a confronto la doppia piramide alimentare (rappresentazione grafica che confronta il valore nutrizionale degli alimenti con il loro impatto ambientale). Degustazione di un piccolo finger food vegetariano che unisce corretta alimentazione e sostenibilità.
KEYNES – Castel Maggiore	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	Attività dimostrativa di Simulimpresa.
	IT Tecnologico – Costruzioni, ambiente e territorio	Progettazione di “modulo abitativo per l'emergenza”. L'abitazione per l'emergenza come laboratorio studio per l'utilizzo delle nuove tecnologie costruttive.
LUXEMBURG -	IT Economico –	Esperienze effettuate negli stage di alternanza scuola lavoro; sportello con App per i giovani di Poste Italiane.

Bologna	Amministrazione, finanza e marketing	Presentazione del prototipo creato al MAST di Bologna per un packaging per miscele (caffè – the).
	IT Economico - Turismo	Presentazione di un pieghevole realizzato per la Quadreria di Palazzo Rossi Poggi Marsili di Bologna.
MAJORANA – San Lazzaro di Savena, Monghidoro	IT Tecnologico – Chimica, materiali e biotecnologie - Biotecnologie Sanitarie	Realizzazione di Cosmetici Naturali con estratti vegetali e descrizione dei controlli analitici e microbiologici che vengono effettuati sulle formulazioni cosmetiche. Obiettivo dell'esperienza è dimostrare come l'aggiunta di melaleuca (olio essenziale di tea tree) ad una crema idratante per mani conferisca proprietà antimicotiche.
	IT Tecnologico – Elettronica ed elettrotecnica - Elettronica	Misura della potenza elettrica dissipata da 1-3 lampade a tungsteno e relativo costo con invio via Blue-tooth delle misure su cellulare, con un dispositivo denominato PMS realizzato con Arduino. Realizzazione di movimenti di una mano mecatronica attuati tramite Arduino n.1, comandati dai rispettivi movimenti di una mano vera dotata di sensori, interfacciati con Arduino n.2. Il collegamento tra i 2 Arduino è realizzato via Blue-tooth. Realizzazione di comandi di accensione/spengimento di luci o motori elettrici (domotica) tramite app su Tablet, realizzato con Arduino in collegamento Blue-Tooth con il Tablet. Realizzazione del movimento di un robot telecomandato, che invia le immagini riprese durante lo spostamento con una telecamera su un canale streaming su Internet; realizzato con Arduino in collegamento Wi-Fi con il robot.
	IT Tecnologico – Meccanica, mecatronica ed energia	Realizzazione di meccanismi a scappamento da orologi meccanici a pendolo e presse pneumatiche schiaccia lattine.
MALPIGHI – Crevalcore, Bologna, San Giovanni in Persiceto	IP Servizi – Servizi sociosanitari - Arti ausiliarie delle professioni sanitarie - odontotecnico	<u>Odontotecnico 3.0 - Fabbricare sorrisi con il digitale</u> Postazione digitale: Gli studenti in visita saranno coinvolti nella simulazione di un progetto digitale. Postazione espositiva: Illustrazione di manufatti dentali.
MANFREDI – TANARI - Bologna	IP Servizi – Servizi commerciali	I prodotti esposti comprendono: -2 allestimenti artistici per Punto Vendita tratti da due famosi dipinti De Chirico per il Visual Merchandiser; -15 manifesti pubblicitari relativi al tema della Comunicazione Persuasiva, tratti dalla psicologia del colore. Power Point: concetto di pubblicità e allestimento vetrine per l'indirizzo punto vendita. Psicologia della comunicazione e del marketing: messaggi pubblicitari ideati dagli studenti dell'IIS Manfredi-Tanari.
MATTEI – San Lazzaro di Savena	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	Il progetto Cambridge IGCSE: Economics. Gli studenti svolgeranno attività per presentare in inglese le teorie economiche, i loro principi e il linguaggio specifico.
	LTO Laboratorio territoriale per l'occupabilità Opus Facere	L'attività è un'indagine sul funzionamento dei dispositivi per la stampa 3D. Gli studenti dell'Istituto progetteranno e stamperanno oggetti 3D mostrando le varie fasi ed illustrando le potenzialità dei software di modellazione.
MONTESSORI – DA VINCI – Alto Reno Terme	IT Tecnologico – Informatica e telecomunicazioni	Presentazione del libretto illustrativo della scuola e giochi web based.
	IT Tecnologico – Meccanica, mecatronica ed energia	Dimostrazione lavorazione al CNC, lavorazione stampante 3D, illustrazione della costruzione di un braccio robotico.

SALVEMINI – Casalecchio di Reno	IT Economico – Amministrazione, finanza e marketing	Raccolta di applicazioni app e web. Nuova versione dell'applicazione 'Costituzione per tutti'. Video 'Storie di alternanza'.
SCAPPI – Castel San Pietro	IP Servizi – Servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera	<u>Indirizzo enogastronomia</u> Completamento e decorazioni di pasticceria, preparazione di assaggi. <u>Indirizzo sala-bar</u> Prova cocktail. <u>Indirizzo accoglienza turistica</u> Presentazione di video e giochi interattivi per conoscere il turismo.
	IT Economico – Turismo	Presentazione di video e giochi interattivi per conoscere il turismo e le lingue.
SCARABELLI – GHINI - Imola	IT Tecnologico – Agraria, agroalimentare e agroindustria	Osservazione di tessuti vegetali allo stereomicroscopio.
	IT Tecnologico – Chimica, materiali e biotecnologie	Osservazione di preparati istologici. Osservazione e riconoscimento di bioindicatori. Separazione di miscugli. Dimostrazione di utilizzo di strumentazione per analisi ambientali: fonometro (inquinamento acustico) e rilevatore di campi elettromagnetici.
SERPIERI – Bologna, Loiano, Sasso Marconi	IP Servizi – Servizi per l'agricoltura e lo sviluppo rurale	I colori della natura: esperimenti di cromatografia su strato solido. Quant'è dolce la frutta: rifrattometria. Esperimenti sulla fermentazione. Determinazione della tessitura del suolo attraverso la manipolazione. Esperimenti di cromatografia.
	IT Tecnologico – Agraria, agroalimentare e agroindustria	Produzione di oli essenziali. Gestione dei parametri climatici con microcontrollore Arduino.

Enti di formazione professionale

Istituti di istruzione secondaria di primo grado

Istituto	Attività interattive che i visitatori potranno sperimentare presso i desk e altre soluzioni espositive
CONFINDUSTRIA EMILIA E ISTITUTO COMPRENSIVO N. 11 BOLOGNA	Videogiochiamo con scratch: i visitatori potranno provare a giocare con i videogiochi programmati dai ragazzi utilizzando scratch. A spasso con mBot: i visitatori vedranno quanto realizzato con mBot e potranno provare a programmarlo.
ISTITUTO COMPRENSIVO N.12 BOLOGNA	La bambola brutta, un percorso che attraversa il racconto partigiano di Renata Viganò per arrivare alle esperienze di resistenza quotidiana dei ragazzi della scuola. Un percorso in verticale tra primaria e secondaria che ha portato alla realizzazione di piccoli circuiti interattivi che contengono e riproducono i messaggi registrati dalle testimonianze di persone che hanno vissuto la storia della nostra liberazione e dei ragazzi che hanno riflettuto sul senso della resistenza, di allora e di oggi.
ISTITUTO COMPRENSIVO N.21 BOLOGNA	I “ciapinari” del XXI secolo: disegnare e stampare in 3D meccanismi o “pezzetti” mancanti, progettare e costruire piccoli dispositivi che migliorino la vita o che la rendano più bella e divertente (dal ventilatore al game boy, dal videogame al robot...) attraverso circuiti, sensori ed attuatori.
ISTITUTO COMPRENSIVO N.7 IMOLA	<u>Coding con il corpo - Spostarsi in un reticolo</u> In un reticolo a terra realizzato con cerchi da palestra, con frecce disegnate su cartoncino indicanti le varie direzioni (avanti, dietro, destra, sinistra) e un ostacolo che è contenuto nei cerchi, un alunno si muove sul tappeto un passo alla volta ed un altro alunno mette le frecce e i numeri per indicare il percorso fatto dal primo e viceversa. <u>Robotica educativa - Programmare le blue-bot a coppie</u> Un alunno detta al compagno un programma in base allo sfondo del reticolo dove si muove la blue-bot e l'altro esegue il programma.
ISTITUTO COMPRENSIVO DI VADO - MONZUNO	Realizzazione di un modello di farfalla tridimensionale in compensato utilizzando un archetto da traforo. Realizzazione di strutture portanti, quali ali e piani di coda, di un aeromodello dinamico in legno di balsa.

Fondazioni ITS – Istruzione tecnica superiore

Ente	Percorsi / profili presenti all'esposizione	Attività interattive che i visitatori potranno sperimentare presso i desk e altre soluzioni espositive
FONDAZIONE ITS FITSTIC	Tecnico superiore per la comunicazione e il marketing digitale	<u>Progettare un mestiere: la realtà virtuale nelle professioni di domani</u> Gli studenti potranno provare esperienze in realtà virtuale immersiva, attraverso appositi visori. <i>In collaborazione con Vitruvio Virtual Museum.</i>
FONDAZIONE ITS MAKER	Tecnico superiore dei sistemi di controllo nella fabbrica digitale	<u>Demo di asse lineare in ambito automazione</u> I visitatori verranno accompagnati nella programmazione di un asse lineare su 3 punti decisi dall'operatore. Verrà inoltre verificato il corretto funzionamento del dispositivo.
FONDAZIONE ITS PIACENZA	Tecnico superiore per la logistica 4.0 e la smart mobility	Esperienza di realtà virtuale attraverso l'utilizzo di un visore messo a disposizione da una azienda di trasporti socia della Fondazione che ha partecipato con gli allievi del corso al progetto ITS 4.0.
FONDAZIONE ITS TURISMO E BENESSERE	Tecnico superiore per la gestione di strutture turistico-ricettive Tecnico superiore per la promozione e il marketing delle filiere turistiche e delle attività culturali	Presentazione dei project work dei partecipanti ai corsi degli aa. ff. 2016/2018 relativi a progetti di valorizzazione del territorio e delle attività culturali, nonché a progetti di studio sui dati di ricettività della costa romagnola e relative proposte di sviluppo.

Altri Enti / Istituzioni

Ente / Istituzione	Attività interattive che i visitatori potranno sperimentare presso i desk e altre soluzioni espositive
FABLAB BOLOGNA	In anteprima, la nuova "Scratch Machine", una SALAGIOCHI costruita in stile anni '80 su cui i ragazzi potranno giocare con i videogiochi programmati da loro stessi. Sono allestiti un angolo programmatori ed una area di gioco. Esperimenti con il kit PlayMakers, pensato per gli atelier digitali: Arduino+Coding+Stampa 3D. M-Bot Area.
ISTITUZIONE BOLOGNA MUSEI - MUSEO DEL PATRIMONIO INDUSTRIALE - Bologna	MANO ROBOTICA IDRAULICA: un braccio meccanico che può essere mosso da pistoncini idraulici nelle tre direzioni potrà essere guidato in semplici operazioni. GIOCO INTERATTIVO (per gruppi di 4 ragazzi) per approfondire le fasi di lavorazione in una catena di montaggio: un gioco di elastici e oggetti da spostare coordinando idee e movimenti. SCRIBBLE MACHINE: un esempio di piccola macchina scrivente realizzata durante i laboratori di tinkering proposti dal Museo. MAKERS IN MUSEO: semplici cannuccie e raccordi possono dare vita a macchine diverse, sviluppando il pensiero creativo e le capacità di innovazione dei ragazzi.

ISTITUZIONE GIANFRANCO MINGUZZI e LICEO RIGHI - Bologna	<u>Macchine matematiche</u> Trasformazioni geometriche – Rotazione Trasformazioni geometriche – Omotetia - Pantografo di Scheiner Conica - Parabolografo del Cavalieri
ISTITUZIONE VILLA SMERALDI – MUSEO DELLA CIVILTA' CONTADINA – San Marino di Bentivoglio (BO)	<u>Tessitura con telaio a cornice</u> L'Atelier tessile Trame Tinte d'Arte del Museo illustrerà ai visitatori la tecnica della tessitura con telaio a cornice. Sarà possibile sperimentare questa tecnica in chiave contemporanea con rimandi alla tradizione contadina del nostro territorio.
MUSEO MARCONI – Pontecchio di Sasso Marconi (BO)	Presentazione del funzionamento del trasmettitore e ricevitore del primo sistema Marconi di telegrafia senza fili: alle origini della comunicazione wireless.
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE EMILIA-ROMAGNA / Servizio Marconi TSI	<u>Tinkering e robotica - scintille di creatività digitale [“trafficare” con la tecnologia e con gli oggetti]</u> Attività di tinkering, coding unplugged, robotica e creatività digitale realizzate nelle scuole dell’infanzia e primarie del territorio. Una panoramica tra gli “strumenti” più utilizzati da docenti ed alunni per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, la capacità di problem solving usando la creatività, la logica e il pensiero divergente: microbit & makey makey; osmo; mBot e inObot; automata e codici creativi di carta, palline e legnetti.

Durante la mattinata si svolgerà “STUDENTI ATTIVI: ESERCITAZIONI SULLA SICUREZZA ALLA FIERA DELLE IDEE”, attività organizzata da AUSL Bologna – Dipartimento di Sanità Pubblica – Ambito Prevenzione e Sicurezza Ambienti di Lavoro, con la partecipazione degli studenti degli Istituti Aldini Valeriani e Crescenzi-Pacinotti-Sirani.

Per informazioni sulla giornata d'apertura: eventi@absolutgroup.it - Per prenotazioni delle visite alla Fiera delle Idee: festival@festivalculturatecnica.it