

FINALMENTE ANCHE L'EUROPA AVRA' LA SUA MAKER FAIRE

*Direttamente dagli Stati Uniti sbarca a Roma la fiera degli artigiani del XXI secolo
Dal 3 al 6 ottobre 2013 a Palazzo dei Congressi (EUR)*

Arriva a Roma la prima edizione di *Maker Faire Rome – The European Edition* in collaborazione con Arduino e la rivista Make. La fiera europea dei Makers si svolgerà a Palazzo dei Congressi, all'Eur, dal **3 al 6 ottobre 2013** e i numeri sono già imponenti: previsti almeno 20mila spettatori e 200 progetti che verranno selezionati per essere esibiti nel corso dell'evento.

La prima edizione di *Maker Faire Rome – The European Edition* è realtà grazie all'accordo firmato tra **Asset-Camera** (Azienda speciale della CCIAA di Roma), **Tecnopolo** e **Make Media** (gruppo O'Really Media), società editoriale proprietaria del brand "Maker Faire" registrato a livello globale e organizzatore delle Maker Faire mondiali che si tengono, ogni anno, a New York e San Matteo che raccolgono migliaia di visitatori, dove centinaia di Makers presentano le loro innovative invenzioni: dai violini stampati in 3D ai minirobot intelligenti che annaffiano le piante.

Ma chi sono i Makers? Potrebbero essere definiti i "Leonardo" del 21esimo secolo. Si interessano di tecnologia, design, arte, sostenibilità, modelli di business alternativi. Vivono di comunità online, software e hardware open source, ma anche del sogno di inventare qualcosa da produrre autonomamente, per vivere delle proprie invenzioni. In una fase di crisi si affidano alla creatività facendo della propria passione un lavoro.

Il movimento dei Maker si basa sulla riutilizzazione e condivisione dei risultati, sulla creatività e sull'innovazione. Sul medio e lungo periodo potrebbe permettere di innescare importanti effetti virtuosi sull'economia, in cui comunità crescenti di makers sperimentano nuovi approcci alla produzione basati su tecnologie a basso costo.

L'idea di portare a Roma la Maker Faire nasce dopo il grande successo della manifestazione *World Wide Rome*, organizzata a Roma, nel marzo scorso, da Asset-Camera e Tecnopolo, curata da Riccardo Luna e dedicata al movimento dei maker, al quale era presente anche **Dale Dougherty** (cofondatore di *O'Reilly Media*). La Maker Faire di Roma sarà l'unica in Italia a collaborare direttamente con la *Make Media* e con il team che organizza le grandi Maker Fair americane che si svolgono a San Francisco (California) e New York.

Massimo Banzi creatore, insieme a un team internazionale, di *Arduino* - l'hardware open source -, tra i pochi italiani a essere chiamato sul palco della conferenza sull'innovazione TED e considerato un guru oltreoceano, sarà il curatore della Maker Faire Rome: si occuperà di strutturare, selezionare e ricercarne i contenuti attraverso un circuito virtuoso tra la comunità internazionale di *Arduino* e i maker provenienti da tutta Europa.

La sfida principale per questa prima edizione europea è, infatti, quella di unire la comunità maker in Europa, ora molto frammentata, con l'obiettivo di favorire la partecipazione di più persone possibili. Non a caso, proprio come avviene negli Stati Uniti, la partecipazione per i Makers è gratuita.



Camera di Commercio
Roma



ASSET - CAMERA
Azienda Speciale



Il programma delle 4 giornate è:

- Giovedì 3 ottobre - Open Conference dal titolo “How to REMAKE the world” (Aula magna Palazzo dei Congressi). Sarà strutturato con il format degli eventi WWR, quindi non conferenza tradizionale ma uno show;
- Venerdì 4 ottobre – giornata dedicata all’Education. L’ingresso è gratuito ma limitato alle scuole;
- Sabato 5 e Domenica 6 ottobre – Fiera aperta al pubblico (ingresso a pagamento).

Gli espositori sono i Maker selezionati attraverso la Call for Maker, gli artigiani digitali, le università (La Sapienza, Tor Vergata, Roma Tre), CNR, gli Sponsor.

Nei giorni 4-5-6 ottobre ci saranno workshop, presentazioni, piccole conference, testimonianze imprenditoriali e performance.

Come per tutti gli eventi World Wide Rome, la conference iniziale e alcuni conference/workshop dei 3 giorni successivi saranno in live streaming.

L’impegno della Camera di Commercio, attraverso l’Azienda Speciale - Asset Camera, organizzatrice della manifestazione, è quello di mettere insieme diversi attori del settore creativo, tecnologico e imprenditoriale con l’obiettivo finale dello sviluppo del sistema imprenditoriale del territorio:

- I maker – hobbyist, creativi, geni dell’innovazione che affiancano alla logica del DIY (Do It Yourself) il valore della condivisione. Attraverso le community i maker condividono esperienze, conoscenze e progetti nella convinzione che la condivisione generi valore;
- Le Università, i Centri di ricerca e le imprese che credono nell’innovazione e anche in periodi di crisi non hanno smesso di investire in ricerca sfruttando al massimo le potenzialità delle nuove tecnologie e dei nuovi strumenti;
- I giovani – il nostro futuro!

La Maker Faire Rome non è una comune fiera.

La MFR è un'esperienza interattiva, uno spazio dove ci saranno esposizioni ma anche workshop, presentazioni e performance.

La presenza dei giovani in questo contesto è fondamentale, affinché scoprano, vivendo l'esperienza e toccandola con le proprie mani, dove siamo e dove possiamo andare, con convinzione, creatività, tecnologia...in poche parole futuro!

I Makers sono stati definiti gli artigiani del XXI secolo, gli hobbisti tecnologici che si affidano alla creatività, all'innovazione, al problem solving. Tutte competenze che si devono cominciare ad acquisire a scuola, se possibile fin da piccoli. Si tratta dell'educazione per il XXI secolo.

Cos'è l'educazione del XXI secolo? Il professor Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale la definisce come "quell'insieme di attività che consentono ai giovani di tutte le età di sviluppare le competenze utili per vivere e lavorare nel XXI secolo come la creatività, il problem solving, il lavoro di gruppo, la responsabilità sociale: attività che spesso non vengono inserite nel curriculum scolastico standard ma che devono essere parte integrante della didattica innovativa per preparare i giovani alle sfide future".

Per questo ci è sembrato importante dedicare una giornata della Maker Faire al mondo della scuola e, in particolare, al settore della Robotica educativa.

La Robotica educativa è infatti un esempio eccellente di come le attività pratiche, logico-creative e di gruppo possano essere uno stimolo importante per i giovani. Imparare a programmare un robot significa sviluppare quelle abilità utili ad uno studente non solo da un punto di vista tecnologico matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi. Si tratta di un processo che viene messo in atto e che permette ai giovani di costruire un nuovo approccio alla vita e plasmare il proprio futuro. La metodologia utilizzata è quella costruttivista e inclusiva dell'imparare facendo. La robotica permette quindi di sviluppare capacità trasversali necessarie a garantire l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e lo studente è posto al centro del processo educativo come costruttore del suo apprendimento.

E' esattamente quella logica che sottende ai makers. Sarà un caso che il simbolo della Maker Faire è proprio un robot?

Oltre la Fiera...

Il 4-5 e 6 Ottobre oltre a poter visitare gli stand dei 200 espositori su 350 progetti pervenuti da tutto il mondo, si potrà partecipare a numerosi workshop ed educational organizzati dai nostri partner tra i quali: la Fondazione Mondo Digitale; DiScienza; Elettronica In; i FabLab Italiani e Internazionali; Twenty Tree. Gli Educational spazieranno dalla robotica all'uso delle stampanti 3D alla tecnologia applicata all'economia green.

COMPETIZIONI di Robotica

- Dimostrazioni competizioni categoria **Soccer**
- Dimostrazioni competizioni categoria **Rescue primary e secondary**
- Dimostrazioni competizioni categoria **Dance primary e secondary**
- Dimostrazioni competizioni categoria **Cospace Theatre** presentata per la prima volta a Roma e in Italia durante la RomeCup 2013, l'eccellenza della Robotica a Roma.
- Dimostrazioni competizioni categoria **Explorer Junior e Senior**

WORKSHOP

- Workshop formativo per docenti e studenti sulla categoria **Dance e Cospace Theatre** a cura di Domenico Ardito, National Representative Robocup Junior per la categoria **Dance**
- Workshop formativo per docenti e studenti sulla categoria **Soccer** a cura di Paolo Torda, National Representative Robocup Junior Italia



Camera di Commercio
Roma



ASSET - CAMERA
Azienda Speciale



- Workshop formativo per docenti e studenti sulla categoria Rescue a cura di Rodolfo Falcioni, docente Itis Pacinotti di Roma
- La Scuola incontra l'impresa: i nuovi modelli di creatività digitale a cura di Officine Arduino
- Ohm Sweet Ohm - un laboratorio per tutti di elettronica e optoelettronica applicata. A cura di DiSCienza
- Circuidi-dò! - un laboratorio per insegnare ai più piccoli che cos'è l'elettricità in tutta sicurezza. Attraverso della plastilina conduttiva e isolante i partecipanti saranno in grado di creare piccoli circuiti connessi ad una batteria. A cura di DiSCienza
- Dalla carta...alla carta - un laboratorio di riciclo creativo, dove i ragazzi realizzano, da semplice carta di scarto, cartoline personalizzate e uniche, attraverso l'uso di mezzi semplici, come setacci, coloranti alimentari e fiori secchi. A cura di DiSCienza
- Il mio primo sketch - I ragazzi verranno accompagnati in semplici esercitazioni con Arduino e i più comuni componenti elettronici, che saranno l'occasione per acquisire le basi dell'elettronica, nozioni di robotica/automazione di base e approfondire le logiche di programmazione. A cura di DiSCienza
- Led throwies - Un'attività alla scoperta dei Led ispirata al workshop del collettivo Graffiti Research Laboratory. Ogni partecipante potrà costruire il suo personale sticker magnetico luminoso. A cura di DiSCienza
- Light Painting - Scopriamo come dipingere con la luce utilizzando la lunga esposizione e delle sorgenti luminose mobili. Le foto verranno pubblicate su una galleria web dedicata all'attività, pronte per essere ricondivise. A cura di DiSCienza
- Banana Piano - Un laboratorio per tutti in cui si esplorerà la conduttività dei diversi materiali utilizzando una Makey Makey e lo sketch. A cura di DiSCienza



Camera di Commercio
Roma



ASSET - CAMERA
Azienda Speciale



- Jet di carta - Un laboratorio ma anche una gara nella costruzione dell'aereo di carta più performante. Un modo divertente per spiegare il concetto di portanza e i principi base dell'aerodinamica. A cura di DiSCienza
- Telefono low-tech - Scoprire la trasmissione del suono attraverso la conservazione delle vibrazioni con il più semplice telefono mai costruito. A cura di DiSCienza
- Costruisci occhiali 3D - Un laboratorio sull'ottica e la visione. Alla scoperta dell'anaglifo e della terza dimensione costruendo degli occhiali per immagini stereoscopiche. A cura di DiSCienza
- Costruiamo un aliante - Un esperimento per sperimentare la forza nascosta dell'aria costruendo un semplicissimo aliante di carta. A cura di DiSCienza
- Un laboratorio di base di elettronica in cui verranno assemblati dei piccoli "insetti" vibranti alimentati da un pannello solare. A cura di DiSCienza
- Vedere l'infrarosso - Un'attività per mostrare come sia possibile vedere facilmente la radiazione infrarossa e come realizzare una "torcia invisibile". A cura di DiSCienza
- WORKSHOP KOKEDAMA - Il kokedama è un'antica tecnica giapponese che si rifà al bonsai. La sua realizzazione prevede l'utilizzo del muschio a contenere la pianta scelta. Il pane di terra della pianta è racchiuso infatti dal muschio, e non da un vaso, e il tutto viene tenuto insieme da uno spago, rendendo il kokedama completamente naturale, ecologico e sostenibile per l'ambiente. A cura di TwentyTrees
- WORKSHOP BOMBE DI SEMI - Cos'è una bomba di semi? Perché usarla e come? A tutti capita di osservare uno spazio incolto più o meno grande, spoglio e di desiderare che sia più verde e magari fiorito. Nulla di più facile allora che lanciarvi una Bomba di semi, una piccola 'polpettina' piena di semi tenuti insieme da argilla e un po' di terriccio e contenuta in un sacchettino di carta. A cura di TwentyTrees

- LOCALANDS - il pubblico viene coinvolto a partecipare ad un 'gioco - esperimento'. L'idea è di mettere a disposizione dei fruitori delle schedine contenenti ciascuna un seme di una pianta autoctona nel Lazio selezionata tra le specie minacciate elencate dal programma Important Plant Areas (Ipa), promosso da Plant Life Internazionale in collaborazione con Planta Europa. A cura di TwentyTrees

Workshops all'interno del FAB LAB ricostruito per la Maker Faire Rome.

- E-Jewels - Durante questo workshop verranno presentati i principi base della saldatura a stagno in elettronica. Usando componenti già pronti costruirete un minuscolo gioiello elettronico, con una matrice di LED capace di rappresentare grafica e animazioni.
- Bike Light - Scopo del workshop è conoscere i componenti elettronici e imparare a saldare in modo pratico costruendo una luce led pulsante per bici (multivibratore astabile)
- Electronic pop-up - http://sphotos-h.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-prn1/s720x720/154771_402908429783662_1754828306_n.jpg
- My First Interactive Lamp - Matteo Loglio introdurrà come lavorare con la luce attraverso Arduino, per consentire a tutti i partecipanti di realizzare la propria lampada.
- Fixing Machine - La fixing machine è un sistema semplice per consentire a chiunque di stampare dei piccoli cerotti in plastica con cui curare gli oggetti malati.
- Interactive Wearable - Mettiamo insieme feltro e led, sensori, spille e filo conduttivo per creare un piccolo accessorio che ci introduce le possibilità della tecnologia indossabile.



Camera di Commercio
Roma



ASSET - CAMERA
Azienda Speciale



- Art and Paper - Pepakura, è un metodo per creare oggetti tridimensionali con la carta, simile all'arte degli origami. Differisce dagli origami in quanto il prodotto finale ha un elevato dettaglio ed è generalmente ottenuto da modelli ritagliati con le forbici, piegati ed incollati.
- Pannello interattivo LED - Costruire una matrice di LED sensibile al passaggio delle mani <http://www.youtube.com/watch?v=Y3ulBf7NlI8>
- Lunch bad fai da te - <http://redcyclelab.wordpress.com/2013/07/11/tutorial-lunch-bag-faidate/> Realizzare un oggetto utilissimo per pranzi al sacco, gite e spuntini.
- Wiki House - Una casa in legno open source da tagliare con pantografo CNC ed assemblare al volo: <http://www.wikihouse.cc/>

PRESENTAZIONI

- La Scuola incontra l'impresa: come trasformare il talento in un' idea imprenditoriale di successo? A cura di Stefano Micelli, docente di International management Università Ca' Foscari di Venezia
- "3Drag: nasce nel nostro Paese la più venduta stampante 3D europea" - E' la storia di come anche nel nostro Paese si possa fare business con le nuove tecnologie (alla fine di quest'anno saranno 5.000 le stampanti di questo tipo vendute). A cura di Arsenio Spadoni e Simone Majocchi
- "Miti e realtà della stampa 3D" - Per fare il punto di quello che interessa ai Makers e dare anche un po' di chiavi di lettura per immaginare il prossimo futuro. A titolo gratuito. A cura di Arsenio Spadoni e Simone Majocchi



Camera di Commercio
Roma



ASSET - CAMERA
Azienda Speciale



EVENTI

- Pecha Kucha Night Maker Faire Edition - come da tradizione pecha kucha 20x20 (20 slides x 20 secondi)
- A Gentlemen's Duel Tournament - Coppie di sfidanti, selezionati tra i makers o raccolti tramite apposita call di cityvision, si affronteranno come in una partita a scacchi.