

DIDATTICA ATTIVA CON IL METAVERSO

Percorso formativo sperimentale per abilitare i docenti a produrre ambienti, esperienze e contenuti con studentesse e studenti

A cura di Fondazione Golinelli e G-Lab per Rete interregionale Valutazione in Progress

PRIMA FASE: CICLO DI WEBINAR INTRODUTTIVI

dal 2 marzo al 21 marzo 2023, online

Target

Insegnanti di scuola primaria, secondaria di I e II grado.

Se di interesse possono partecipare anche studenti e studentesse di scuola secondaria di II grado e il personale amministrativo scolastico.

Obiettivi

- Creare una cultura comune nelle scuole sulle opportunità offerte oggi dalla realtà estesa nel servizio dell'industria 4.0, dell'industria culturale e dell'intrattenimento e delle possibilità nel contesto scolastico.
- Consentire ai docenti di scegliere con più consapevolezza se partecipare o meno ad attività formative dedicate.
- Approfondire e sperimentare la dimensione educativa e progettuale di diversi strumenti per lavorare con il metaverso a scuola.
- Approfondire le potenzialità e le applicazioni della realtà virtuale.
- Far conoscere attività interattive, laboratoriali, esperienziali da poter proporre agli studenti e alle studentesse.

Programma

- 2 marzo, ore 17.00-18.30 - Realtà aumentata, realtà virtuale, realtà estesa e metaverso, oggi a scuola
Un incontro per orientarsi tra i termini sempre più diffusi anche in ambito educativo e per presentare idee, esempi e opportunità progettuali applicabili nei diversi contesti scolastici.
Con Alessandro Saracino ed Elisabetta Nanni.
- 14 marzo, ore 17.00-18.30 - Estendere i confini dell'esperienza
L'appuntamento presenta le potenzialità e le applicazioni della realtà virtuale ed aumentata nell'industria 4.0, nella valorizzazione del patrimonio, nei servizi di comunicazione e mediazione culturale, nell'arte e nella ricerca.
Con Elisabetta Nanni e Emanuele Borasio.
- 21 marzo, 17.00-18.30 - Metaversi e intrattenimento
Un approfondimento sulle applicazioni delle tecnologie immersive nell'intrattenimento (videogiochi, multimedia e cinema) con uno sguardo particolare alla scuola: edutainment ed educazione all'immagine.
Con Davide Pellegrini e Alessandro Saracino.

Monte ore formazione erogata

6 ore di formazione sincrona con due formatori esperti



SECONDA FASE: FORMAZIONE RESIDENZIALE

dal 27-28-29 aprile 2023, Opificio Golinelli, Bologna

Target

50 insegnanti di scuola primaria, secondaria di I e II grado (max 2 dello stesso istituto scolastico)

Obiettivi

- Approfondire e sperimentare la dimensione educativa e progettuale di diversi strumenti per lavorare con il metaverso a scuola (spacial.io, Framevr, Matterport) e per creare e modellare oggetti e ambienti in 3D (Tinkercad, SketchUp, app e tool per Ipad e Iphone).
- Avviare la strutturazione e realizzazione, insieme, di metaversi scolastici.
- Abilitare i partecipanti a utilizzare le tecnologie con gli studenti e le studentesse per realizzare progetti scolastici in e per il metaverso.

Programma

Workshop pratici su strumenti e tecnologie e sulle loro dimensioni educative e progettuali che potranno essere differenziati sia per ordine scolastico, sia in base alle competenze digitali dei partecipanti. Il corso prevede anche una sezione dedicata alle metodologie del service design che sono utili per facilitare e gestire progetti in cui gli studenti e le studentesse diventano i protagonisti delle ideazioni e delle realizzazioni di prodotti e servizi di realtà estesa. Durante gli incontri inoltre si inizierà a strutturare ambienti di metaverso che diventeranno poi il contesto in cui le scuole potranno continuare la sperimentazione.

Questi ambienti potranno, quindi, essere incrementati ed arricchiti nel tempo attraverso il lavoro e la sperimentazione degli insegnanti e dei loro studenti.

Monte ore totale di formazione erogata

19 ore formazione sincrona

TERZA FASE: SPERIMENTAZIONE A SCUOLA, ACCOMPAGNAMENTO E TUTORAGGIO

maggio - dicembre 2023, online

Target

50 insegnanti di scuola secondaria di I e II grado che hanno partecipato alla formazione residenziale

Obiettivi

- Avviare la sperimentazione nei diversi contesti scolastici con gli studenti.
- Avviare la condivisione con i colleghi nei diversi contesti scolastici per una progettazione condivisa.
- Condividere difficoltà, dubbi e opportunità della sperimentazione in una logica di comunità di pratica.

Programma

- Interazioni asincrone attraverso una classe virtuale e un ambiente di lavoro online condiviso.
- Appuntamenti sincroni di sportello didattici e di supporto progettuale a cadenza periodica.

Si prevede anche un evento conclusivo di showcases di insegnanti e studenti in data e luogo da definire.
Con *Alessandro Saracino, Mariabeatrice Starace, Elisabetta Nanni.*

Monte ore totale di formazione erogata

40 ore totali di formazione sincrona e supporto asincrono per revisione progettuale/didattica e supporto tecnico-tecnologico.



**FONDAZIONE
GOLINELLI**
l'intelligenza
di esserci

FACULTY

Emanuele Borasio, geologo di formazione, da sempre appassionato di tecnologie, è CEO di WeAr, società che da anni sviluppa applicazioni per dispositivi mobili e indossabili, che utilizzano le realtà estese, tra cui realtà virtuale, aumentata e mista come canale di comunicazione, lavorando sia in ambito industriale sia culturale ed educativo (<https://wear-mobile.com/>).

Elisabetta Nanni, insegnante di musica e animatrice digitale in un istituto comprensivo di Trento, ha collaborato alla stesura sia del piano nazionale scuola digitale sia del piano provinciale scuola digitale trentina. Ambassador per l'Italia di Cospaces Edu e del Merge Cube, svolge attività di formazione in tutta Italia sul tema delle tecnologie didattiche.

Alessandro Saracino, Biotecnologo di formazione e appassionato di tecnologie, è Program Manager dell'innovazione digitale e tecnologica di Fondazione Golinelli per la quale cura l'ideazione e il monitoraggio dei percorsi formativi e didattici di arte, scienze e tecnologie, oltre che la ricerca e lo sviluppo sulle applicazioni educative delle tecnologie. È scientific manager del progetto Golinelli LIVE - Live Virtual Experience, la piattaforma sviluppata da Fondazione Golinelli che permette la conduzione di esperienze di laboratorio di scienze in realtà virtuale.

Mariabeatrice Starace, Maker e formatrice specializzata in nuove tecnologie applicate ai contesti educativi, dal 2017 collabora con l'Area Scuola di Fondazione Golinelli, sia come facilitatore e tutor di processo per i progetti di educazione all'imprenditorialità, sia come formatrice STEAM in attività per studenti e insegnanti. Lavora in diverse scuole secondarie di primo e secondo grado, promuovendo e allenando le competenze digitali e trasversali degli studenti tramite l'approccio hands-on e project based.

Davide Pellegrini, Di formazione umanistica è Direttore Digital & Innovation dell'Associazione Nazionale Giovani Imprenditori, coordina The Next Stop, network di professionisti che lavorano nel settore del management culturale e nel design di media digitali. È founder di The Next Agency, agenzia specializzata nella produzione di contenuti digitali per l'entertainment e l'educazione.