BRICKS | TEMA

HUMAN INTERACTION No Stereotypes, just digital opportunities

a cura di:
Alessandra Marcaccio, Marina Di Foggia

Campus del NON confine

Il rapido diffondersi di contenuti e dispositivi di Realtà Estesa sta definendo una radicale trasformazione della società investendo anche il settore della formazione, della progettazione e della ricerca scientifica. Stiamo vivendo un momento storico in cui la comparsa di un nuovo medium determina il superamento dei linguaggi tradizionali e apre nuovi orizzonti da esplorare, e le nuove generazioni sono il volano di questo cambiamento. **Insegnare ai ragazzi a leggere e raccontare una società in cui presenza ed esperienza non sono più strettamente collegate a uno spazio fisico è stato uno degli obiettivi principali dei laboratori che hanno caratterizzato il Campus del Non Confine.**

Il Campus del Non Confine è promosso nell'ambito dell'attività progettuale PNSD del Ministero dell'Istruzione per la realizzazione di Reti nazionali per la diffusione delle metodologie didattiche innovative, con lo scopo di attivare, anche, percorsi di Mutual Learning sulla metodologia innovativa delle SteAm. Il Campus del Non Confine, viaggio multi-sensoriale, multi-culturale, multi-mediale e multi-modalenato, nato nei luoghi di Procida per le studentesse e gli studenti italiani della scuola secondaria di secondo grado ed esteso oltre i limiti geografici dell'isola, ha raggiunto un obiettivo importantissimo: vivere il futuro negli spazi del presente.

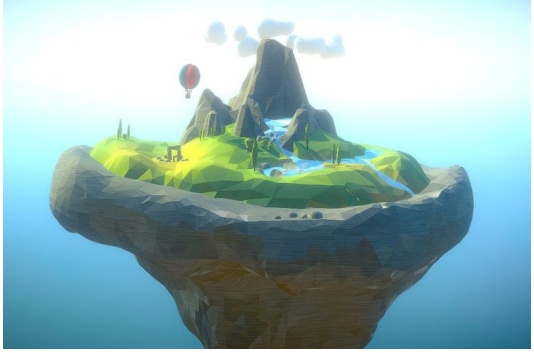

Figura 1 - Isola di Procida in VR

35 le studentesse e gli studenti del quarto anno del secondo ciclo di istruzione provenienti da 9 Istituti di 8 regioni diverse:

- Istituto Europeo di Arconate, indirizzo Linguistico;
- IIIS Pischedda di Bosa, indirizzo Economico
- IIS Einaudi di Roma, indirizzo Economico per le Relazioni Internazionali:
- IIS Caracciolo di Procida, indirizzo Nautico e Scientifico;
- Liceo Natta di Bergamo, Indirizzo Scientifico Sperimentale;
- IIS Odierna di Montechiaro, indirizzo Tecnico Informatico;
- Liceo King di Genova, indirizzo scientifico;
- IIS Volterra Elia di Ancona, indirizzo Elettronico;
- IIS Giordano Bruno di Bari, indirizzo Tecnico Economico;
- Liceo Crespi di Busto Arsizio, indirizzo Classico e delle Scienze Umane.

Verso il Metaverso

Le ragazze e i ragazzi sono stati accolti sull'isola di Procida dal 4 all'8 maggio 2022 per un campus formativo sulle potenzialità espressive e comunicative della Realtà Estesa (XR) e per condividere un processo creativo capace di attivare uno sconfinamento tra realtà e finzione, tecnologia e arte.

Suddivisi in 8 team le studentesse e gli studenti hanno ideato, progettato e presentato i loro ambienti immersivi costruiti in VR sulla piattaforma Mozilla Hub, all'interno di uno spazio virtuale chiamato *Isola che non Isola*, creato ad hoc per il Campus. Gli output sono stati elaborati sotto la supervisione di esperti in risposta alla sfida tematica di rappresentare in VR il concetto di *Non confine*; si sono lasciati ispirare dalla storia dell'Isola di Procida, anche Capitale Italiana della Cultura intrecciando, quindi, il mondo fisico con quello digitale in una continuità narrativa, attraverso il contrasto tra esperienza fisica ed esperienza virtuale.

Il *Campus del Non Confine*, organizzato dall'IIS Luigi Einaudi di Roma, anche grazie al nostro essere due visionarie piene di entusiasmo e alle competenze professionali dell'Ing. Andrea Gullotta e della Virtual Artist Sara Francesca Tirelli, è nato per sperimentare OGGI la SCUOLA di DOMANI ma continuerà a esistere anche dopo le giornate di laboratorio, non solo come esperienza da ricordare ma come un'esperienza da coltivare e condividere in virtuale sulla piattaforma Mozilla Hub. Mediante il ragionamento, l'interazione con gli altri, il confronto sono state aperte infinite opportunità di integrazione e applicazione degli strumenti e delle tecniche per generare processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse, know-how con un solo limite… la fantasia.

Figura 2 - Isola che non Isola in VR

Il programma

Il campus è iniziato la mattina di giovedì 5 Maggio con una presentazione del programma e della prospettiva laboratoriale, fornendo esempi e attuazioni pratiche delle tecniche insegnate durante il workshop. Il laboratorio di pilotaggio droni ha aperto il workshop del pomeriggio durante il quale **sono state insegnate le nozioni base per realizzare copie digitali 3D di qualsiasi oggetto della realtà.** La metafora del volo ha stimolato la curiosità dei ragazzi insegnando loro che non esistono limiti alle

possibilità creative offerte dalla tecnologia. La sera del 5 maggio, **una passeggiata esplorativa notturna con torce, ha stimolato il pensiero creativo ed esercitato la facoltà di attenzione dei dettagli.** Ogni team ha scelto un oggetto da portare nel loro mondo virtuale. **Durante l'uscita in barca della mattina del 6 Maggio le studentesse e gli studenti si sono cimentati, invece, con riprese audio video 360°, attraverso tre cambi di prospettiva:** quella subacquea , quella aerea e quella da terra. Nel pomeriggio i lavori sono stati dedicati alla post-produzione dei contenuti immersivi e alla finalizzazione dei modelli 3D. La giornata del 7 Maggio è stata dedicata alla finalizzazione dell'ambiente immersivo attraverso la condivisione dei materiali prodotti. Ogni team ha avuto il compito poi di realizzare un reportage della loro esperienza, reale e virtuale, che è stato presentato alla contest finale previsto a chiusura dei lavori.

Figura 3 - work in progress VR

Gli obiettivi

L'apprendimento delle conoscenze tecniche per la riproduzione della Realtà in ambienti digitali immersivi - come la fotogrammetria, la registrazione audio-visiva 360° e il design di un'esperienza virtuale - è diventata un pretesto per stimolare nei ragazzi una riflessione critica sul confine tra percezione e rappresentazione, mondo fisico e mondo virtuale, con lo scopo di renderli attori consapevoli del cambio di paradigma tecnologico messo in atto dai media immersivi. La Realtà Virtuale, in quel di Procida, ha cancellato il confine tra immagine e realtà e ha introdotto il concetto di "presenza", in cui l'unico orizzonte possibile è stato quello dell'immaginazione.

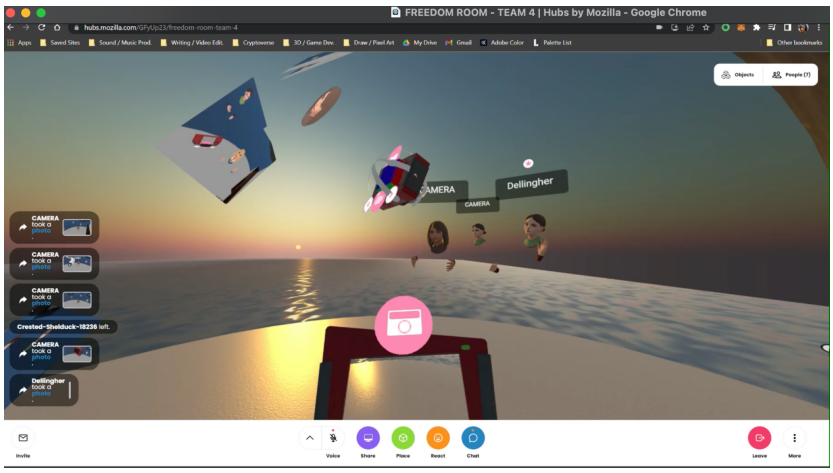

Figura 4 - Output realizzato dal team 4

L'approccio metodologico che si è utilizzato è l'Inquiry Based Learning, approccio per investigazione, tipico delle STEAM, che enfatizza l'esplorazione da vari punti di vista e permette di creare connessioni, non sempre facilmente evidenti, tra aree e settori differenti. La metodologia, caratterizzata da una sperimentazione costante che utilizza scienza, tecnologie, ingegneria, arte e matematica come riferimenti per orientare il percorso trasversale e laboratoriale, ha come obiettivo l'attivazione di un processo creativo. Il campus del *Non Confine* ha invitato tutti a oltrepassare il muro del pregiudizio e dell'abitudine per **considerare l'apprendimento come un nuovo modo di pensare e di fare didattica, il cui focus è un'attività continua di sperimentazione generatrice di connessioni tra persone, idee e culture e competenze.**

La tecnologia è diventata uno strumento per stimolare il pensiero creativo, per tradurre visioni e intuizioni potenziando le capacità di narrazione dei ragazzi. Attraverso l'osservazione e la manipolazione digitale della Realtà le studentesse e gli studenti hanno sviluppato competenze sia tecniche sia critiche con il fine di costruire la loro visione personale del Metaverso, diventando gli autori di un immaginario del futuro, quello del mondo che abiteranno.

Al link https://drive.google.com/file/d/13E0PqOIKlYp2dJ10xHid8E5tTTGYvet6/view?usp=sharing

è possibile osservare come le studentesse e gli studenti abbiano saputo trasformare l'esperienza formativa in un'esperienza di solidarietà.

Nel seguente link, sono invece, raccolte alcune delle esperienze formative innovative, dedicate ai docenti della scuola italiana, che vivono la scuola come una comunità di intenti.

https://www.humaninteraction.it

Marina di Foggia

marina.difoggia@gmail.com

Insegnante di Italiano e Storia, Primo Collaboratore di Dirigenza
Mi è risultato sempre piuttosto difficile parlare al singolare, ho una passione extra grammaticale per il plurale "noi", forse dovuto a un DNA che ha radici nel vento caldo del sud, nei suoi colori straripanti, nei suoi sapori assoluti dove nulla è privato ma collettivo; gioie e dolori, fantasie e realtà, tutto viene condiviso e vissuto insieme. Ho sempre creduto che nessuno è un'isola, siamo tutti connessi in reti di relazioni che nutrono il nostro essere, lo moltiplicano e lo rendono infinito...per questo insegno, perché le parole pronunciate per trasmettere conoscenze diventano, in classe e\o a distanza, il modo unico e irripetibile di rapportarsi al mondo cogliendone tutte le straordinarie fragilità e differenze. Insegno, non avrei voluto né potuto fare altro, perché credo nel futuro del presente, il cui segreto lo accoglie solo chi crede in ciò che fa!

Alessandra Marcaccio

alessandra.marcaccio@gmail.com

Insegnante delle discipline Economico aziendali, trainer in ambito educativo con format innovativi. Amo il mio lavoro, amo fare il backup di tutto ciò che vivo per lasciare spazio al nuovo. Esploro lasciandomi ispirare e condivido la bellezza di nuove idee. Mi diverto a organizzare progetti di innovazione didattica per connettere esperienze, culture e sensibilità diverse e per promuovere una cultura digitale. Credo nel potere del cambiamento e della co-creazione.
Sono nata in un piccolo borgo del Matese ed emigrata a Milano per formarmi in ambito economico sociale. Attualmente vivo tra Rimini e Roma dove provo a trasmettere la passione per un'economia socialmente responsabile e, più in generale, l'amore per una Cultura Globale volta all'innovazione e alla cooperazione.
Sono in continua sperimentazione di me stessa e del mondo che mi circonda, non mi piacciono i confini fisici e mentali e credo nel potere del qui ed ora. Credo fermamente che il futuro è nel nostro presente!"