

BOLOGNA2000

NUOVI SGUARDI SUL MONDO GRAZIE A “EDUCAZIONE ALL’IMMAGINE A 360°”

Si conclude il progetto di Fondazione Golinelli che ha coinvolto più di 1000 persone tra studenti e insegnanti di tutta Italia nella produzione di contenuti educativi e divulgativi con nuove tecnologie come VR e AR

Si avvia alla conclusione [Educazione all'immagine a 360°](#), il progetto di **Fondazione Golinelli**, della durata di un anno, realizzato nell'ambito del **Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola** promosso da **MiC-Ministero della Cultura** e **MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito**, e nato con l'obiettivo di accompagnare una rete di scuole italiane in un percorso formativo ed educativo all'immagine, attraverso la produzione di contenuti comunicativi, divulgativi ed educativi digitali.

Al progetto hanno aderito, dal mese di aprile, 10 scuole tra Emilia Romagna, Puglia, Trentino, Umbria e Veneto. Più di **1000 persone**, tra docenti e studenti, sono state impegnate in corsi di formazione, webinar, laboratori gratuiti e PCTO, basati su: i linguaggi e le tendenze più innovative del settore audiovisivo; meccanismi di gamification per introdurre la componente del gioco in contesti educativi; l'interazione tra realtà aumentata e virtuale e la rappresentazione della realtà fisica. L'approccio adottato è stato incentrato sul fare, sul *learning by doing*, puntando a un apprendimento concreto in chiave STEAM, integrando saperi e competenze di ambito scientifico e umanistico. I temi affrontati sono stati quelli della valorizzazione dei patrimoni - culturali, scientifici, paesaggistici - e il rapporto tra arte, scienza e tecnologia.

Tra le attività che hanno visto **coinvolti più di 120 docenti** si segnala, ad esempio, il corso online *Realtà virtuale e aumentata a scuola: narrare per valorizzare il patrimonio*, in cui sono stati presentati progetti artistici e opere d'arte che sfruttano queste tecnologie. I partecipanti hanno applicato le conoscenze acquisite alla produzione di oggetti in 3D, esplorando piattaforme per la creazione di esperienze in realtà virtuale (come Cospaces e Spatial) e possibili modi di coinvolgere gli studenti attraverso percorsi di storytelling digitale. Come tutti gli altri docenti coinvolti nelle attività di Educazione all'immagine a 360°, porteranno quanto appreso nei loro contesti di riferimento. Non ha dubbi a riguardo **Silvia Bianconi**, docente di matematica e scienze dell'Istituto Comprensivo Perugia 11, che vorrebbe realizzare nei prossimi mesi, con la collega **Maria Rita Ragni**, un'attività coi propri alunni per «rappresentare e spiegare con la realtà virtuale e la logica delle *escape room* la riconversione della centrale elettrica di Pietrafitta, patrimonio ambientale, culturale, industriale ed economico della città di Perugia».

Hanno potuto “toccare con mano” i loro risultati anche gli studenti dei due percorsi PCTO svolti durante l'anno e partiti dagli spunti di *Oltre lo spazio, oltre il tempo. Il sogno di Ulisse Aldrovandi*, la mostra a cura di Fondazione Golinelli e Sistema Museale di Ateneo, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, esposta fisicamente dal 4 febbraio al 28 maggio 2023 al Centro Arti e Scienze Golinelli.

Nel primo i ragazzi hanno partecipato alle diverse fasi di ideazione e produzione di un documentario dedicato alla mostra, con alcuni momenti immersivi, affiancati da un gruppo di videomaker e docenti, in collaborazione con ViS (Virtual Immersion in Science) e Liceo Artistico Arcangeli di Bologna. Come veri registi hanno lavorato su tutti gli aspetti della produzione, approfondendo alcuni aspetti legati al linguaggio documentaristico, la procedura di produzione di un video, l'organizzazione e definizione del concept, la stesura dei testi per le voci fuori campo e lo sviluppo del piano riprese. Il risultato sarà disponibile a dicembre sul [canale YouTube di Fondazione Golinelli](#).



Gli alunni del secondo gruppo di PCTO sono stati protagonisti di *Prodotti di comunicazione ed esperienze in Metaverso*, dove, con il supporto di esperti di Fondazione Golinelli e di Emanuele Borasio, CEO e founder di WeAr, hanno realizzato un gemello digitale della mostra. Durante gli incontri gli studenti hanno acquisito i principi base della scansione 3D e dell'uso dei metaversi per la valorizzazione del patrimonio artistico e culturale, applicando quanto appreso scansionando gli oggetti in mostra con iPad Pro dotati di Lidar, scanner 3D portatili e attrezzature fotografiche professionali. Hanno poi modellato il tutto in digitale con Blender, il software open source più usato al mondo. Infine, è stato creato un progetto 3D su Unity, uno dei più famosi motori grafici per lo sviluppo di videogiochi e altri contenuti interattivi, che è stato a sua volta collegato a Spatial, la piattaforma scelta da META per ospitare i progetti del metaverso. Il risultato è ora disponibile gratuitamente online e consente di sperimentare - sia in metaverso con i visori Oculus, sia da desktop - un'immersione a 360° nell'ambiente espositivo digitalizzato, un vero e proprio gemello in digitale di *Oltre lo spazio oltre il tempo. Il sogno di Ulisse Aldrovandi*.

Nonostante la fine del progetto, il documentario, il gemello digitale e gli aggiornamenti del progetto resteranno disponibili e consultabili sul sito www.educazioneimmagine.fondazionegolinelli.it