

Orizzontescuola.it

Educazione all'immagine a 360°: una rete di scuole italiane coinvolta nella produzione di contenuti comunicativi, divulgativi ed educativi digitali



Educazione all'immagine a 360° è un progetto di **Fondazione Golinelli** realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da [Ministero della Cultura](#) e [Ministero dell'Istruzione e del Merito](#).

L'iniziativa ha l'obiettivo di accompagnare una rete di [#scuole](#) italiane in un percorso di educazione all'immagine attraverso la produzione di contenuti comunicativi, divulgativi ed educativi digitali.

I lavori realizzati dalle studentesse e dagli studenti usano i linguaggi e le tendenze più innovative del settore audiovisivo, come l'interazione tra **realtà aumentata** e **virtuale** e la rappresentazione della realtà fisica, dal documentario ai videogiochi.

L'approccio metodologico adottato è incentrato sull'apprendimento autentico attraverso il **learning by doing** per potenziare le integrazioni dei saperi e delle competenze (STEAM). In particolare, le sperimentazioni si sono concentrate sul tema della **valorizzazione dei patrimoni** – culturali, scientifici, paesaggistici – e sul rapporto tra **arte, scienza e tecnologia**.

Il progetto di Educazione all'immagine a 360° è stato organizzato in due fasi:

1. PRIMA FASE, DA APRILE 2023

Formazione e consolidamento delle capacità e competenze di un gruppo di 200 persone – tra studentesse, studenti e insegnanti – delle scuole partecipanti, al fine di diventare ambasciatrici e ambasciatori nei propri contesti.

Laboratori ed attività introduttive di educazione all'immagine

Percorsi esperienziali di educazione all'immagine e valorizzazione del patrimonio culturale e artistico attraverso la visita interattiva alla mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo: il sogno di Ulisse Aldrovandi" con un'attività conclusiva di narrazione digitale personalizzata.

Webinar Educazione all'immagine 360°

Sei appuntamenti sui temi dell'evoluzione, del funzionamento e della diffusione del mercato cinematografico, audiovisivo, multimediale e dell'industria culturale, con focus sulle potenzialità legate allo sviluppo delle tecnologie immersive e 3D, così come le opportunità didattiche di lavorare a scuola sulle immagini e le rappresentazioni visive tra arte, scienze e tecnologia. In collaborazione con Event Horizon e Liceo Artistico Arcangeli.

Approfondimenti sui contenuti della mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo: il sogno di Ulisse Aldrovandi"

Quattro lezioni di approfondimento sul rapporto tra arte e scienze, a partire dai contenuti della mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo. Il sogno di Ulisse Aldrovandi", a cura di Fondazione Golinelli e Sistema Museale di Ateneo, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, con lo scopo di acquisire stimoli da impiegare in modo creativo nelle altre attività del progetto.

PCTO di realizzazione di un documentario immersivo

Studentesse e studenti hanno partecipato alle diverse fasi di ideazione e produzione di un prodotto audiovisivo professionale sulla mostra e sui laboratori, affiancando un gruppo di videomaker e docenti professionisti. Per l'occasione è avviato un PCTO – percorso per le competenze trasversali e per l'orientamento.

PCTO per la realizzazione di prodotti di comunicazione ed esperienze in Metaverso

Un gruppo di professionisti e professioniste ha affiancato le studentesse e gli studenti nell'ideare e produrre un ambiente espositivo virtuale. Un ambiente fruibile sia in metaverso con i visori Oculus, sia da desktop, riproducendo le sezioni della mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo: il sogno di Ulisse Aldrovandi", rielaborando e creando oggetti 3D in realtà virtuale e/o aumentata e progettando l'esperienza di fruizione e narrazione.

Corsi di formazione insegnanti per potenziare le capacità progettuali, metodologiche e tecnologiche.

Corsi online su video editing, digital storytelling e realtà virtuale e aumentata a scuola. L'obiettivo è quello di rendere autonomi nel gestire e predisporre strumenti di più semplice uso per le classi e per realizzare ambienti e contenuti che interagiscono con la realtà fisica, integrandola con elementi di realtà aumentata, virtuale e metaverso. I corsi sono accreditati dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

2. SECONDA FASE, DA SETTEMBRE 2023

Insegnanti, studentesse e studenti, con il supporto di esperte ed esperti, progettano e conducono in autonomia attività e progetti territoriali. Al contempo, possono svolgere laboratori motivazionali e di potenziamento, sia online che in presenza a Opificio Golinelli.

Visita alla mostra virtuale "Oltre lo spazio, oltre il tempo: il sogno di Ulisse Aldrovandi"

Visita virtuale al gemello digitale della mostra "Oltre lo spazio, oltre il tempo: il sogno di Ulisse Aldrovandi", realizzata dalle studentesse e studenti del percorso e aperta a tutte le scuole partecipanti al progetto e di tutta Italia.

Laboratori di narrazioni in realtà aumentata

Attività didattiche di narrazione con oggetti in realtà aumentata, usando tecnologie come Cospaces e MergeCube e ambienti come Spacial.io. L'obiettivo dei laboratori, realizzabili sia in presenza presso Opificio Golinelli sia online, è allenare all'uso creativo di alcune tecnologie educative e introdurre alla costruzione di narrazioni efficaci.

Attività per le scuole sui propri territori

Le/gli insegnanti avviano attività con le proprie classi, con il supporto e il tutoraggio delle/degli esperte/i di Fondazione Golinelli in momenti di accompagnamento e revisione online, per realizzare contenuti che valorizzino il patrimonio culturale, scientifico e/o naturalistico del territorio scolastico. Le studentesse e gli studenti assumono un ruolo di mentor e peer tutoring nelle proprie classi.

Per informazioni sul progetto: <https://educazioneimmagine.fondazionegolinelli.it/>