

prima **MODENA**

A Modena la realtà virtuale entra in classe

I ragazzi dell'IIS Selmi di Modena si sono trasformati in scienziati detective

A Modena la realtà virtuale entra in classe. Dal 9 gennaio fino alla fine del mese, studenti provenienti da tutto il Paese hanno testato [GOLINELLI LIVE - Live Virtual Experience](#), la nuova piattaforma educativa in realtà virtuale di Fondazione Golinelli e i primi a sperimentare questo tuffo nel "metaverso" sono stati gli studenti dell'**IIS Selmi di Modena**.

A Modena la realtà virtuale entra in classe

Creata per la formazione laboratoriale delle life sciences in ambienti immersivi, si propone di avvicinare sempre più il mondo della ricerca agli alunni di scuola secondaria di secondo grado. La piattaforma innovativa consente alle realtà sia italiane che estere, di vivere un'esperienza di laboratorio reale in un ambiente virtuale, in italiano o in inglese. Le classi hanno l'occasione di essere "teletrasportate", in real time, dalla propria scrivania di casa, o dal proprio banco di scuola, in un laboratorio all'interno di una ricostruzione virtuale, ma perfettamente riprodotta in digitale, di Opificio Golinelli, sede della fondazione bolognese e delle sue attività. Guidati da tutor esperti, in questo virtual lab i partecipanti effettuano esperimenti veri e propri, utilizzando gli stessi strumenti che adopererebbero nel mondo fisico.

Come detto tra i primi tester della nuova tecnologia anche gli studenti dell'**IIS Selmi di Modena** che si sono cimentati in DNA fingerprinting: alla scoperta della genetica forense attraverso la realtà virtuale.

I ragazzi diventano scienziati detective

Muniti di visori, investiti del loro nuovo ruolo di "scienziati detective", hanno analizzato campioni di DNA di possibili sospettati e li hanno confrontati con il DNA campionato sulla scena del crimine. Al termine dell'esperienza ogni partecipante ha riportato la sua analisi per capire chi, tra gli indagati, potesse avere un profilo genetico compatibile con il DNA di riferimento. La tecnologia VR ha permesso loro di superare i limiti del laboratorio, legati alla durata dei test, alla sicurezza e igiene dei protocolli, all'utilizzo di materiali tossici, radioattivi e infettivi e ai costi delle strumentazioni. Attraverso il confronto e lo studio sul materiale ricevuto, i partecipanti hanno risolto il mistero creato per loro in digitale.

Antonio Danieli, vicepresidente di Fondazione Golinelli

"Fondazione Golinelli ha combinato la sua esperienza ultraventennale nel campo della formazione in laboratorio delle scienze della vita, con le nuove tecnologie digitali, in particolare realtà virtuale e aumentata, creando, di fatto, un nuovo modo di fare didattica. Si tratta del primo passo, concreto, verso una rivoluzione copernicana della scuola. La nuova piattaforma di realtà virtuale elimina il vincolo della fisicità, fino ad ora necessario ai fini di un'esperienza di laboratorio formativa, allargando l'accesso al sapere a fasce di popolazione studentesche sempre più ampie, salvaguardando il rapporto umano tra docente e discente. La piattaforma consentirà a tutti i partecipanti, dovunque essi si trovino, di raggiungere Opificio Golinelli e di vivere un'esperienza di laboratorio reale, trasposta in un ambiente virtuale la cui fedeltà di riproduzione è così elevata da rendere l'apprendimento della scienza appassionante, "quasi" un gioco" ha dichiarato **Antonio Danieli**, vicepresidente di Fondazione Golinelli.