

Education

Tavolo 3

Education

L'innovazione della scuola, la didattica e l'educazione a tutti i livelli è oggi al centro della sfida della così detta educazione del XXI secolo. Quest'educazione pone l'accento non solo sui temi di conoscenza tradizionale del mondo scolastico, ma anche sulle "competenze per la vita" (life skills). Ci troviamo davanti a una sfida d'innovazione sociale sistemica che ci porge domande importanti: Quali sono le caratteristiche principali del nuovo paradigma emergente per la scuola? Quali processi innovativi la scuola ed il sistema scolastico devono implementare per favorire il radicamento del nuovo paradigma? Che cosa è sensato che la scuola persegua direttamente? Come integrare gli apprendimenti formali e quelli informali per costruire persone in grado di affrontare la vita e il continuo cambiamento? Come si passa da una scuola omologante ad una che valorizza le diversità e stimola creatività, spirito imprenditoriale e propensione all'innovazione? Può la scuola esprimere effettive comunità di apprendimento situate nel territorio e aperte alle interazioni nella rete? Quali tecnologie possono aiutare questi processi? E come impiegarle? Che cosa sono i "libri di testo digitali"? E se parlassimo invece di contenuti digitali per l'apprendimento (qualcosa di più simile alle App: più componibile, più integrabile dalle produzioni di docenti e studenti)? Quali potrebbe essere il ruolo della scuola nei processi di e-democracy? Può la scuola educare gli allievi, ma anche genitori, famiglie e territorio alla partecipazione ed anche essere al centro di processi di progettazione partecipata? Quale dovrebbe essere il ruolo e il rapporto Scuola-Territorio - Ambiente di Riferimento?

1. **1. Il Rapporteur**
2. **2. I Relatori e le esperienze**
3. **3. Il lavoro nel tavolo**

1. Il Rapporteur



Alfonso Molina (Professore Università di Edimburgo, Direttore scientifico - Fondazione Mondo Digitale)

È professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo (Regno Unito) e ha seguito, fin dalla sua costituzione, la direzione scientifica prima del Consorzio Gioventù Digitale e ora della Fondazione. È particolarmente impegnato nello sviluppo di una piattaforma integrata di teorie accademiche, progetti d'innovazione tecnologica, sociale e didattica, progetti di sviluppo territoriale, cluster industriali e reti multi-settoriali. Nella sua attività di ricerca pone particolare attenzione alla mappatura e governance (multi-settoriale) dell'innovazione sociale, alla personalizzazione nella didattica di tipo collaborativo e alle organizzazioni non profit orientate alla conoscenza. Ha collaborato come consulente e consigliere per diversi di rettorati della Comunità europea e ha pubblicato libri, paper, rapporti, modelli e valutazioni.

Ha ideato la strategia originale per il Global Cities Dialogue, inclusa la stesura del testo della Dichiarazione di Helsinki ora firmata da oltre 180 città di tutto il mondo. Ha lavorato a Roma, Stoccolma, ed Edimburgo ed è stato presidente delle giurie internazionali dello Stockholm Challenge Award e dell'European Citizenship for all award promosso rispettivamente dal Comune di Stoccolma e dall'associazione Telecities in partnership con Deloitte e Touche. È presidente della giuria internazionale del Global Junior Challenge, promosso dal Comune di Roma. È presidente delegato del Tavolo di coordinamento della Rete multi-settoriale sulla Robotica educativa in Italia. È il creatore dell'ambiente virtuale per l'innovazione sociale www.phyrtual.org.

2. I relatori e le esperienze



Marco Crescenzi (Presidente - ASVI School for Management&Social Change)

È Fondatore e Presidente ASVI (dal 1997), Scuola di Management Non Profit per il cambiamento sociale leader in Europa e di Third Sector Management Europe (Londra, dal 2010). Co-fondatore EuclidNetwork – l'Associazione dei Dirigenti Non Profit Europei (Londra/Parigi dal 2006) e di I-SIN Italian Social Innovation Network (Roma/Napoli 2011). Già responsabile di Leader2Leader – il Coordinamento dei Dirigenti Non profit Italiani (2008-2010), membro del direttivo e del Comitato Scientifico di Symbola-Fondazione per le Qualità Italiane (2005-2008- fondata da E.Realacci, A.Profumo e D.De Masi). Ha introdotto l'e-learning in Italia con ASVI nel 1998 rendendo ampiamente accessibile la formazione manageriale agli operatori del settore e stimolato il riconoscimento ufficiale delle principali professioni manageriali del settore (Fund Raiser, Manager ONP, Europrogettista) da parte del Ministero del Lavoro (Repertorio Professioni ISFOL).

Nel 2011 ha diretto la costruzione di un modello formativo di eccellenza specifico per i manager del settore, il 'Modello TNT' (Technologies for Non Profit Training) basato su un approccio multipiattaforma integrato e innovativo focalizzato sui risultati comportamentali ed operativi dell'apprendimento. La formazione manageriale è oggi internazionale, con studenti provenienti da tutto il mondo, Africa inclusa e Master e Corsi in Italiano ed in Inglese.



Linda Giannini (Insegnante ed ambasciatrice eTwinning)

Insegnante di Scuola dell'Infanzia, è intervenuta come esperta per le ITC in convegni, seminari, corsi di formazione; ha preso parte a trasmissioni RAI: Mediamente, Multimedi@scuola, Mosaico, al programma radiofonico RAI Taccuino Italiano e ad InnovatiON magazine di LA7. È stata supervisore delle attività di tirocinio presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, Università degli Studi Roma Tre; nell'a.a. 2008/09 ha svolto presso la SSIS Università del Lazio attività di supporto alla didattica nel corso "Sostegno" come collaboratore coordinato e continuativo con mansioni di supporto all'attività di tirocinio degli studenti ed ha collaborato col CIRD Univ. di Trieste. Ha ricoperto il ruolo di amico critico nel progetto LiReMar Lingua 2 Rete Marche; di facilitatrice di percorso per il corso di formazione per docenti ospedalieri previsto dal progetto HSH@Netword collaborazione MIUR/DGSI-CNR/ITD; di membro della Commissione Tecnica e Informatica per il DivertiPC; di eTutor on line Giunti; di formatrice e di coordinatrice del progetto MPI-IBM Kidsmart [dal 2004 al 2007]. Collabora con il gruppo di ricerca EgoCreaNet e con LTE Univ. di Firenze.

È moderatrice di alcune Mailing-List come Tirocinio e di dw-infanzia. Ha fatto parte del Comitato Tecnico del Pirelli International Award 2004, della giuria on line del Pirelli Award 2007. È autrice di materiali per i Laboratori PuntoEdu: Neoassunti ForTIC ForTIC2 FOR (ambienti on line di formazione-apprendimento ANSAS ex INDIRE); moderatrice di forum PuntoEDU; autrice di articoli ed interventi per le Ed.ni Didattiche Gulliver. È stata tutor del progetto MPI Multilab (1996) e del Piano Nazionale di Formazione (2002). Si interessa di ICT dal 1983; di web community, di chat e Mondi 3D dal 1997; di progetti europei dal 1999; di blog dal 2002; di robotica educativa dal 2003 e di web 2.0. Fa parte della redazione Edidablog Web-X [progetto nazionale del MIUR che ha lo scopo di agevolare i docenti nell'uso delle nuove applicazioni del Web, di offrire spunti, risorse, suggerimenti ed esempi per facilitare l'uso di dette applicazioni nell'attività scolastica] e della redazione Education 2.0 [community online, aperta a tutti gli attori del mondo scolastico, dell'educazione e della formazione; la rivista, sotto la direzione scientifica dell'ex ministro dell'istruzione Luigi Berlinguer ed è composta da un team di esperti del settore di cui ne fa parte]. Ha ricevuto il Premio speciale "Scuola" del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Tecnovisionarie®, il certificato di qualità Teachtoday 2010, oltre a quality label per progetti eTwinning nel 2009 e 2010; è Ambasciatrice eTwinning dal 2009 - Approfondimenti <http://www.lte-unifi.net/elgg/linda/>. Alcune pubblicazioni <http://www.descrittiva.it/calip/giannini-linda-alcune-pubblicazioni.pdf>

L'esperienza presentata: Pinocchio 2.0

Pinocchio 2.0 è qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso –in presenza o grazie alla rete- da diversi soggetti (oltre 2000, in ospedale e non, italiani e stranieri) tra cui bambini delle scuole dell'infanzia, primarie, adolescenti del primo e del secondo ciclo, docenti, genitori, nonni, tirocinanti, universitari ed esperti. Il progetto Pinocchio 2.0 da anni tende alla creazione una comunità per l'apprendimento e per lo sviluppo di competenze di tipo tecnologico – scientifico, anche mediante l'attuazione di laboratori di robotica. Pinocchio 2.0 simboleggia la realizzazione delle idee, dei sogni, delle aspirazioni, dei desideri di grandi e piccoli. Pinocchio rappresenta –quindi- qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso –in presenza o grazie alla rete- da diversi soggetti

(oltre 2000, in ospedale e non, italiani e stranieri) tra cui bambine/i (scuola infanzia, scuola primaria); adolescenti (secondaria di primo e secondo grado); docenti in pensione e non (dalla scuola dell'infanzia all'università); tirocinanti studentesse della scuola sec. di secondo grado ed universitarie; osservatori esterni (enti di ricerca, università, ...), genitori, nonni,...; esperti quali assumono il ruolo di "Geppetto" poiché realizzano concretamente, da soli e/o in forma collaborativa, una idea, un manufatto artistico, un racconto, un disegno, un video, un robot avvalendosi sia di materiale di riciclo che delle potenzialità offerte dal web 2.0 e dall'open source. Pinocchio è stato scelto come filo rosso capace di collegare le proposte educative e didattiche delle diverse scuole; rappresenta inoltre il primo "robot" che animandosi (non grazie ai risultati delle ricerche tecnologiche, ovviamente, ma per una strana e bellissima magia) ha insegnato qualcosa ai bambini. Pinocchio è risultato anche il "rappresentante" della "fragilità infantile". A questo proposito i bambini delle Scuole in Ospedale che hanno preso parte al progetto non si sono trovati di fronte ad un super eroe, ma ad un "compagno di viaggio", che, seppur soggetto alla "mutazione del proprio corpo" – così come loro, che lo vedono trasformarsi anche in seguito alla "malattia", e non soltanto alla "crescita" – si è dimostrato egualmente in grado di cercare una via di "uscita" e di "riuscita". Il progetto ha avvicinato alla ITC in modo accattivante, equilibrato, creativo, semplice e divertente, fortemente sostenuto dalle esperienze dirette e concrete derivanti dall'ambiente reale. Si sottolinea che è un progetto gratuito che tiene conto dei diversi stili di insegnamento dei docenti e dei vari ritmi di apprendimento dei soggetti coinvolti. Il progetto è in continua evoluzione e non lo consideriamo concluso. Ad ogni buon conto i vari micro percorsi avviati in relazione a Pinocchio 2.0 hanno abbattuto le barriere della distanza non solo fisica (grazie alle ICT), ma anche quella data dalle diverse età dei partecipanti [dall'infanzia all'adolescenza]. Il vantaggio è stato quello del potenziamento del confronto, della co-costruzione e della messa in comune delle diverse competenze.

Per approfondimenti:

<http://www.descrittiva.it/calip/Pinocchio2punto0-Edu-Tech.pdf> <http://www.educationduepuntozero.it/community/giocare-apprendere-le-tecnologie-4037175394.shtml>
<http://www.descrittiva.it/calip/RomeCup2012-x-la-stampa.pdf> <http://blog.edidablog.it/blogs/index.php?blog=275> <http://www.facebook.com/group.php?gid=139204519436108>



Massimo Faggioli (Gruppo Pianificazione e Controllo – INDIRE)

Esperto di tecnologie digitali applicate alla didattica, si occupa di formazione degli insegnanti e di attività di ricerca in quest'ambito fin dagli anni '80. Dal 1995 lavora presso l'INDIRE, l'istituto di ricerca del ministero dell'istruzione che si occupa della formazione del personale della scuola, dell'innovazione della didattica, dello sviluppo e della diffusione delle nuove tecnologie nelle scuole, del supporto alle azioni di miglioramento continuo delle istituzioni scolastiche. A partire dal 2001 ha coordinato i più importanti progetti di formazioni in modalità di blended e-learning commissionati all'INDIRE dal MIUR e rivolti alle diverse figure professionali della scuola, approfondendo le problematiche relative ai modelli, alle strategie e agli strumenti per la formazione. Ha negli stessi anni approfondito la ricerca sulle applicazioni delle tecnologie alla didattica, con un'attenzione particolare all'impatto sulle discipline e all'evoluzione degli ambienti di apprendimento. Su questi temi ha diretto progetti di ricerca sperimentale sul campo, associata ad attività di formazione e di docenza e a numerose pubblicazioni.

L'esperienza presentata: Marinando, isole in rete

Il progetto è stato promosso da INDIRE per sperimentare un modello di rete tra scuole capace di risolvere i problemi di carattere educativi ed economico sociale legati alla sopravvivenza della scuola in piccole comunità geograficamente isolate. La sperimentazione è stata avviata per la scuola dell'isola di Marettimo, in provincia di Trapani. Nell'anno scolastico 2006/07 c'erano sull'isola due soli ragazzi iscritti alla prima media, in questa situazione, in passato, le famiglie, non esistendo di fatto una classe per i loro figli, abbandonavano l'isola e si trasferivano, quasi sempre in modo permanente e definitivo, sulla terraferma. La precarietà della scuola rappresentava quindi un fattore di spopolamento del territorio e di indebolimento della comunità dei residenti. Il progetto ha previsto la dotazione di strumenti per la collaborazione a distanza con videoconferenza e spazio di lavoro condiviso sulla LIM e ha promosso una rete tra la scuola dell'isola e alcune scuole del comprensorio fiorentino che hanno effettuato con i loro docenti lezioni a distanza e hanno di fatto accolto e integrato per via telematica i ragazzi di Marettimo nelle loro classi. Tutto ciò ha consentito di arrestare l'abbandono dell'isola da parte delle famiglie dei ragazzi e ha permesso attività di collaborazione a distanza che hanno rappresentato, grazie al confronto tra esperienze di vita culturale geograficamente distanti, un'opportunità di arricchimento per tutte le classi coinvolte. L'iniziativa è promossa da: INDIRE, istituti comprensivi di Favagnana, di Rigano sull'Arno e di Montelupo Fiorentino.



Gianni Marconato (Psicologo e Formatore)

Giovanni Marconato. Psicologo e formatore. Il suo interesse è per i meccanismi che attivano, sostengono e migliorano i processi di apprendimento. Da poco più di 30 anni si occupa anche di formazione a distanza ed approda "naturalmente" all'uso didattico delle tecnologie per le quali ricerca modalità operative (a distanza ed in presenza) che contribuiscono al miglioramento dei processi di apprendimento. Ha realizzato numerosi progetti di didattica con le tecnologie e sullo stesso tema ha pubblicato due libri e numerosi articoli su riviste professionali e scientifiche. Opera come libero professionista e svolge insegnamenti e laboratori presso le università di Padova e Verona. I suoi riferimenti concettuali ed operativi sono di matrice cognitivista e costruttivista. E' presente ed attivo in numerosi ambienti on-line, condivide le sue esperienze e riflessioni attraverso il blog "Apprendere (con e senza le tecnologie)" in www.giannimarconato.it ed è animatore del network di pratica "La scuola che funziona" in www.lascuolachefunziona.it

L'esperienza presentata: Storie di didattica – La scuola che si racconta

Il progetto "Storie di Didattica - La Scuola che si racconta" è una iniziativa di formazione e di ricerca basata su social networking, promossa dal network di insegnanti "La Scuola che Funziona. Scopo del progetto è lo sviluppo professionale degli insegnanti con la costruzione di conoscenza didattica da parte degli stessi insegnanti attraverso la narrazione e la rielaborazione di pratiche didattiche. Questo modo di costruire conoscenza prende il via da pratiche didattiche reali ed ha come attori in tutte le sue fasi (raccolta, analisi e diffusione) gli insegnanti. E' un approccio che si contrappone a quello convenzionale basato sulla ricerca accademica e su conoscenze trasmesse da esperti. Le teorie che guidano le pratiche didattiche sono, così, "estratte" dalle pratiche stesse e non sono quelle "astratte" che si trovano nei libri di didattica. Sono conoscenze e teorie maggiormente utili. L'apprendimento, in questo progetto, si sviluppa narrando, leggendo, riflettendo, commentando le narrazioni, estraendo metodi, dispositivi e teorie e condividendo conoscenze ed esperienza in un contesto sociale. Il progetto è un esempio di "innovazione sociale" perché adotta modalità operative (si sviluppa interamente in rete nella logica del social networking, è autogestito su base volontaristica dalla community di insegnanti) e modelli concettuali (narrazione, pratiche professionali) che innovano profondamente le pratiche professionali e sociali di questo gruppo e conferiscono allo stesso un ruolo da protagonista nella costruzione della propria professionalità e con essa della propria identità, del proprio ruolo e della propria immagine sociale.

**Stefano Capezzuto** (Responsabile contenuti - Oilproject)

Ha 24 anni ed è nato a Roma, dove tuttora vive, studia e lavora. Gestisce la parte contenutistica di Oilproject (www.oilproject.org), al momento la più grande scuola virtuale in Italia, gratuita e aperta a tutti. Qui si occupa principalmente di organizzare e supervisionare le fasi di 24 ricerca, acquisizione, produzione e pubblicazione delle nuove videolezioni sulla piattaforma. Dal 2010 è anche uno degli amministratori di Valigia Blu, progetto no-profit di citizen journalism e attivismo digitale. In questo ruolo, ha partecipato alla realizzazione di un reportage a L'Aquila post-sisma, di una videoinchiesta sulle discariche di Terzigno e Boscoreale, oltre che alla produzione di numerose interviste e servizi video su argomenti d'attualità. Ha, inoltre, lavorato come ufficio stampa per la manifestazione nazionale "A difesa della Costituzione" del 12 marzo 2011 e, come videomaker volontario, per l'edizione 2011 del Festival Internazionale del Giornalismo di Perugia. Studente di Filosofia all'università "La Sapienza" di Roma, coltiva un particolare interesse verso l'Estetica e l'Ermeneutica artistica, in connessione all'attuale dibattito tra arte e sviluppo tecnologico.

L'esperienza presentata: Oilproject

Puoi entrarci sia da Torino, sia da Enna. Anche alle tre del mattino. E' indipendente e basata sulla valutazione fra pari. E' una scuola che corre alla tua velocità perché si tu a decidere di cosa parlare. A rispondere alle domande non sono solo i docenti, ma anche i compagni di banco. Nella scuola che abbiamo in mente noi potrebbe capitarti un professore non laureato: l'importante è che tu stia a bocca aperta ad ascoltarlo. La nostra scuola è una condizione mentale. E' una creatura in divenire. La nostra scuola p di tutti. Iproject, adesso, è sostanzialmente due cose: il primo Youtube dedicato alla formazione. Chiunque può registrare lezioni, letture di tesine, ricerche, interventi e inviarli in formato audio/video a Oilproject. Il sogno è che entro dieci anni tutte le lezioni tenute nelle scuole e nelle università pubbliche vengano condivise on line a beneficio, ad esempio, di chi vive in zone con una scarsa offerta didattica, combattendo così il digital divide culturale italiano. La qualità delle lezioni è giudicata dal pubblico attraverso votazione e meccanismi di valutazione fa fari. Una scuola in diretta online di attualità in cui è il pubblico, attraverso un sondaggio, a decidere di cosa parlare. I talkshow-lezioni son o interattivi e non moderati: il relatore, semplicemente risponde alle domande più votate e cioè a quelle che riscuotono più interesse. La Scuola d'Attualità è realizzata con il supporto dei principali gruppi studenteschi italiani. Scegliere i relatori è un gruppo di persone (vietato dire "comitato scientifico")

**Luciano Pes** (Direttore Scientifico del Progetto Elms-Provantia)

Docente di filosofia e scienze dell'educazione in un Liceo di Cagliari. Coautore del progetto Scuola digitale in Sardegna della Regione Sardegna. Autore di sistemi autore per la didattica multimediale, Blogger sui problemi della scuola e sulla didattica. Esperto in scuola digitale e social learning e Direttore scientifico della piattaforma ELMS di Provantia.

L'esperienza presentata: Elms – Provantia

Elms di Provantia è una Piattaforma dedicata alla "formazione e alla didattica digitale" progettata entro la cornice concettuale del Social Learning. La Piattaforma include gli strumenti caratterizzanti l' e-learning tradizionale, potenziandoli e innovandoli attraverso l'introduzione di strumenti "social" avanzati. L'introduzione del concetto di community nel processo didattico permette una vera e propria innovazione di processo sia per quanto riguarda i percorsi di erogazione e fruizione sia nella stessa produzione dei contenuti. Il rapporto fra gli utenti è orizzontale e paritario, costruito sull'impianto relazionale tipico dei Social Media più importanti (Facebook, Twitter): studenti, docenti sono chiamati entrambi alla creazione di moduli di conoscenza, che rimangono disponibili a essere utilizzati e costantemente aggiornati e adattati dalla community. All'interno della Piattaforma sono disponibili tutti gli strumenti utili alla erogazione delle lezioni a distanza (sistema di videoconferencing, gestione di webinar...) e, in maniera integrata, gli strumenti utili alla creazione di contenuti (editing collaborativo, sistemi per mappe concettuali, creazione collaborativa di libri digitali...).

**Cristina Mussinelli** (Responsabile settore Editoria Digitale – AIE – Associazione Italiana Editori)

Consulente dell'Associazione Italiana Editori per l'editoria digitale, svolge altresì attività di consulenza editoriale e docenza universitaria a livello nazionale. A livello internazionale è rappresentante europeo nel Board dell'International Digital Publishing Forum e segue numerosi progetti incentrati sull' innovazione tecnologica e sull'accessibilità, sia in veste di responsabile di progetto, sia come relatrice nei più rilevanti forum di settore. È Project Manager di LIA.

L'esperienza presentata: LIA – Libri Italiani Accessibili

L'obiettivo? Creare un servizio in grado di aumentare l'attuale disponibilità sul mercato di prodotti editoriali in formato accessibile per persone non vedenti e ipovedenti nel pieno rispetto degli autori e degli editori. A partire dal 2013 i disabili visivi potranno accedere a 3000 titoli di narrativa e saggistica. Il Progetto LIA –Libri Italiani Accessibili si propone la realizzazione di un servizio in grado di aumentare l'attuale disponibilità sul mercato di prodotti editoriali in formato accessibile per persone non vedenti e ipovedenti nel pieno rispetto dei diritti degli autori e degli editori. Avvalendosi delle nuove tecnologie e dei nuovi standard di produzione e distribuzione dell'ebook, a partire dal 2013 LIA metterà a disposizione 3000 titoli di narrativa e saggistica in versione accessibile. Il Progetto LIA si propone di mettere a disposizione un catalogo bibliografico online che comprende titoli di narrativa, saggistica di autori sia italiani, sia stranieri in versione accessibile. Si prevede che nel catalogo bibliografico, a conclusione del progetto, vengano inseriti e messi a disposizione degli utenti 3.000 titoli in versione accessibile. L'uso dei prodotti editoriali messi a disposizione sarà regolato da apposite licenze per assicurare, da un lato, all'utente la fruizione del contenuto editoriale e, dall'altro, il pieno rispetto dei diritti degli autori ed editori. Innovatività del progetto. L'obiettivo di garantire una reale pari opportunità nell'accesso ai libri basata sulla disponibilità di un catalogo ampio e sull'accesso anche a novità librarie è certamente ambizioso e pone il progetto italiano all'avanguardia nel panorama globale. Nessuno dei progetti in corso negli altri paesi ha infatti una partecipazione così ampia degli aventi diritto. L'infrastruttura tecnologica proposta è unica per la sua completezza e livello di integrazione. Il progetto è coordinato dall'Associazione Italiana Editori (AIE) e gestito dalla sua società controllata Ediser. Il progetto è finanziato dal Ministero per i Beni e le Attività culturali. Per raggiungere i suoi obiettivi LIA sta collaborando con l'Unione Italiana Ciechi e con gli altri stakeholder che già operano nell'ambito della disabilità visiva.



Domenico Zungri (Immersive Labs)

Domenico Zungri è un Immersive Experience Designer, specializzato nello sviluppo di Simulazioni Immersive in Realtà Virtuale per scopi educativi, ludici e professionali. Ha conseguito un Master in Digital Entertainment presso il VRMMP (Virtual Reality & MultiMedia Park) di Torino, si è specializzato in Theme Park & Attraction Design con l'americana Alcorn McBride inc., e ha lavorato come Game-Narrative Designer per la Milestone srl di Milano. Nel corso degli anni, le sue attività di ricerca hanno anticipato le tendenze più recenti del settore – dalla Mixed Reality al Transmedia Storytelling - e attualmente collabora con il CSRV (Centro Sviluppo Realtà Virtuale) del Parco Scientifico ComoNext, nella sperimentazione di soluzioni per l'Immersive Learning/Training, tenendo occasionalmente presentazioni e interventi in conferenze internazionali di settore.

Nel 2011 ha fondato l'associazione Immersive Labs, per promuovere un progetto di Parco Tecnologico dedicato a Esperienze e Simulazioni Immersive di tipo Educational (es. La Divina Commedia, o l'esplorazione del nostro Sistema Solare), che affiancherebbero le tradizionali lezioni in classe delle scuole primarie e secondarie, promuovendo allo stesso tempo nuovi modelli di apprendimento basati sulle più recenti scoperte nel campo scientifico degli Studi sul Cervello, e su pratiche pedagogiche innovative quali ad esempio il Project-Based Learning o l'Experiential Storytelling. Nello stesso anno, un suo progetto di digital training per ragazzi a rischio – svolto in collaborazione con l'associazione nonprofit Maestri di Strada e con la Fondazione Mondo Digitale - è stato premiato nel corso della International Social Innovation Competition, organizzata da Euclid Network e promossa da Unicredit Foundation. domenicozungri.com immersive-labs.com



Salvatore Giuliano

(Presidente - Liceo Majorana Brindisi)

Dirigente scolastico ITIS Majorana di Brindisi. Istituto capofila della rete nazionale Book in Progress.

L'esperienza presentata: Book in Progress

Il progetto book in progress mette al centro del dialogo educativo i docenti e gli alunni con i loro bisogni educativi e formativi. Consente una flessibilità e personalizzazione dei percorsi di apprendimento. Il valore aggiunto è il risparmio di spesa per le famiglie ed il contestuale investimento in tecnologia. L'iniziativa è promossa da: istituti di istruzione superiore secondaria statali di ogni regione d'Italia

3. Il lavoro nel tavolo

Obiettivo specifico:

Elaborare delle proposte, idealmente rivolte ad un decisore pubblico, per favorire l'innovazione sociale in termini di education. I suggerimenti vanno pensati come se indirizzati a soggetti istituzionali (prioritariamente in ambito europeo e nazionale) legati a: ambiti prioritari, tipi di iniziative e progetti da adottare, strumenti di supporto, modalità e criteri per il finanziamento

Approccio:

- Informale. Interventi brevi, a giro di tavolo. Massima interazione.
- Presentazioni di power point fortemente avversate (se ritenete sia indispensabile utilizzare un supporto documentale, meglio farlo circolare in anticipo via email o portarlo già stampato).

Organizzazione dei tempi:

- Introduzione - Gianni Dominici (10min)
- Organizzazione della giornata e modalità di lavoro -Valentina Piersanti, Artea Studio (5min)
- Introduzione al tavolo: definizione di innovazione sociale dal punto di vista dell'education, stato dell'arte in Italia, obiettivo del tavolo – Alfonso Molina, Università di Edimburgo (10 min)
- Discussione sulla definizione di innovazione sociale dal punto di vista dell'education (10-15 min)
- Presentazione delle esperienze da parte dei partecipanti (5 min ciascuno)
- Elaborazione delle raccomandazioni (50 min)
- Sintesi e condivisione delle conclusioni (10 min)