



*Il Ministro dell'Istruzione e Merito*

Équipe  
Formativa  
Abruzzo



Commissione  
europea

**IND  
IRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA

## “Trasformazione digitale con EFT”

a cura di:

**Cesare Dari Salisburgo**

**Teresa Consiglio**

**Annalisa di Bartolomeo**

**Caterina D'Ortona**

**Wanda Pennelli**

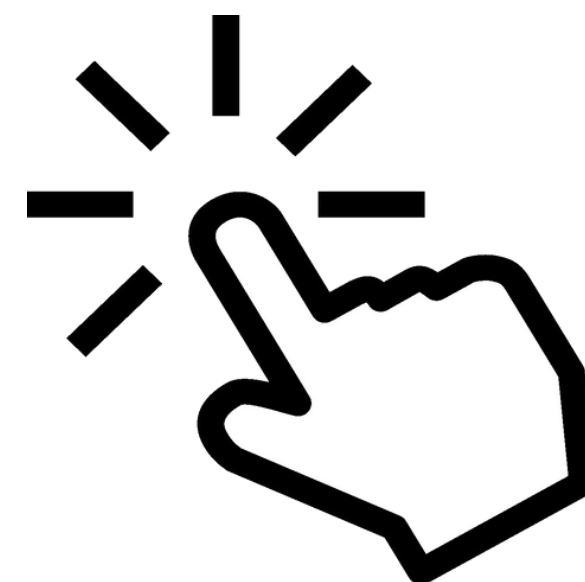
**Tiziana Vicentini**

**FUTURA**  
LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI

# SCUOLA FUTURA

**FUTURA**

LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI



<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/>

# INTELLIGENZA ARTIFICIALE

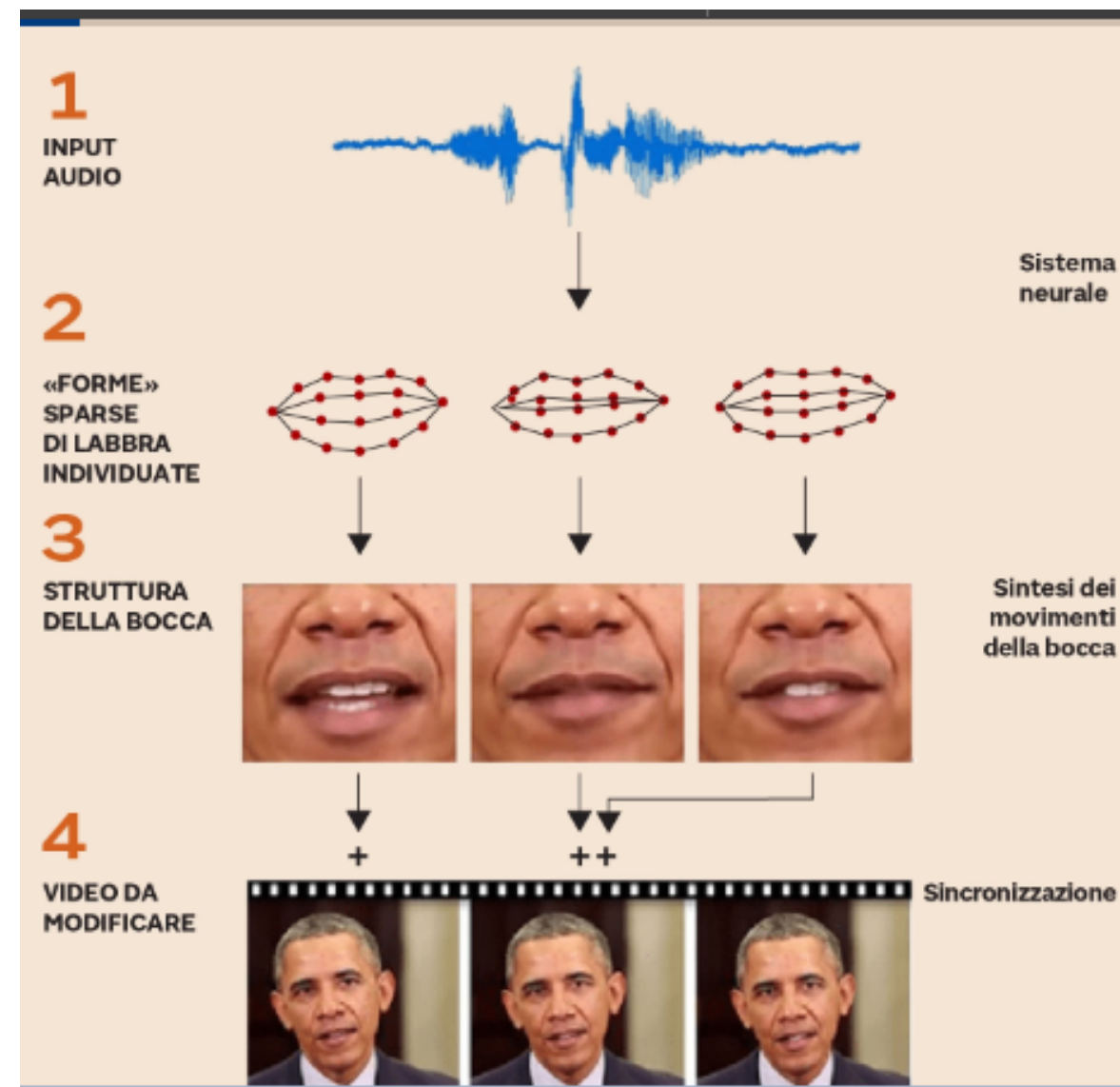
## L'intelligenza artificiale...

1. ...è la moda del momento?
2. ...può essere utile nel mio lavoro?
3. ...come può riconfigurare il mio ruolo di insegnante ed educatore?

# INTELLIGENZA ARTIFICIALE



**MIDJURNEY.COM**



**DEEP.FACELAB.COM**

- libri, sceneggiature, film, foto...
- lavoro
- acquisti
- tempo libero
- studio

# ALCUNE RISORSE DA ESPLORARE



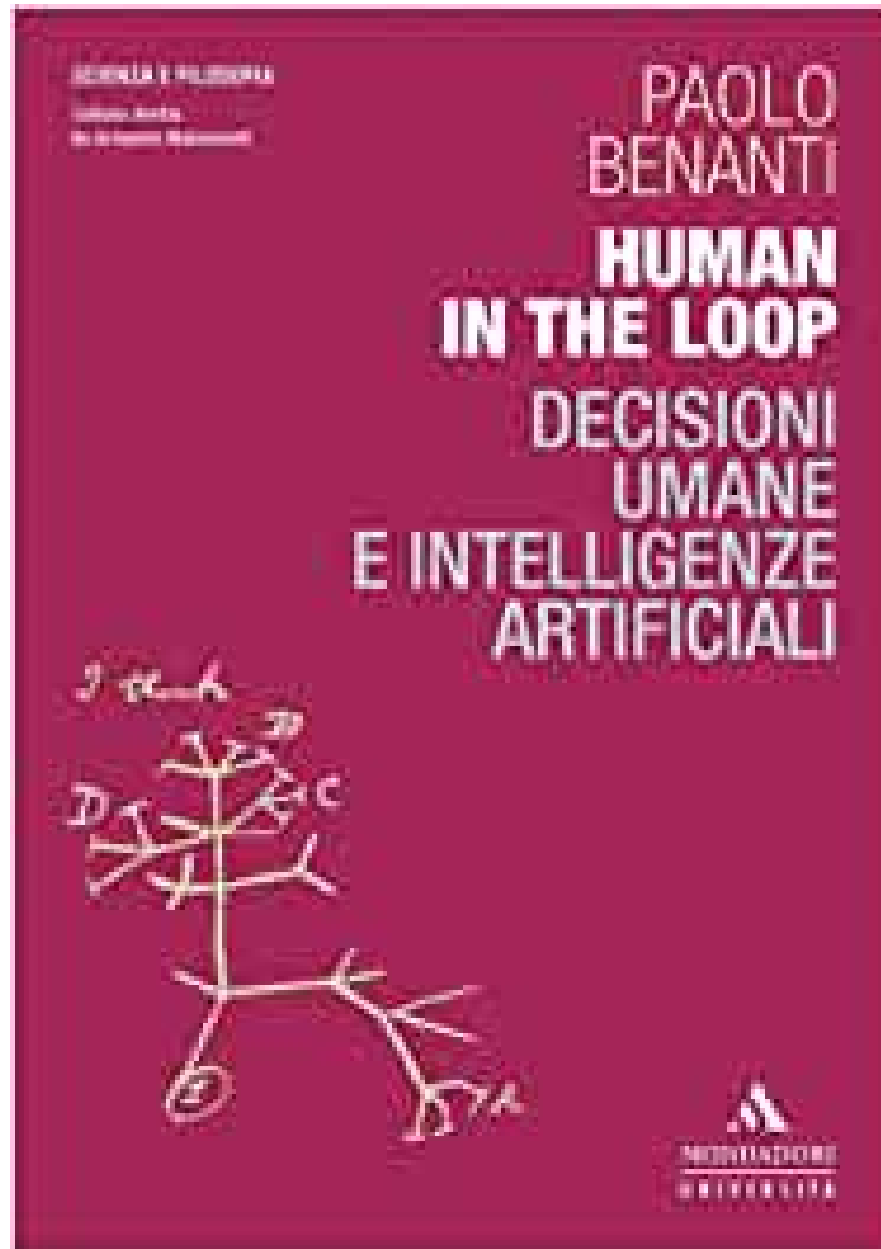
## AI Tools for Teachers

Overwhelmed by the ever-growing list of AI tools? No need to stress - we've done the work for you! Our blog rounds up the latest and greatest innovations, organised specifically for tea...

 Rachel Arthur writes / Apr 24

[HTTPS://RACHELARTHURWRITES.COM/](https://rachelarthurwrites.com/)

# OPPORTUNITÀ E VINCOLI'

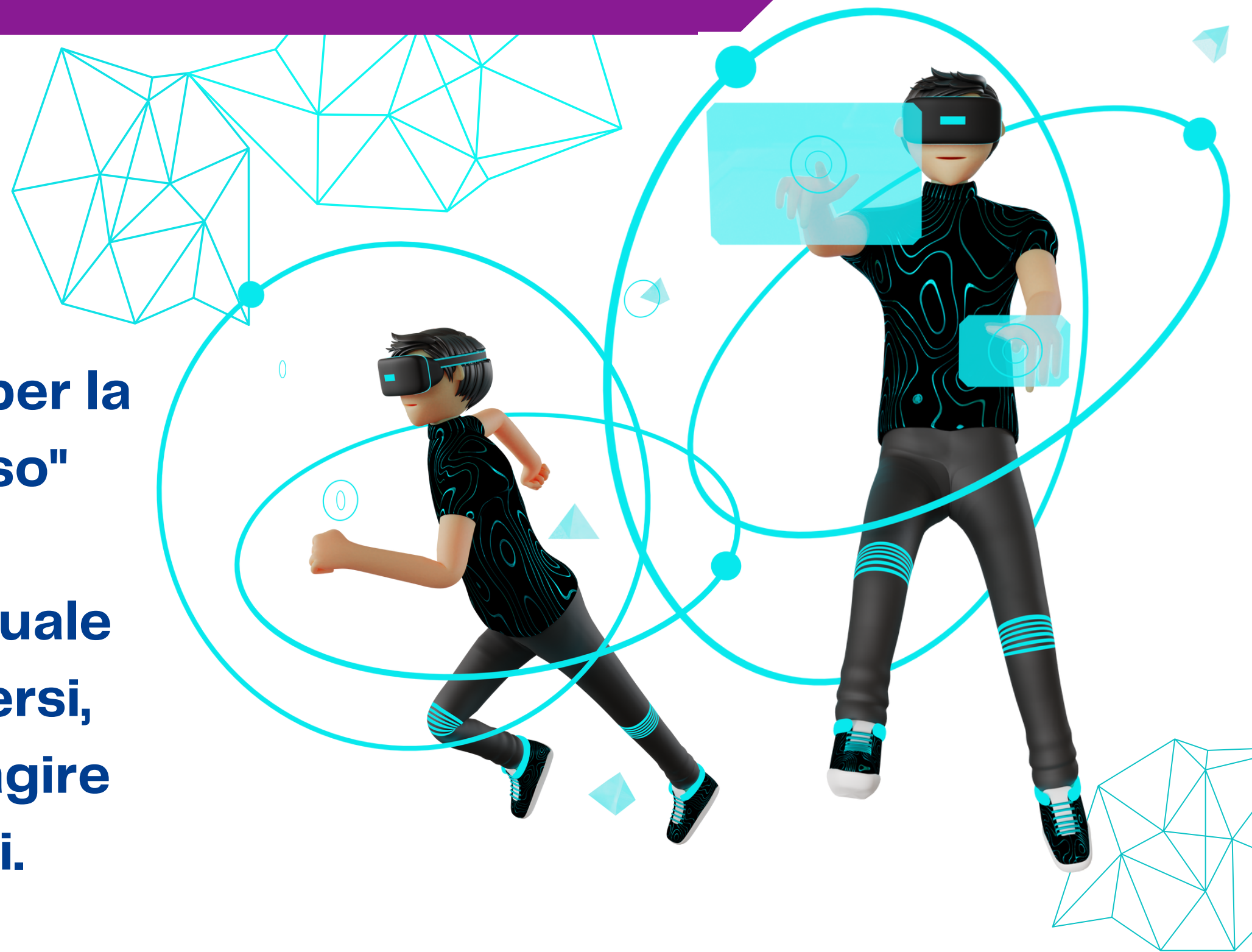


- protezione dei dati e privacy
- gap tecnologico
- diritto d'autore
- errori di progettazione
- responsabilità civile...

# METAVERSO

## Una definizione

- Neal Stephenson nel romanzo "Snow crash" (1992) ha usato per la prima volta il termine "Metaverso" per indicare uno spazio tridimensionale all'interno del quale persone fisiche possono muoversi, condividere esperienze e interagire attraverso avatar personalizzati.



# EDUVERSO

**Utilizzo del metaverso in ambito educativo: possibilità di ottenere nuovi “spazi” di comunicazione sociale, nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione.**

**Continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un ambiente di apprendimento onlife.**

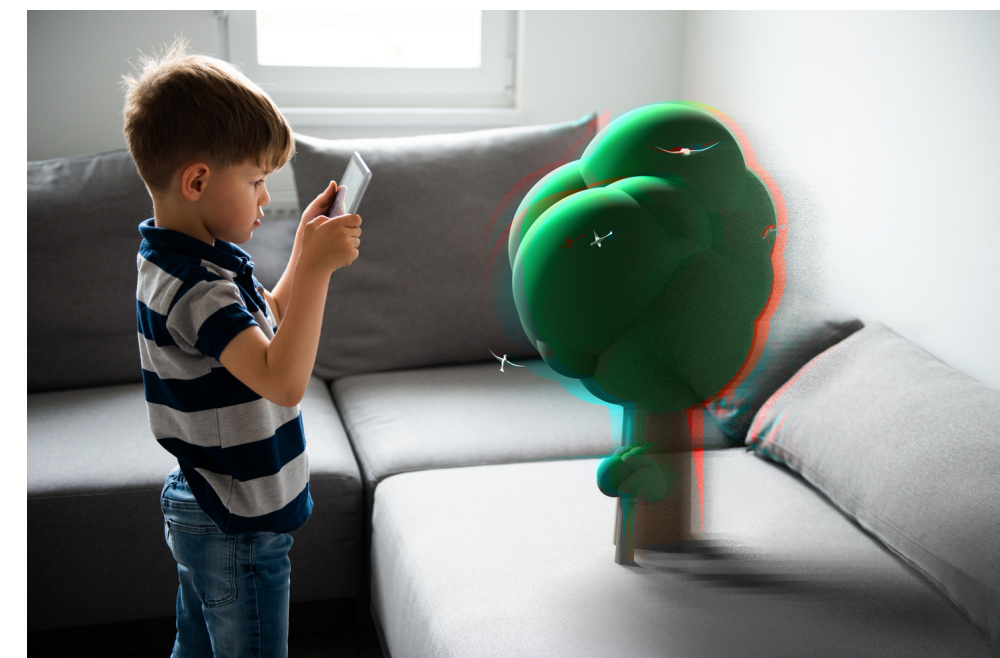




# REALTÀ AUMENTATA

## Una definizione

La realtà aumentata arricchisce, potenzia, “aumenta” la nostra percezione del mondo reale sovrapponendo informazioni digitali, come immagini e suoni, alla visione del mondo reale attraverso un dispositivo tecnologico, creando un'esperienza ibrida che combina il mondo fisico e quello digitale.



# EDUVERSO

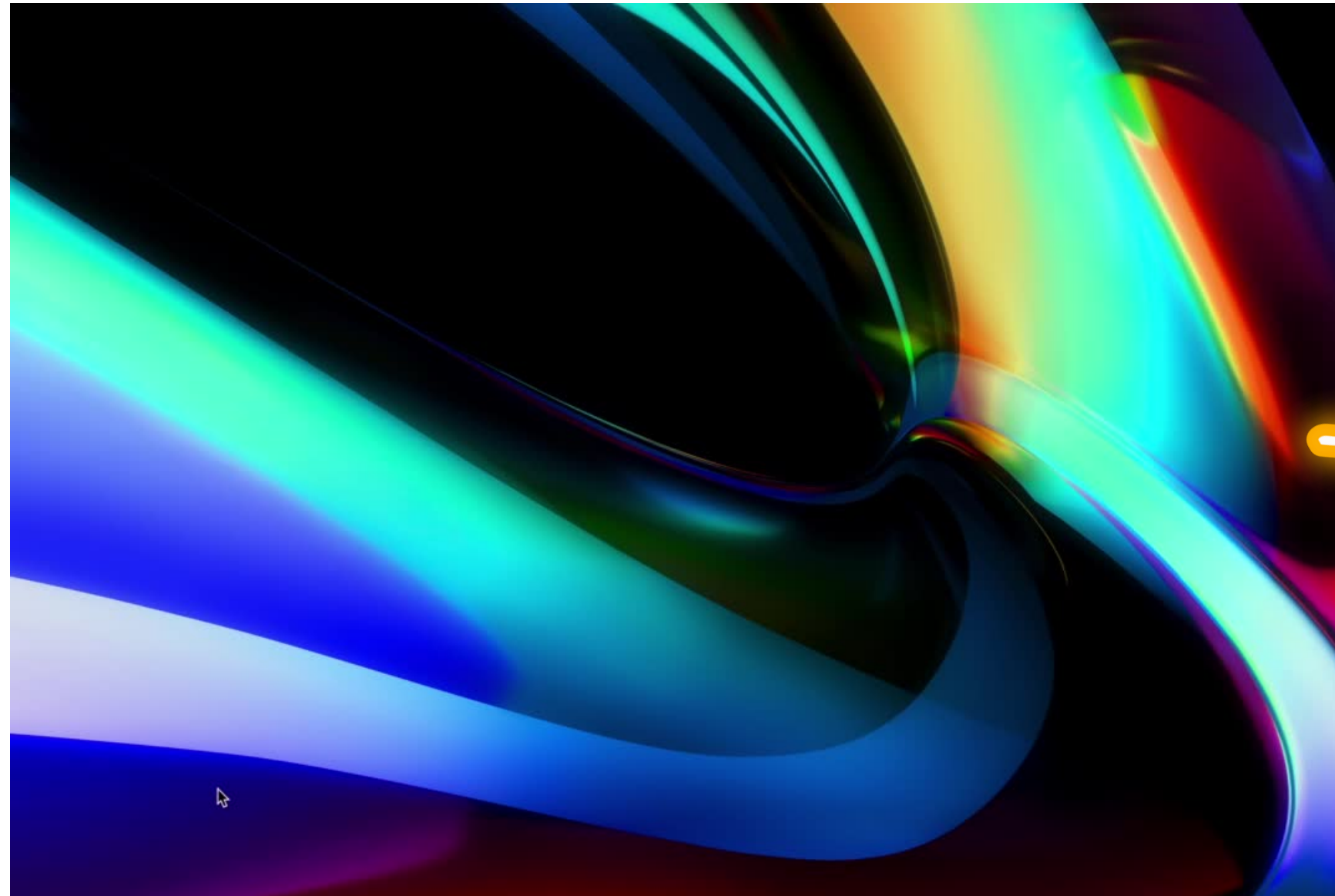
**Utilizzo del metaverso in ambito educativo: possibilità di ottenere nuovi “spazi” di comunicazione sociale, nuove esperienze didattiche immersive attraverso la virtualizzazione.**

**Continuum educativo e scolastico fra lo spazio fisico e lo spazio virtuale per l'apprendimento, ovvero un ambiente di apprendimento onlife.**



# PERCHÈ SPERIMENTARE IL METAVERSO?

Permette di realizzare un ambiente di apprendimento attivo

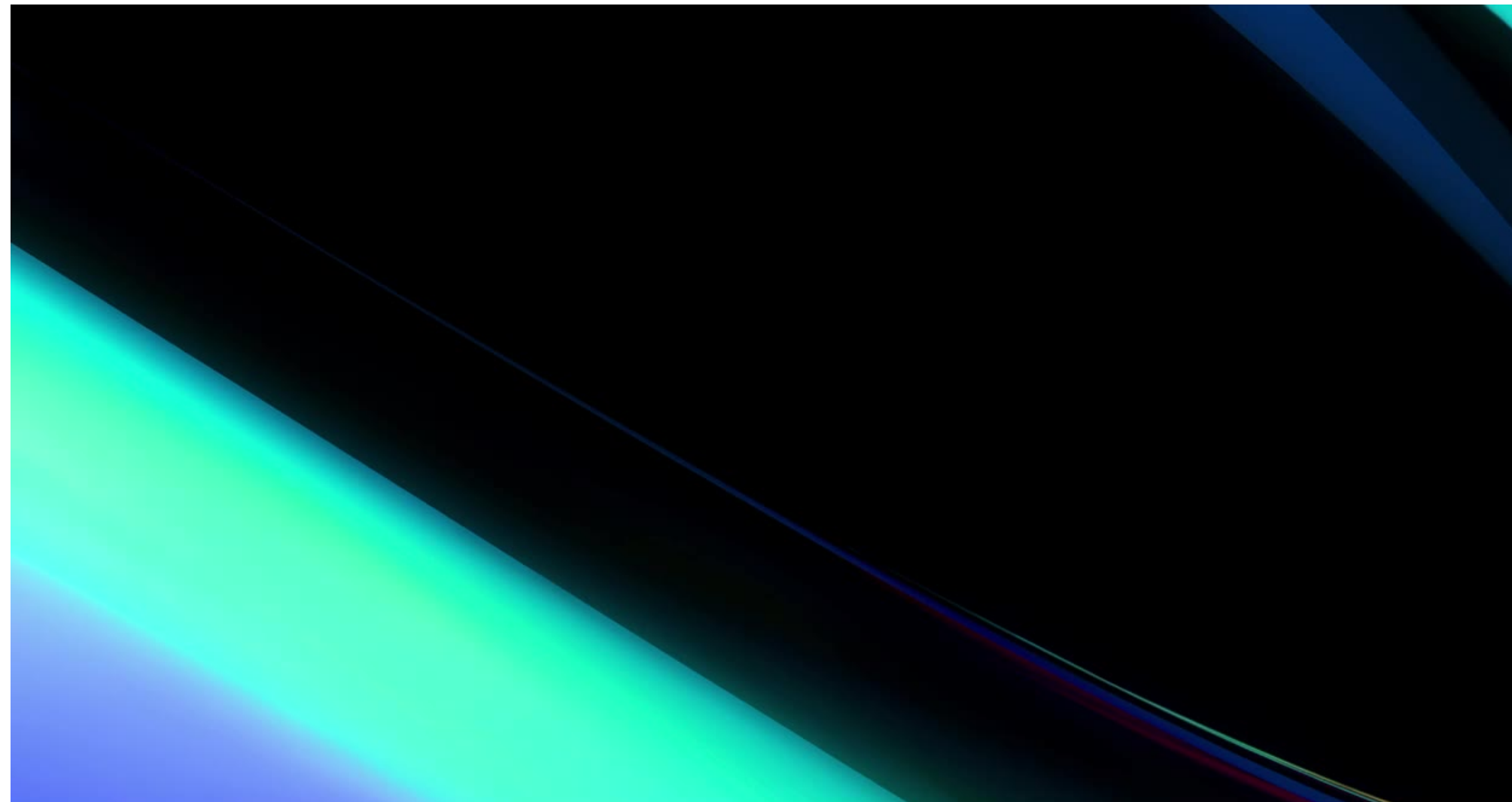


studenti coinvolti  
direttamente nel loro  
apprendimento

Esperimenti sulla densità

# PERCHÈ SPERIMENTARE IL METAVERSO?

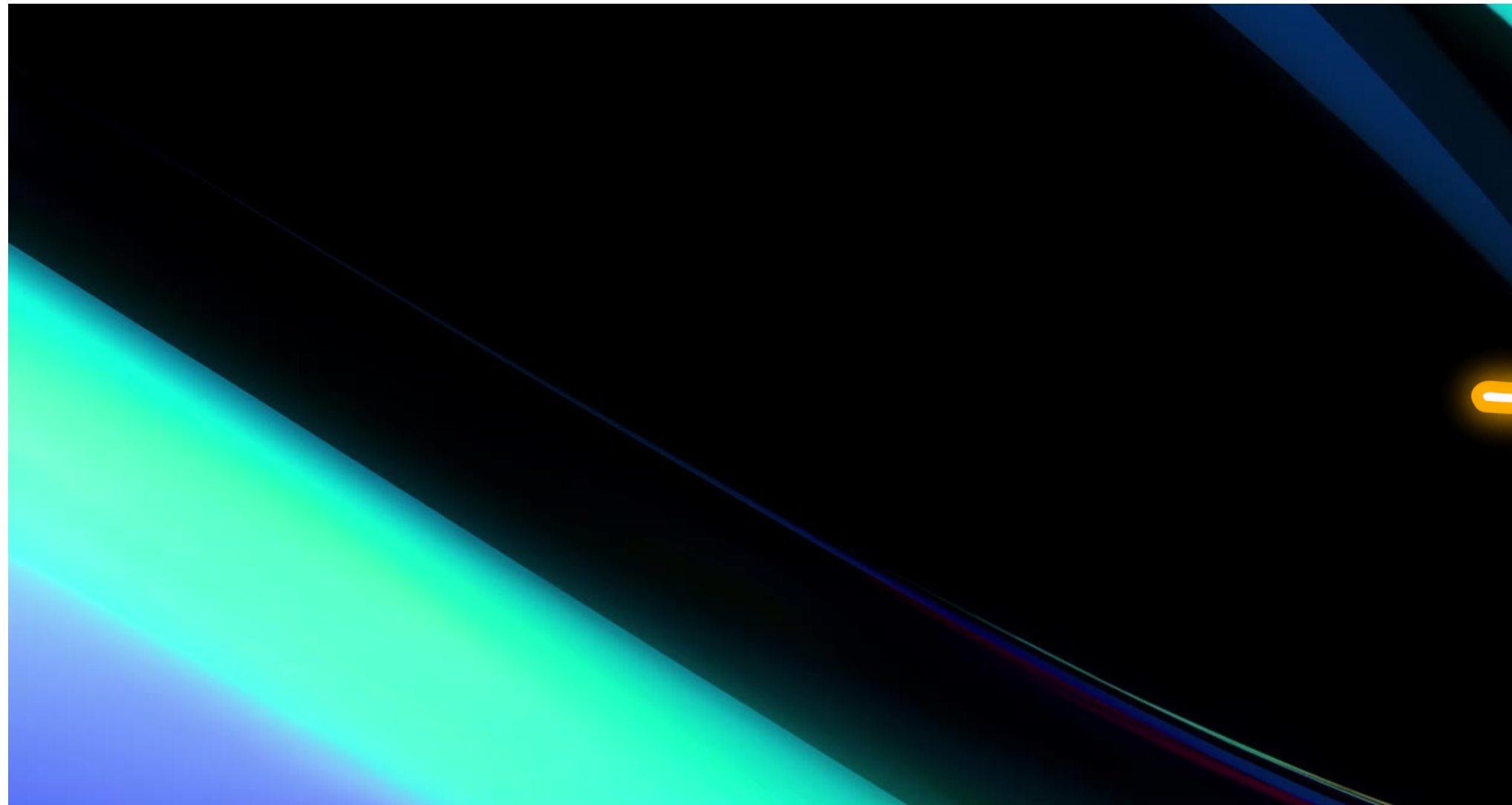
Permette di realizzare un ambiente di apprendimento coinvolgente



gli studenti sono  
immersi in quello che  
visualizzano

# PERCHÈ SPERIMENTARE IL METAVERSO?

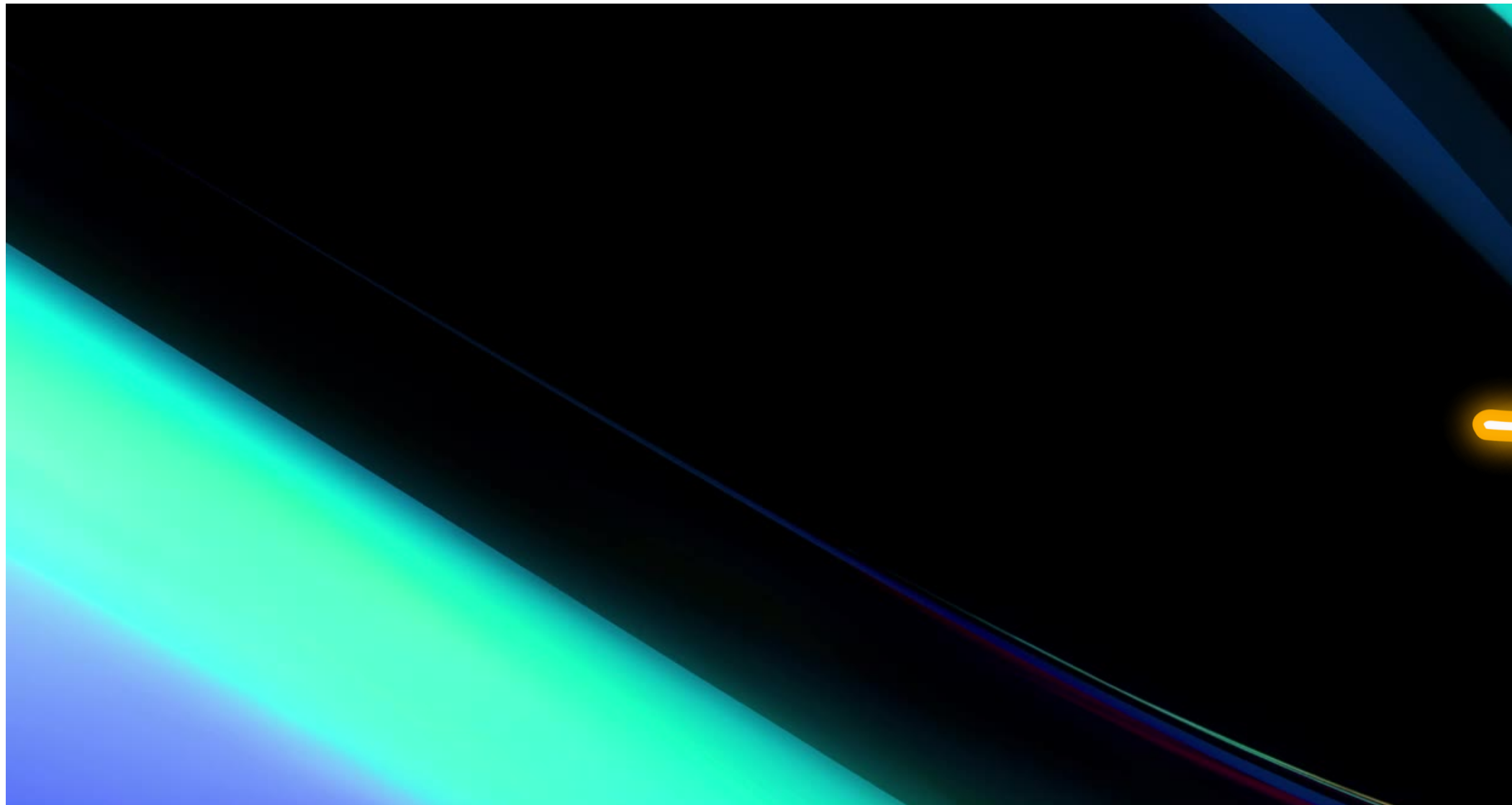
Permette di realizzare un ambiente di apprendimento integrato



ambiente di  
apprendimento  
esperienziale

# PERCHÈ SPERIMENTARE IL METAVERSO?

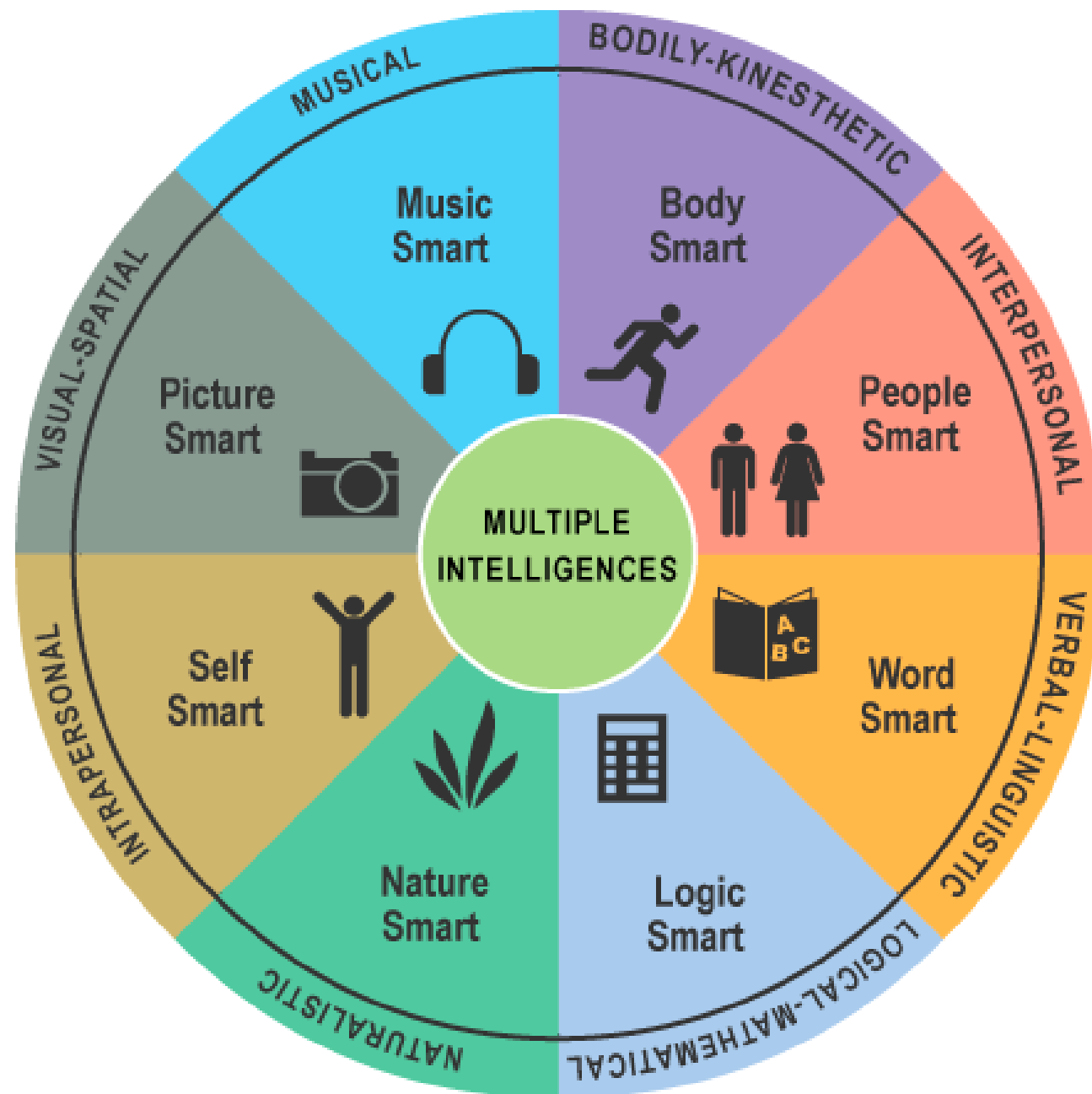
Permette di realizzare un ambiente di apprendimento interattivo



ambiente di  
apprendimento di  
interazione sociale e  
con gli oggetti

# PERCHÈ SPERIMENTARE IL METAVERSO?

Permette di realizzare un ambiente di apprendimento inclusivo



Diversi mezzi di coinvolgimento, rappresentazione ed interazione

Intelligenze:

- visuo-spaziale (siamo "dentro")
- cinestetica (ci muoviamo )
- intrapersonale (ci identifichiamo)
- interpersonale (interagiamo)