

COMUNICATO STAMPA

**La scuola del futuro nelle tesi finali del Master MOE**

Master Online EPICT X Edizione - Didattica digitale per le discipline umanistiche e STEAM

*Realtà virtuale e aumentata, modellazione in3D, robot nei lavori conclusivi dei docenti impegnati nel Master che certifica le competenze degli insegnanti digitali.*

*E ora si riparte con la XI edizione*

Come sarà la scuola di domani? La troviamo descritta e già reale nelle Tesi finali della decima edizione del **Master MOE** discusse sabato 25 novembre a Genova dai partecipanti al Master, insegnanti di ogni ordine e grado iscritti da ogni parte d’Italia. Il MOE giunto alla sua X edizione è **il master universitario dell’Università di Genova** **organizzato dai dipartimenti DISFOR, DIBRIS e DIFI** che certifica le competenze dei docenti impegnati nella **didattica digitale**, discusse sabato 25 novembre a Genova da insegnanti di ogni ordine e grado iscritti da ogni parte d’Italia.

Al termine del percorso di studi, durato un anno, i docenti hanno dovuto dimostrare di essere in grado di progettare e realizzare in classe **attività didattiche innovative e coinvolgenti**, capaci di sviluppare negli alunni non soltanto le competenze richieste dalla materia insegnata ma anche **competenze digitali** e competenze trasversali come la **capacità di lavorare in team**, la **creatività** e il **problem solving**. I lavori presentati hanno tutti un alto tasso di innovazione.

**Sofia Bracco** collaborando con il 3D Lab Factory dell’Università di Genova, ha creato lezioni immersive sulla sostenibilità ambientale, facendo “passeggiare” i suoi alunni nell'atmosfera. **Simona Frangioni**, in collaborazione con il Museo di Etnomedicina dell’Università di Genova Genova ha fatto realizzare ai suoi ragazzi un videotour virtuale sulle abitazioni tradizionali italiane. **Sara Olivieri** ha collaborato con il DIBRIS alla realizzazione del laboratorio Detective Coding del Festival della Scienza, che introduceva i piccoli visitatori al coding facendoli diventare autori dei giochi di cui sono sempre stati solo fruitori. **Noemi Masio** ha guidato i suoi alunni alla realizzazione di un video con la tecnica del Chroma key inserita in mondo virtuale realizzato in collaborazione con il 3D Lab Factory dell’Università di Genova: quattro simulazioni dedicate alle alluvioni, al rischio di incendio a casa e a scuola e al terremoto che potrebbe essere usato in futuro dalla Protezione civile per la formazione e i laboratori estivi. **Maria Beatrice Abbati** con i colleghi del Liceo Scientifico Fermi Monticelli di Brindisi ha progettato e sperimentato una nuova metodologia didattica: un'escape room che prevede attività di robotica, gamification, tinkering e scrittura creativa, anche in lingua inglese. **Daniele Bucci** e **Gabriella Gallo** hanno realizzato per Fondazione Mondo Digitale un progetto di formazione incentrato sulla robotica educativa con attività di introduzione al coding, esperienze col simulatore ed esperienze con i sensori, fino alla realizzazione di un robot. **Lidia Rando** ha progettato con i suoi studenti e con il collega Guido Bonello dell’IC Valtrebbia un laboratorio dove con tecniche di machine learning i computer sono in grado di riconoscere la presenza del polline all'interno del miele, laboratorio che sarà a disposizione di tutti nel Fontalab, museo digitale di Fontanigorda. **Enrica Guidotti** nell’ambito di un progetto con USR Liguria ha realizzato un percorso di formazione in un mondo virtuale dove gli studenti possono imparare a realizzare giornali scolastici digitali sperimentando con giochi e attività le regole della digital litetracy, la scrittura efficace a scuola come sui social. **Gladys Moreschi** ha progettato la prima di una serie di attività didattiche con l’IC Voltri I dedicate a usare la robotica per l’inserimento degli alunni con disabilità del Polo RES (Risorse Educative Speciali) nelle attività didattiche curricolari in classe. **Antonella Iannascoli** collaborando con l’Associazione EPICT Italia si è concentrata sull’e-learning e la costruzione di Learning Object per le piattaforme di formazione a distanza. **Arianna Malatesta** in collaborazione con l’Ente IeFP FORMA ha progettato attività innovative per le sue classi dell’IC Cicagna con la realizzazione di oggetti da stampare in 3D. **Antonella Manella** ha creato un corso per Explora, il museo dei bambini di Roma, che propone attività diversificate che vanno dal tinkercad all’educazione finanziaria.

**La nuova edizione del Master MOE partirà a febbraio 2024.** Gli insegnanti interessati potranno partecipare all’open day on line il 6 dicembre alle 17.30 e al laboratorio in presenza del 16 dicembre 2023 presso il DISFOR dedicato all’Intelligenza Artificiale nella Didattica. Info: www.moe.unige.it – competenzedigitali@unige.it