

# SCHEDATECNICA

<p style="text-align: center;"><b>PROGETTO</b></p>  <p>Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union</p>	<p style="text-align: center;"><b>L'OFFICINA DELLA CREATIVITÀ: APPRENDERE PER UN FUTURO SOSTENIBILE NELLA CLASSE 3.0</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Erasmus PlusKA2</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche Strategic Partnership for school education Call 2016</i></p>
<p>Il partenariato europeo ha ideato, progettato e realizzato un <b>MUSEO VIRTUALE DELL'ENERGIA</b>. Il museo è allestito interamente all'interno di uno spazio virtuale creato con i software di modellazione architettonica tridimensionale di ultima generazione. Il Museo ripropone la struttura scolastica dell'Isituto Tecnico Statale "TITO ACERBO" di PESCARA (ITALIA).</p>	
<p style="text-align: center;"><b>LOGO</b></p>	
<p><b>Perché la scelta di un MUSEO VIRTUALE?</b></p>	<p>Per le sue caratteristiche di</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- multidisciplinarietà</li> <li>- multi sensorialità</li> <li>- multi dimensionalità</li> <li>- multi medialità-interattività</li> <li>- multi connettività</li> <li>- dinamicità</li> <li>- cognitività</li> <li>- narratività</li> </ul>

# PARTENARIATO

## MISSION DEI PARTNER

- Aprirsi alle nuove sfide educative:
- Attivare laboratori che si avvalgono in modo innovativo e produttivo delle ICT
- Favorire un sapere integrato e trasversale che si ispiri ad un modello conoscitivo-collaborativo.

## Miglioramento e Innovazione

due approcci sinergici al cambiamento

**COORDINATORE I.T.S. "TITO ACERBO"**

**ITALIA**



**PARTNER REGIONE ABRUZZO**

**ITALIA**



**PARTNER I.E.S. BEZMILIANA**

**SPAGNA**



**PARTNER IEFS DO SORRAIALda**

**PORTOGALLO**



**PARTNER GEL NIKAIA**

**GRECIA**



<p><b>“L’OFFICINA DELLA CREATIVITÀ: APPRENDERE PER UN FUTURO SOSTENIBILE NELLA CLASSE 3.0”</b> è un progetto innovativo che ha utilizzato raffinate tecnologie informatiche messe al servizio della ricerca e della sperimentazione didattica.</p> <p><b>OBIETTIVO GENERALE DEL PROGETTO:</b> Creazione di un ambiente di apprendimento virtuale capace di fornire agli utilizzatori strumenti necessari per trarre beneficio sul piano educativo e formativo.</p> <p>Il partenariato ha condiviso l’idea di dare vita ad un progetto che ha utilizzato raffinate tecnologie informatiche per:</p>	
<p><b>PROMUOVERE LA RICERCA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. approfondire il problema energetico riflettendo con partners nazionali e internazionali sulle possibilità reali e fattibili di modelli di sviluppo e valorizzazione delle risorse energetiche rinnovabili;</li> <li>b. sviluppare una coscienza critica rispetto all’uso delle diverse fonti energetiche;</li> <li>c. elaborare un modello energetico che azzeri il costo di un insieme importante di beni e servizi e sottoporlo alla valutazione critica dei partners;</li> <li>d. incoraggiare la creatività e l’innovazione attraverso l’uso attivo delle competenze digitali e la creazione di un Museo Virtuale dell’Energia.</li> </ul>
<p><b>DIFFONDERE L’EDUCAZIONE AMBIENTALE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. sviluppare la conoscenza e lo studio di modelli di sviluppo di energie rinnovabili;</li> <li>b. mobilitare la collettività nella lotta contro gli sprechi e promuovere l’economia circolare: dalla concezione dei prodotti al loro riciclaggio.</li> </ul>
<p><b>INTERAGIRE CON IL TERRITORIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. incentivare la collaborazione tra scuola e mondo del lavoro;</li> <li>b. riflettere con le istituzioni su come arginare la disoccupazione giovanile e favorire l’occupabilità;</li> <li>c. sviluppare nei cittadini e nel territorio la consapevolezza di come e con quale efficacia si possa agire insieme.</li> </ul>

### INTELLECTUAL OUT PUTS REALIZZATI DAL PARTENARIATO

<p>L’obiettivo generale si è concretizzato nella realizzazione del <b>Museo Virtuale dell’Energia</b>. E’ un <i>museo virtuale in progress</i> e la sua articolazione è da intendersi come una proposta iniziale destinata ad accrescersi e trasformarsi a seconda delle esigenze e stimoli dei diversi contesti culturali.</p> <p>Ogni partners ha collaborato ed ha apportato il proprio contributo sulla base delle competenze specialistiche possedute e disponibili a seguire gli studenti nelle attività programmate. <i>Intellectual Outputs</i> realizzati:</p>	
<p><b>OUTPUT 1: Creazione della STRUTTURA MUSEALE</b></p>	<p>La <i>riproduzione di un ambiente reale</i> permette al visitatore di visitare lo spazio reale (le sale del museo) a cui il museo virtuale si ispira aumentando la sensazione di realtà immersiva.</p>
<p><b>OUTPUT 2: Creazione della sala “OHM”</b></p>	<p>Deivideo permettono di ripercorrere i grandi mutamenti della <i>storia dell’energia</i> dalle origini dell’uomo alla storia moderna e i personaggi ad essa legati.</p>
<p><b>OUTPUT 3: Creazione della sala “GALVANI”</b></p>	<p>L’<i>azione dei “Libri per ragazzi”</i> della Biblioteca “Galvani” propone la lettura di 10 libri per i giovani di età inferiore ai 20. Ogni scuola del partenariato ha attivato una Euro Top e recensito e segnalato i due migliori libri.</p>
<p><b>OUTPUT 4: Creazione della sala “FRANKLIN”</b></p>	<p>Un <i>percorso turistico immaginario</i> realizzato con Google Earth permette di visitare impianti di energie rinnovabili presenti nei territori dei partners e nei paesi degli studenti figli di migranti.</p>
<p><b>OUTPUT 5: Creazione della sala “FARADAY”</b></p>	<p>La <i>Sala Video</i> del museo propone interviste ad importanti stakeholders di aree geografiche differenti favorendo il confronto di diverse interpretazioni e opinioni espresse da chi lavora nel comparto energetico quotidianamente e ne conosce e testa punti di forza e debolezza.</p>
<p><b>OUTPUT 6: Creazione della sala “COULOMB”</b></p>	<p>La sala espone <i>impianti energetici realizzati con oggetti di recupero</i>. Dei video permettono di seguire la loro realizzazione.</p>
<p><b>OUTPUT 7: Creazione della sala “EDISON”</b></p>	<p>La sala propone <i>“esperienze mentali”</i>: una raccolta di giochi di diverso livello e difficoltà.</p>
<p><b>OUTPUT 8: Creazione della sala “VOLTA”</b></p>	<p>La sala propone in un modello 3D la <i>Smart City</i>: la città del futuro. Attraverso la simulazione virtuale, è riprodotta un modello di città che gestisce in modo intelligente le attività economiche, la mobilità, le risorse ambientali, le relazioni tra le persone, le politiche dell’abitare.</p>
<p><b>OUTPUT 9: Creazione della sala “TESLA”</b></p>	<p>Un e-book sfogliabile propone un <i>modello di unità abitativa autosostenibile</i>. E’ un esempio di come sia possibile coniugare un notevole risparmio energetico con un benessere abitativo di standard elevato.</p>

## **PROSPETTIVE**

Museo concepito come

- centro di apprendimento permanente
- 
- laboratorio di ricerca continua sul tema energetico

## **IMPEGNI FUTURI**

Trasferibilità di metodi e contenuti

Divulgazione di materiali e prodotti

Attività di Job shadowing per approfondire la conoscenza di nuovi corsi di studio  
e  
per creare figure professionali nuove

## **COLLABORAZIONE TRA UNIVERSO SCOLASTICO, MONDO DEL LAVORO, ISTITUZIONI PUBBLICHE, ASSOCIAZIONI**

ATTRAVERSO

### **ACCORDI DI PROGRAMMA**

PER

Ampliamento e costante aggiornamento delle sale museali

Inserimento nella rete museale virtuale e reale  
Internazionale

Realizzazione di eventi periodici