



# Media review

10/05/24

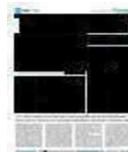


**Onclusive** On your side

# Indice

Eduverso, con il tech boost summit Italia le prime “istruzioni per l'uso” Le Cronache di Salerno - 08/05/2024	4
Mercoledì 08 Maggio 2024 Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso ecodibergamo.it - 08/05/2024	7
Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso laprovinciadico.it - 08/05/2024	9
Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso laprovinciadisonario.it - 08/05/2024	11
NAPOLI - EDUVERSO, CON IL TECH BOOST SUMMIT ITALIA LE PRIME “ISTRUZIONI PER L'USO” informazione.campania.it - 08/05/2024	13
Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso GiornaleDiBrescia.it - 08/05/2024	15
Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso ilmessaggero.it - 08/05/2024	16
Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso Ansa.it - 08/05/2024	18
Metaverso in ambito formativo - a Napoli con il Tech Boost Summit Italia le prime istruzioni per l'uso Zazoom.it - 08/05/2024	20
Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso LagazzettaDelMezzogiorno.it - 08/05/2024	21
In Campania mercoledì 8 maggio il Tech Boost Summit: è il primo evento dedicato all'eduverso in Italia 247.libero.it - 07/05/2024	23
In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli liberta.it - 07/05/2024	24
In Campania mercoledì 8 maggio il Tech Boost Summit: è il primo evento dedicato all'eduverso in Italia ildenaro.it - 07/05/2024	25
In Campania c'è il primo Tech Boost Summit Italia Il fatto - Scuola e imprese a Napoli per raccogliere la sfida della realtà virtuale Le Cronache di Salerno - 06/05/2024	26
In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli laprovinciadico.it - 06/05/2024	27
Lunedì 06 Maggio 2024 In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli ecodibergamo.it - 06/05/2024	28
In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli laprovinciadisonario.it - 06/05/2024	29
In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 a Palazzo Caracciolo gazzettadinapoli.it - 06/05/2024	30
Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli ilmessaggero.it - 06/05/2024	31

Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli ilcentro.gelocal.it - 06/05/2024	32
In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli Ansa.it - 06/05/2024	33
Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli GiornaleDiBrescia.it - 06/05/2024	34
Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli LagazzettaDelMezzogiorno.it - 06/05/2024	35
NAPOLI - L'8 MAGGIO IL PRIMO TECH BOOST SUMMIT ITALIA informazione.campania.it - 06/05/2024	36



**Il fatto** - Dirigenti, imprenditori e stakeholders a Napoli hanno condiviso le linee guida per un uso consapevole del Metaverso

## Eduverso, con il tech boost summit Italia le prime "istruzioni per l'uso"

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio). Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Ineedit, ResearchHu Institute e Cesfol. La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione

nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso. Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e

formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini, public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH. Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo

l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab della School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox).

Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas,

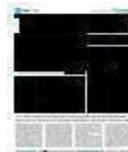


CTO&Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante. LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso.

L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di

ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze. Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e

scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva. Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva".



► 9 maggio 2024

## Alfabetizzazione digitale nelle imprese: l'Italia sconta un ritardo di 9 anni



La presentazione dell'evento



## Mercoledì 08 Maggio 2024 Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la

capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS

© RIPRODUZIONE RISERVATA



## Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono

cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono

cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## NAPOLI - EDUVERSO, CON IL TECH BOOST SUMMIT ITALIA LE PRIME “ISTRUZIONI PER L'USO”

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio 2024).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo “Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro” ha rappresentato un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini, public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale “libretto d'istruzioni” per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul “consumo” del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab della School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE “REGOLE” CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine “regole di ingaggio” chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la

capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.



## Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

A Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.



## Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la

capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio).

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze.

Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel Metaverso, le soft skills sono

cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.



## Metaverso in ambito formativo - a Napoli con il Tech Boost Summit Italia le prime istruzioni per l'uso

Metaverso in ambito formativo, a Napoli con il Tech Boost Summit Italia le prime istruzioni per l'uso (Di mercoledì 8 maggio 2024) Le regole, le prime , per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia . Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech

Boost

Summit

Italia che si è tenuto oggi a Palazzo Caracciolo a Napoli .

Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e Cesfol.

La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del ... Leggi tutta la notizia su ildenaro



## Comunicato Stampa: Con il Tech Boost Summit Italia il manuale d'istruzioni dell'Eduverso

Le regole, le prime, per iniziare a scrivere un manuale di istruzioni per l'uso dell'Eduverso in Italia. Il viaggio nella letteratura del Metaverso è iniziato con un documento realizzato con i contributi dei relatori e dei partecipanti al primo Tech Boost Summit Italia che si è tenuto a Palazzo Caracciolo a Napoli (mercoledì 8 maggio). Il format, sperimentato in Germania da Straightlabs GmbH Co. KG in collaborazione con Meta, è stato realizzato; in Italia da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), in collaborazione con Straightlabs GmbH Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL. La tavola rotonda dal titolo "Il viaggio dalla scuola all'integrazione nel mondo del lavoro" ha rappresentato di fatto un luogo di confronto che ha messo in relazione il mondo della ricerca scientifica con quello della scuola, delle imprese e di quanti oggi sono impegnati nell'elaborazione di contenuti didattici e formativi per il Metaverso. Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca, sono seguiti gli interventi dall'Università di Essex di Vito De Feo (in collegamento), neuroscienziato computazionale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che hanno illustrato il modello didattico e formativo sperimentato dagli allievi dell'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia; di Costanza Andreini (in collegamento), public policy manager Meta con il suo contributo sul futuro del Metaverso in Italia, e di Fabrizio Palmas, Creative Director Straightlabs GmbH.

Durante i lavori ognuno ha dato il proprio contributo definendo quelle che potrebbero essere le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso. Il ragionamento ha tenuto conto anche delle ricerche sul "consumo" del Metaverso. Secondo l'indagine demoscopica condotta dal Metaverse Marketing Lab School of Management del Politecnico di Milano, in collaborazione con Izi Metodi, Analisi e Valutazioni Economiche più di 22 milioni di italiani (un campione di 1000 casi dai 16 ai 50 anni) conoscono il Metaverso e le tecnologie ad esso legate, e oltre 2 milioni di persone hanno provato la realtà immersiva nel nostro Paese. Sul fronte delle funzionalità il 33% ha utilizzato un visore di realtà virtuale e circa il 10% piattaforme di mondi virtuali (come Decentraland e The Sandbox). Dai dati annunciati durante i lavori da Fabrizio Palmas, CTO & Creative Director Straightlabs GmbH l'Italia deve recuperare 9 anni rispetto alla Germania che sul fronte dell'alfabetizzazione digitale nelle aziende è considerata la nazione trainante.

LE "REGOLE" CONDIVISE. Dai contributi dei relatori sono emerse le seguenti linee d'indirizzo per un uso costruttivo dell'Eduverso. L'esperienza di apprendimento deve essere Immersiva, Accessibile ed Inclusiva; la Tecnologia si deve sviluppare nella direzione del coinvolgimento e della motivazione; la rappresentazione multisensoriale è la base dell'apprendimento; con l'Eduverso la didattica tradizionale e la didattica innovativa devono avere punti di convergenza, mantenendo ognuna la propria identità; l'Eduverso va vissuto come luogo di apprendimento esperienziale; anche per l'Eduverso è necessario un programma di formazione per i formatori che metta in campo esperti esterni in grado di attingere alle diverse competenze; infine "regole di ingaggio" chiare quando si parla di educazione e tecnologia - partecipazione di tutti, investimento costante e competenze. Parlando di soft skills è emerso che l'apprendimento attivo nel Metaverso favorisce l'adattamento alle nuove tecnologie e stimola la creatività per esperienze innovative; la capacità di collegare idee diverse nel Metaverso promuove l'innovazione attraverso l'intersezione di tecnologia, arte e scienza sociale; nel

Metaverso, le soft skills sono cruciali per favorire interazioni simili alla vita reale e una collaborazione inclusiva.

“Avevamo immaginato il Tech Boost Summit come un primo approccio sistemico del Metaverso che sposa l'Education – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Ci siamo trovati di fronte ad un progetto che è stato in grado di andare oltre e di gettare le basi per una consapevole cultura dell'innovazione metodologica. La formazione, che sia scolastica o aziendale, ha bisogno di metodo e modelli. Oggi con le regole condivise abbiamo sperimentato entrambi. In questo settore la letteratura offre ancora poco, c'è bisogno di attingere all'esperienza ed è quello che con Itaca facciamo, costruendo con le scuole e le imprese i contenuti sartoriali per una formazione mirata ed inclusiva”.

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## **In Campania mercoledì 8 maggio il Tech Boost Summit: è il primo evento dedicato all'eduverso in Italia**

Un potenziale che offre grandi opportunità'. Dopo i saluti di Imma Stizzo, Ceo Itaca ci saranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo , neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri , docente di ... ..



## In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso

– commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca –

C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo

<https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## **In Campania mercoledì 8 maggio il Tech Boost Summit: è il primo evento dedicato all'eduverso in Italia**

Domani, mercoledì 8 maggio, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia ( evento che riunisce esperti, innovatori e decisori politici per discutere degli ultimi sviluppi delle tecnologie applicate alla formazione) sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, Wiplab, Inedit , ResearchHu Institute e Cesfol. "Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo , Ceo di Itaca – C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincro, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità".

Dopo i saluti di Imma Stizzo, Ceo Itaca ci saranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo , neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri , docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi , che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini , public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas , CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti.



**Il fatto - Scuola e imprese a Napoli per raccogliere la sfida della realtà virtuale**

## In Campania c'è il primo Tech Boost Summit Italia

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano, pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato

con straightlabs GmbH & Co. KG, Wiplab, Ineedit, ResearchHu Institute e Cesfol. "Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, Ceo di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità".

Dopo i saluti di Imma Stizzo, Ceo Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento

dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bouzazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH. La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma Sofia, prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti.



# In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## **Lunedì 06 Maggio 2024 In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS

© RIPRODUZIONE RISERVATA



## **In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 a Palazzo Caracciolo

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincro, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti.



## **Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS

Promo Flash fino al 06/05



## **Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL. "Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità".

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA> La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## **In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>



## **Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

A Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.



## **Comunicato Stampa: In Campania il primo Tech Boost Summit Italia: mercoledì 8 maggio a Palazzo Caracciolo a Napoli**

Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica. L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL. "Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincrono, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità".

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti. Di seguito il link per accedere al modulo <https://lnkd.in/dsXjHdRA>

La responsabilità editoriale e i contenuti di cui al presente comunicato stampa sono a cura di FMTS



## NAPOLI - L'8 MAGGIO IL PRIMO TECH BOOST SUMMIT ITALIA

Dettagli Scritto da Emilio Spiniello Visite: 34 Mercoledì 8 maggio 2024, dalle ore 9.30, a Palazzo Caracciolo a Napoli si tiene il primo Tech Boost Italia, sperimentato in Germania da straightlabs GmbH & Co. KG in collaborazione con Meta, e promosso in Campania da Itaca Education, la startup che ha sede a Pontecagnano Faiano (Salerno), pioniera della formazione immersiva che grazie all'utilizzo di visori e simulatori di VR/AR e Mixed Reality, ha sviluppato un approccio educativo e formativo basato sui pilastri fondamentali dell'apprendimento: divertimento, focalizzazione, centralità ed efficacia didattica.

L'evento è organizzato con straightlabs GmbH & Co. KG, WIPLAB, Inedit, ResearchHu Institute e CESFOL.

“Con questo evento abbiamo pensato di creare un primo momento di incontro per accompagnare le scuole e le aziende alla scoperta dell'Eduverso – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca - C'è bisogno di rafforzare sia nella didattica che nella formazione la consapevolezza che con il Metaverso si potranno abbattere sempre di più i confini tra il reale e il virtuale perché è di fatto un luogo altro che si caratterizza per il suo essere sincro, illimitato ed interoperabile. Un potenziale che offre grandi opportunità”.

Dopo i saluti di Imma Stizzo, CEO Itaca; seguiranno gli interventi in collegamento dall'Università di Essex di Vito De Feo, neuroscienziato Computazionale, e Katerina Bourazeri, docente di Realtà Virtuale; dei docenti Thomas Tolari e Pietro Danesi, che presenteranno il modello sperimentato dall'Istituto De Franceschi Pacinotti di Pistoia e i progetti futuri; di Costanza Andreini, public policy manager Meta, e di Fabrizio Palmas, CTO&Creative Director Straightlabs GmbH.

La partecipazione all'evento, con iscrizione sulla piattaforma S.O.F.I.A., prevede il rilascio di crediti formativi per i docenti.