



Media review

06/11/24



Onclusive On your side

Indice

Metaversiadi, le scuole in competizione sul futuro rainews.it - 01/11/2024	4
Fischio d'inizio per le Metaversiadi di Fmts liratv.com - 30/10/2024	5
Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca ecodibergamo.it - 01/11/2024	6
Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca laprovinciadisonario.it - 01/11/2024	8
Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca laprovinciadicomio.it - 01/11/2024	10
Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca LagazzettaDelMezzogiorno.it - 01/11/2024	12
Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca ilmessaggero.it - 01/11/2024	14
Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca GiornaleDiBrescia.it - 01/11/2024	16
Metaversiadi: gli studenti i veri protagonisti La Città (IT) - 01/11/2024	18
Lo speciale » salernoconomy.it - 01/11/2024	19
Metaversiadi studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale ecco i vincitori del format ideato da Itaca Zazoom.it - 31/10/2024	21
Metaversiadi, studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale: ecco i vincitori del format ideato da Itaca ildenaro.it - 31/10/2024	24
Metaversiadi: giocare formandosi La Città (IT) - 30/10/2024	26
Mahmood domani al Palapartenope: vi presento il «rave-operetta» Corriere del mezzogiorno Campania - Campania - 30/10/2024	27
Studenti in gioco nel Metaverso, oggi la sfida targata Itaca Il Mattino Salerno - Salerno - 30/10/2024	31
METAVERSIADI, IL 30 OTTOBRE IN CAMPANIA LA SFIDA PIÙ INCLUSIVA DELL'EDUVERSO costozero.it - 29/10/2024	33
Metaversiadi, gli studenti sperimentano un nuovo modello formativo con la realtà virtuale corriere.it - 29/10/2024	35
Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale ecodibergamo.it - 28/10/2024	36
Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale laprovinciadisonario.it - 28/10/2024	38

Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale laprovinciadico.it - 28/10/2024	40
Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo ildenaro.it - 28/10/2024	42
Metaversiadi tra gamification e realtà virtuale studenti in gioco per un nuovo modello formativo Zazoom.it - 28/10/2024	44
Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale LagazzettaDelMezzogiorno.it - 28/10/2024	46
Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale GiornaleDiBrescia.it - 28/10/2024	48
Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale ilcentro.gelocal.it - 28/10/2024	49
Al via "Metaversiadi": studenti in gioco Si tratta del nuovo modello formativo Le Cronache di Salerno - 24/10/2024	51
SALERNO - LA PRIMA EDIZIONE DELLE METAVERSIADI: STUDENTI IN GIOCO informazione.campania.it - 24/10/2024	54
A Pontecagnano Faiano la prima edizione delle Metaversiadi salernonotizie.it - 24/10/2024	56
Salerno, I edizione delle Metaversiadi a Pontecagnano: studenti in gioco per un nuovo modello formativo ilmattino.it - 24/10/2024	58
Nel Salernitano la prima edizione delle Metaversiadi Ansa.it - 24/10/2024	60

Metaversiadi, le scuole in competizione sul futuro

Rai rainews.it/tgr/campania/video/2024/11/metaversiadi-scuole-competizione-futuro-01fd84e7-4b26-497a-988a-2cb3108ca8a2.html



L'ultima manche delle Metaversiadi lanciate da Fmts, il gruppo salernitano per la formazione innovativa, l'hanno portata a casa due studenti di Monza. In questa sorta di “gioco dei saperi” con l'utilizzo di visori e tecnologie immersive sono state le scuole a sfidarsi su scienze naturali, fisica e inglese.

Un risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché nel metaverso gli studenti in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti”, senza barriere, senza etichette.

La gara di conoscenza immersiva guarda anche all'orientamento al mondo del lavoro, ma prima punta a cambiare i percorsi formativi in maniera responsabile, evitando distorsioni o abusi che potrebbero farne docenti e ragazzi.

Nel servizio, le voci di:

Imma Stizzo, CEO di Itaca

Maria Grazia Federico, insegnante

Antonio Giaccoli, studente

Leonardo Stella, studente



CRONACA

Studenti in gioco in un format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo

Fischio d'inizio per le Metaversiadi di Fmts

L'obiettivo principale è di co-creare un modello educativo al passo con le esigenze del futuro

Scritto da Francesca Salemme • 30 Ottobre 2024



Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo: al via la prima edizione delle Metaversiadi, un format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo. Attenzione, però, le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori su tre materie – scienze naturali, fisica e inglese -, ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione.

L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro.



Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo “gioco dei saperi” sono state le scuole che hanno risposto “sì” alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti” senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

“Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale “libretto d'istruzioni” per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro”.

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda “Il metaverso? L'altra metà dell'education”, che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato

Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo “gioco dei saperi” sono state le scuole che hanno risposto “sì” alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti” senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

“Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale “libretto d'istruzioni” per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro”.

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda “Il metaverso? L'altra metà dell'education”, che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato

Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo “gioco dei saperi” sono state le scuole che hanno risposto “sì” alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti” senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

“Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale “libretto d'istruzioni” per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro”.

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda “Il metaverso? L'altra metà dell'education”, che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato

Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca



Venerdì 01 Novembre 2024, 10:05

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo "gioco dei saperi" sono state le scuole che hanno risposto "sì" alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati "tutti per uno e uno per tutti" senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo. Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà. "Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da

inserire in un ideale “libretto d’istruzioni” per un uso consapevole dell’Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell’educazione, della formazione e del lavoro”. Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda “Il metaverso? L’altra metà dell’education”, che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group , e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell’Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull’Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l’Analisi delle Politiche Pubbliche. Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell’Università degli Studi del Sannio, dell’Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l. Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l’educazione e la tecnologia, Itaca si pone l’obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca



4 Minuti di Lettura

Venerdì 1 Novembre 2024, 09:38

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo "gioco dei saperi" sono state le scuole che hanno risposto "sì" alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati "tutti per uno e uno per tutti" senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

"Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere

alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro".

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda "Il metaverso? L'altra metà dell'education", che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Comunicato Stampa: Le scuole di Monza, Salerno e Scalea sul podio della prima edizione delle Metaversiadi di Itaca

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi, il format ideato da Itaca, start-up del network FMTS Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo "gioco dei saperi" sono state le scuole che hanno risposto "sì" alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati "tutti per uno e uno per tutti" senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno, per il secondo posto, ed Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l'uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l'uso delle tecnologie a scuola può rendere l'istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l'abuso che potrebbero farne i ragazzi e l'inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

"Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro".

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda "Il metaverso? L'altra metà dell'education", che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, ci sono stati gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato

Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.



L'INIZIATIVA

Metaversiadi: gli studenti i veri protagonisti

Prima edizione del format ideato per le scuole. Tra i premiati i ragazzi salernitani dell'Alfano I

Avincente: così è stata definita l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico "Paolo Frisi" di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle "Metaversiadi", il format ideato da Itaca, start-up del network Fmts Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curriculari. A far da apripista in questo "gioco dei saperi" sono state le scuole che hanno risposto alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara

sono stati "tutti per uno e uno per tutti" senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un'esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti **Giovanna Amato e Filomena Iannone** del liceo "Alfano I" di Salerno, per il secondo posto, ed **Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano** del liceo scientifico "Pietro Metastasio" di Scalea per il terzo. «Per lanciare la prima edizione delle "Metaversiadi", abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – spiega **Imma Stizzo**, CEO di Itaca – Oggi è importante far comprendere alle ragazze e

ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale "libretto d'istruzioni" per un uso consapevole dell'Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell'educazione, della formazione e del lavoro».

RIPRODUZIONE RISERVATA



La premiazione dei vincitori delle "Metaversiadi"



Metaversiadi, studenti in gioco per un nuovo modello formativo – Salernoeconomy

Lo speciale »

1 Novembre 2024

L'iniziativa è stata ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group.

Metaversiadi, studenti in gioco per un nuovo modello formativo

“La sfida più inclusiva dell'eduvverso su scienze naturali, fisica e inglese, tra gamification e realtà virtuale”.

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è iniziata la prima edizione delle *Metaversiadi*, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa, ideata e organizzata da Itaca – start-up del network FMTS Group, leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality – ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le *Metaversiadi* non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di *co-creare*, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda – intitolata “Il metaverso? L'altra metà dell'education”, accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A. – offrirà importanti modelli di riferimento in termini di approcci e di metodologie utili per supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, sono previsti gli interventi di Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” – componente della task force Digitalization del b20 – Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP – Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche. Le prove delle *Metaversiadi* sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le *Metaversiadi* proporranno percorsi di orientamento al lavoro. I workshop saranno finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro. Partner delle *Metaversiadi* sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi

i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.
Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di "rivoluzionare" il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.



Oltre la gara tra studenti



Metaversiadi studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale | ecco i vincitori del format ideato da Itaca



Metaversiadi, studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale: ecco i vincitori del format ideato da Itaca (Di giovedì 31 ottobre 2024)

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi

, il format ideato

da Itaca

, start-up del network Fmts Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification

per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curricolari. A far da apripista in questo “gioco

dei saperi” sono state le scuole che hanno risposto “sì” alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di

i, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso, creati ad hoc dagli esperti di Itaca

, gli studenti

in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti” senza distinzione, senza barriere, senza etichette.

Leggi tutto Ildenaro.it Leggi altre news da fonti autorevoli per approfondire ulteriormente e restare aggiornato sugli sviluppi più recenti: Metaversiadi

, studenti

in gioco

tra gamification

e realtà virtuale: ecco i vincitori del format ideato da Itaca; Metaversiadi

: studenti

in gioco

per un nuovo modello formativo tra gamification

e realtà virtuale; Comunicato Stampa: Metaversiadi

: studenti

in gioco

per un nuovo modello formativo tra gamification

e realtà virtuale; Fischio d’inizio per le Metaversiadi

di Fmts; Metaversiadi

, gli studenti

sperimentano un nuovo modello formativo con la realtà virtuale; Pontecagnano (Sa) - AI

via la I edizione delle
Metaversiadi

:
studenti

in
gioco

in un ambiente immersivo per un nuovo modello formativo;

Approfondisci Metaversiadi, studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale: ecco i vincitori del format ideato da Itaca

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima ediz ...

(ildenaro.it)

Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il ...

(ansa.it)

Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, "il nuovo e sfidante format – si egge in una not ...

(ildenaro.it)

Salerno, I edizione delle Metaversiadi a Pontecagnano: studenti in gioco per un nuovo modello formativo

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione ...

(msn.com)



Metaversiadi, studenti in gioco tra gamification e realtà virtuale: ecco i vincitori del format ideato da Itaca

- Culture

da
ildenaro.it

-

31 Ottobre 2024

6

Facebook

Twitter

WhatsApp

Linkedin

Email

Print

Telegram



in foto Imma Stizzo e Guido Mammoliti

Avvincente. È stata definita così l'ultima manche che ha portato **Federico Mito e Vlad Gabriel Furcoi del liceo scientifico Paolo Frisi di Monza a salire sul gradino più alto del podio della prima edizione delle Metaversiadi**, il format ideato da Itaca, start-up del network Fmts Group, che attinge agli elementi di fascinazione della gamification per offrire alla scuola un nuovo ed efficace strumento a supporto dei percorsi curriculari. A far da apripista in questo "gioco dei saperi" sono state le scuole che hanno risposto "sì" alla sfida sugli argomenti di scienze naturali, fisica e inglese. Risultato raggiunto, anche in termini di inclusione. Perché negli ambienti del Metaverso,

creati ad hoc dagli esperti di Itaca, gli studenti in gara sono stati “tutti per uno e uno per tutti” senza distinzione, senza barriere, senza etichette. Il loro è stato un gioco tra pari, vissuto come un’esperienza educativa in grado di formare giocando e puntando unicamente sui talenti e le conoscenze dei partecipanti. A completare la classifica dei finalisti **Giovanna Amato e Filomena Iannone del liceo Alfano I di Salerno**, per il secondo posto, ed **Elizabeth Jervolino e Giulia Napolitano del liceo scientifico Pietro Metastasio di Scalea** per il terzo.

Protagonisti assoluti di questa giornata, strutturata come un percorso esperienziale e di orientamento al mondo del lavoro, sono stati gli studenti delle scuole italiane. Interpellati su quanto e come l’uso della tecnologia in classe possa cambiare i percorsi formativi e se ha un ruolo nelle loro scelte per il futuro, non hanno avuto dubbi. Gli studenti intervistati durante le Metaversiadi hanno dichiarato che l’uso delle tecnologie a scuola può rendere l’istruzione più inclusiva ed equa. Tra le criticità rilevate: l’abuso che potrebbero farne i ragazzi e l’inesperienza dei docenti. Tra le risposte anche un suggerimento: abbinare un corso di formazione per il loro utilizzo. Se gli approcci didattici digitali, considerati sfidanti e ingaggianti, riscuotono successo per la didattica curricolare, è interessante la risposta che gli studenti hanno in relazione ad una visione sul futuro: pensano che possa essere di aiuto, lasciando metaforicamente aperta una porta a metà.

“Per lanciare la prima edizione delle Metaversiadi, abbiamo scelto il claim Be Your Own Champion – commenta Imma Stizzo, ceo di Itaca –. Oggi è importante far comprendere alle ragazze e ai ragazzi che essere campioni significa sapersi mettere in gioco, non mollare di fronte agli imprevisti, rialzarsi dopo una caduta e tendere la mano a chi è in difficoltà. Con le Metaversiadi di campioni ne abbiamo incontrati tanti. Se con il Tech Boost di Napoli lo scorso mese di maggio sono state tracciate le linee guida da inserire in un ideale “libretto d’istruzioni” per un uso consapevole dell’Eduverso, oggi grazie ai relatori della tavola rotonda passiamo dalle parole ai fatti per costruire un percorso di rete che ha una visione strategica sul futuro dell’educazione, della formazione e del lavoro”.

Su quale impatto oggi ha la tecnologia a supporto dei percorsi educativi e formativi è stato infatti il tema al centro del dibattito che è emerso durante la tavola rotonda “Il metaverso? L’altra metà dell’education”, che ha fornito ai docenti presenti gli strumenti utili per disegnare nuovi scenari. Dopo i saluti di **Giuseppe Melara**, presidente di Fmts Group, e di **Imma Stizzo**, ceo di Itaca, ci sono stati gli interventi di **Gerardo Canfora**, rettore dell’Università del Sannio; **Genoveffa Tortora**, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; **Fabio De Felice**, docente in Operation Management Università degli Studi “Parthenope” – componente task force Digitalization del b20; **Elisabetta Mughini**, dirigente di Ricerca sull’Innovazione di Indire; **Stefano Di Tore**, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e **Amarildo Arzuffi**, dirigente Area Formazione Fondimpresa. A concludere i lavori è stato **Natale Forlani**, presidente Inapp – Istituto Nazionale per l’Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le Metaversiadi hanno avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell’Università degli Studi del Sannio, dell’Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. **Partner** delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i **partner tecnici**: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

**L'INIZIATIVA**

Metaversiadi: giocare formandosi

Nella sede di Fmts Group la presentazione del nuovo progetto educativo

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo: parte oggi la prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus.

L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FmtsGroup, a Pontecagnano. Le Metaversiadi non sono

solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione.

L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro.

La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma "Sofia", fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa.

Dopo i saluti di **Giuseppe Melara**, presidente di Fmts

Group, e di **Imma Stizzo**, Ceo di Itaca, intervengono: **Gerardo Canfora**, rettore dell'Università del Sannio; **Genoveffa Tortora**, direttrice Caot Università degli Studi di Salerno; **Fabio De Felice**, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; **Elisabetta Mughini**, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; **Stefano Di Tore**, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e **Amarildo Arzuffi**, dirigente Area Formazione Fondimpresa.

Le conclusioni saranno affidate a **Natale Forlani**, presidente Inapp - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

(red.cro.)

RIPRODUZIONE RISERVATA



Oggi la presentazione della prima edizione delle "Metaversiadi"



Live

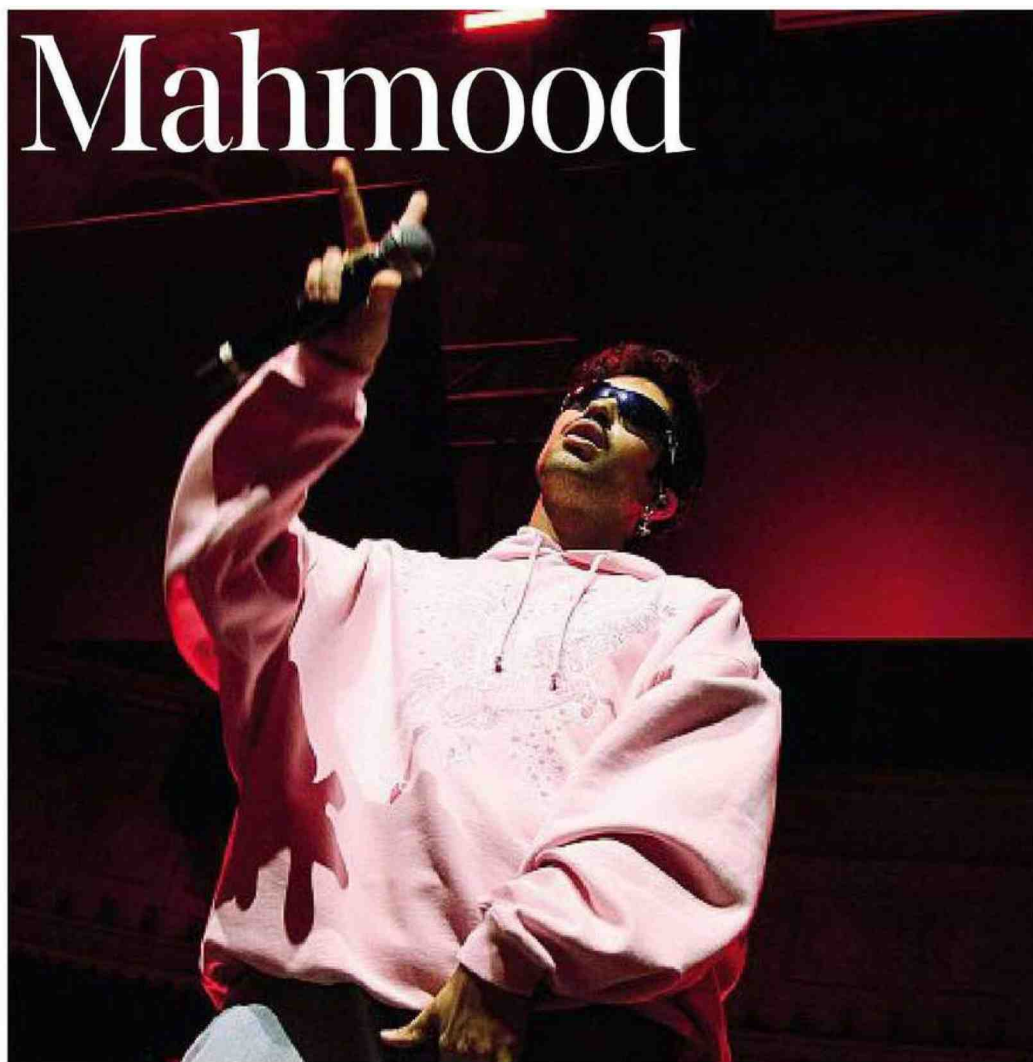
Mahmood domani al Palapartenope: vi presento il «rave-operetta»

di **Giuliano Delli Paoli**
a pagina 9



Live

La stella del pop due volte vincitore a Sanremo in concerto al Palapartenope domani sera con uno show ispirato all'opera giapponese «Ghost in the shell»



Mahmood

«A Napoli presento
il mio rave-operetta»

Nuovo look Alessandro 32 anni
Mahmood Mahmoud),
(all'anagrafe

MAHMUD MAHMOUD / G. DI CARO - G. DI CARO / G. DI CARO



Uno show sui generis, a metà tra musica e teatro, suddiviso in tre atti. È lo speciale concerto di Mahmood in programma domani sera alle 21 al Palapartenope. Il Re del pop italiano, due volte vincitore del Festival di Sanremo, con un palmares da capogiro di 40 dischi di platino, 11 d'oro e oltre 3,7 miliardi di streaming, arriva in città con il suo nuovo live, concepito come un rave teatrale allestito sul palco con diversi quadri estetici, tanto favolistici quanto underground, per un copione maturata dopo la trionfale tournée europea.

«Portare la mia musica in giro per l'Europa è stata un'esperienza incredibile - racconta il musicista - e che mi ha dato una carica di energia fortissima. Non vedo quindi l'ora di incontrare nuovamente i miei fan napoletani. Voglio far ballare e divertire, e riprovare la sensazione di essere in contatto con loro e sentire di rimando tutta l'energia che mi regalano. È qualcosa che non si può spiegare a parole. Sono emozioni che rafforzano anche i messaggi che lancerò dal palco».

Il nuovo tour del cantautore pop milanese è infatti strutturato come un'opera teatrale, con le atmosfere prese in prestito dal celebre manga giapponese «Ghost in the shell», scritto e disegnato da Masamune Shirow e da cui è stato tratto l'omonimo film di Rupert Sanders con protagonista Scarlett Johansson.

Il concerto a mo' di operetta di Mahmood inizia nello studio di un dentista dove, a causa dell'anestesia, il musicista si addormenta e inizia a sognare, immaginando di intraprendere un viaggio. La prima parte dello spettacolo è dunque un volo verso l'ignoto, con protagoniste le canzoni tratte dall'ul-

timo album di Mahmood, «Nei letti degli altri».

«Il racconto e le riflessioni alla base dei nuovi brani nascono dai miei ultimi miei anni - spiega l'artista - dunque dai viaggi che ho fatto, la vita che ho vissuto e come sono cambiato. Mi sono aperto molto, e volevo essere sincero al cento per cento perché è questo il mio modo di fare musica. Ho scelto poi il letto come metafora delle relazioni, perché quello è il nostro porto sicuro, il posto in cui torniamo ogni sera, in cui pensiamo a tutto ciò che ci succede».

La seconda parte del live rappresenta invece il tragitto, con momenti più intimi, mentre la terza e ultima riguarda l'approdo, ovvero un arrivo sulle nuvole rappresentato anche nei visuals, ma che in realtà non è «nient'altro» che il nuovo stato d'animo di Alessandro Mahmoud (così il musicista all'anagrafe), suggellato sul finale dai ritmi latini della hit sanremese «Tuta gold»: «Il successo di Tuta gold è stato uno dei fatti più inaspettati di quest'anno. Il palco dell'Ariston mi ha permesso di crescere, sia artisticamente che come persona».

Infine, con tutta probabilità, l'ospite a sorpresa di Mahmood domani sera sul palco del Palapartenope sarà un altro illuminato da Sanremo, il rapper napoletano Geolier, l'idolo di casa.

Giuliano Delli Paoli

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Pianoforte classico

● Per i Concerti d'autunno della comunità evangelica luterana di Napoli nella chiesa di Chiaia in via Carlo Poerio, stasera alle 20.30 tocca ai pianisti Anna Fiore e Carlo Martiniello (pianoforti), due trentenni campani, lei di Salerno, lui di Avellino. Un Duo che si è formato da circa due anni. In programma musiche di Brahms, Dvorak, Grieg e soprattutto Rachmaninov



Studenti «in gioco»

● Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. A Pontecagnano Faiano al via oggi la prima edizione delle Metaversiadi, non solo una gara tra studenti delle scuole superiori chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro. I giochi si terranno al Fmts Group



Studenti in gioco nel Metaverso, oggi la sfida targata Itaca

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Al via oggi la prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di Fmts Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

L'IDEA

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro.

GLI INTERVENTI

La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma Sofia, fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe

Melara, presidente di Fmts Group, e di Imma Stizzo, Ceo di Itaca (in foto), intervengono: Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice Caot Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente Inapp - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche. Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze. Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Previsti in giornata anche workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



**LA SPERIMENTAZIONE
DI UN MODELLO EDUCATIVO
OLTRE LA COMPETIZIONE
IN INGLESE, FISICA E SCIENZE
POI SPAZIO AL CONVEGNO
SU EDUCATION E DIDATTICA**





METAVERSIADI, IL 30 OTTOBRE IN CAMPANIA LA SFIDA PIÙ INCLUSIVA DELL'EDUVERSO

ottobre 29, 2024Redazione Costozero

- Home
- rubriche
- evidenza



Imma Stizzo, CEO di Itaca

Domani alcuni studenti si sfideranno in scienze naturali, fisica e inglese in un format basato su gamification e realtà virtuale

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle **Metaversiadi**, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da **Itaca**, start-up del network **FMTS Group** leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della **Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech**. I giochi si svolgeranno domani presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa.

Dopo i saluti di **Giuseppe Melara**, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, interverranno: **Gerardo Canfora**, rettore dell'Università del Sannio; **Genoveffa Tortora**, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; **Fabio De Felice**, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" – componente task force Digitalization del b20; **Elisabetta Mughini**, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; **Stefano Di Tore**, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e **Amarildo Arzuffi**, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a **Natale Forlani**, presidente INAPP – Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.



Metaversiadi, gli studenti sperimentano un nuovo modello formativo con la realtà virtuale



di Redazione online

L'iniziativa parte da Salerno, la sperimentazione parte il 30 ottobre

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, con il patrocinio di enti pubblici e università. Si tratta in sostanza di una gara tra studenti delle scuole superiori, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione.

Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze. Le prove si svolgeranno presso la sede di FMTS Group a Pontecagnano. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

[Vai a tutte le notizie di Salerno](#)

Iscriviti alla newsletter del Corriere del Mezzogiorno Campania

29 ottobre 2024

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro. Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di

apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro. Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di

apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro. Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di

apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo

- Culture

da
ildenaro.it

-
28 Ottobre 2024

4

Facebook

Twitter

WhatsApp

Linkedin

Email

Print

Telegram



in foto Imma Stizzo

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, "il nuovo e sfidante format – si egge in una nota – che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus". L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in Vr/Ar e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma Sofia, fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di **Giuseppe Melara**, presidente di Fmts Group, e di **Imma Stizzo**, Ceo di Itaca, interverranno: **Gerardo Canfora**, rettore dell'Università del Sannio; **Genoveffa Tortora**, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; **Fabio De Felice**, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" – componente task force Digitalization del b20; **Elisabetta Mughini**, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; **Stefano Di Tore**, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e **Amarildo Arzuffi**, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a **Natale Forlani**, presidente Inapp – Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i **partner tecnici:** Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Itaca

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.



Metaversiadi tra gamification e realtà virtuale | studenti in gioco per un nuovo modello formativo



Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo (Di lunedì 28 ottobre 2024) **studenti**

in
gioco

per sperimentare un
nuovo modello formativo

. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle
Metaversiadi

, "il
nuovo

e sfidante format – si legge in una nota – che applica la
gamification

ad un contesto educativo e
formativo

per fare dell'innovazione il suo plus". L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in Vr/Ar e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Leggi tutta la notizia su [Ildenaro.it](#) Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo

tutta la notizia su [Ildenaro.it](#) Metaversiadi, tra gamification e realtà virtuale: studenti in gioco per un nuovo modello formativo
Leggi altre news da fonti autorevoli per approfondire ulteriormente e restare aggiornato sugli sviluppi più recenti.

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il ... ([ansa.it](#))

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi , il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il ... ([gazzettadiparma.it](#))

Il prossimo 30 ottobre si terrà la prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. ([ansa.it](#))

Video di Tendenza Video Metaversiadi tra



Video Metaversiadi tra



Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale



Lunedì 28 Ottobre 2024, 12:05

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Institute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche. Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo

ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze. Metaversiadi e orientamento al lavoro. Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro. Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l. Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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



Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale

In diretta dalle aziende 28.10.2024 1' di lettura

AA

MetaversiadiItaca

Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).



Comunicato Stampa: Metaversiadi: studenti in gioco per un nuovo modello formativo tra gamification e realtà virtuale



Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro. Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci

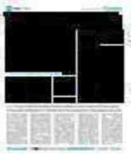
saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.

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

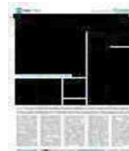


Il fatto - il 30 ottobre in Campania si registrerà la sfida più inclusiva dell'Eduverso su scienze naturali, fisica e inglese

Al via "Metaversiadi": studenti in gioco Si tratta del nuovo modello formativo

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di Fmts Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci). Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del fu-

turo. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, Ceo di Itaca, interverranno: Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice Caot Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Institute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche. Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5



minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà ri-

servato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

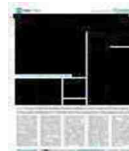
Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Prove strutturate per testare le competenze in tre materie scienze, fisica e inglese

“

Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale

”



► 25 ottobre 2024



Fmts, Metaversiadi



Informazione Campania - SALERNO - LA PRIMA EDIZIONE DELLE METAVERSIADI: STUDENTI IN GIOCO



Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il 30 ottobre 2024 è la data che segna l'inizio della prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus.

L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. I giochi si svolgeranno presso la sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono: Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in Realtà Virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. CEO di Itaca è Imma Stizzo.



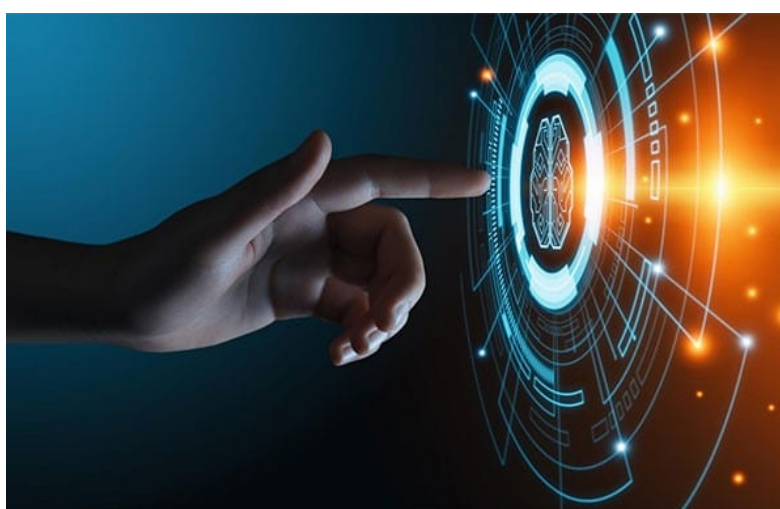
A Pontecagnano Faiano la prima edizione delle Metaversiadi

24 Ottobre 2024

2 Min. di lettura
Commenta

2 Min. di lettura

Stampa



Le Metaversiadi, in programma per il 30 ottobre, prevedono l'utilizzo della gamification come modello formativo innovativo. I giochi si terranno presso la sede di FMTS Group di Pontecagnano Faiano e coinvolgeranno studenti delle scuole superiori su diverse materie, oltre a offrire opportunità di orientamento al lavoro e approfondimento sull'innovazione. L'obiettivo è co-creare un modello educativo adatto alle esigenze del futuro, coinvolgendo docenti, studenti e stakeholder dell'istruzione. Durante una tavola rotonda, verranno forniti approcci e metodologie utili per migliorare l'offerta educativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di

Itaca, intervengono: Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" – componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP – Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche., gli studenti affronteranno prove teoriche e pratiche in scienze naturali, fisica e inglese in un ambiente virtuale altamente immersivo. Ci saranno anche workshop per l'orientamento al lavoro e momenti di confronto riservati ai docenti per collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.



Salerno, I edizione delle Metaversiadi a Pontecagnano: studenti in gioco per un nuovo modello formativo



Giovedì 24 Ottobre 2024, 11:55

4 Minuti di Lettura

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. **Il 30 ottobre 2024** è la data che segna l'inizio della prima edizione delle **Metaversiadi**, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus.

L'iniziativa ideata e organizzata da Itaca, start-up del network Fmts Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality, ha avuto il patrocinio della Regione Campania, della Provincia di Salerno, del Comune di Pontecagnano, dell'Università degli Studi del Sannio, dell'Università degli Studi di Napoli Parthenope, di Anquap (Associazione Nazionale Quadri delle Amministrazioni Pubbliche) e di Edtech. **I giochi si svolgeranno presso la sede di Fmts Group** (Pontecagnano Faiano, via Leonardo da Vinci).

APPROFONDIMENTI

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione.

L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro.

La tavola rotonda, dal titolo «**Il metaverso? L'altra metà dell'education**», in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le **metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa**.

Dopo i saluti di **Giuseppe Melara**, presidente di Fmts Group, e di **Imma Stizzo**, Ceo di Itaca, intervengono: **Gerardo Canfora**, rettore dell'Università del Sannio; **Genoveffa Tortora**, direttrice Caot Università degli Studi di Salerno; **Fabio De Felice**, docente in Operation Management Università degli Studi Parthenope - componente task force Digitalization del b20; **Elisabetta Mughini**, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire;

Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e **Amarildo Arzuffi**, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a **Natale Forlani**, presidente Inapp - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5 minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Metaversiadi e orientamento al lavoro: oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale. Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Partner delle Metaversiadi sono Canva, Didacta Italia, Giffoni Hub e Luiss Enlab. Questi i partner tecnici: Kommit, Immersive, Mare Group, Wiplab, InCibum, Eduwork, Santoro Grafica, Incisivo Stampa, Sport House.

Informazioni su Itaca S.r.l.

Itaca è una start-up innovativa specializzata nello sviluppo di contenuti didattici in realtà virtuale. Con un forte impegno verso l'educazione e la tecnologia, Itaca si pone l'obiettivo di rivoluzionare il modo in cui gli studenti apprendono, creando esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. Ceo di Itaca è **Imma Stizzo**.



Nel Salernitano la prima edizione delle Metaversiadi



SALERNO, 24 ottobre 2024, 11:21

Redazione ANSA

Studenti in gioco per sperimentare un nuovo modello formativo. Il prossimo 30 ottobre si terrà la prima edizione delle Metaversiadi, il nuovo e sfidante format che applica la gamification ad un contesto educativo e formativo per fare dell'innovazione il suo plus. I giochi si svolgeranno all'interno della sede di FMTS Group (Pontecagnano Faiano - SA, via Leonardo da Vinci). L'iniziativa è ideata e organizzata da Itaca, start-up del network FMTS Group leader nello sviluppo di sfidanti contenuti didattici in VR/AR e Mixed Reality.

Le Metaversiadi non sono solo una gara tra studenti delle scuole superiori italiane, chiamati a confrontarsi su scienze naturali, fisica e inglese ma anche un'occasione di incontro, di orientamento al lavoro, e di approfondimento sui temi dell'innovazione. L'obiettivo principale è di co-creare, insieme a docenti, studenti e stakeholder del mondo della formazione, un modello educativo al passo con le esigenze del futuro. La tavola rotonda, dal titolo "Il metaverso? L'altra metà dell'education", in programma il pomeriggio e accreditata per i docenti sulla piattaforma S.O.F.I.A., fornirà gli approcci e le metodologie utili a supportare il miglioramento della progettazione e dell'offerta educativa e formativa. Dopo i saluti di Giuseppe Melara, presidente di FMTS Group, e di Imma Stizzo, CEO di Itaca, intervengono: Gerardo Canfora, rettore dell'Università del Sannio; Genoveffa Tortora, direttrice CAOT Università degli Studi di Salerno; Fabio De Felice, docente in Operation Management Università degli Studi "Parthenope" - componente task force Digitalization del b20; Elisabetta Mughini, dirigente di Ricerca sull'Innovazione di Indire; Stefano Di Tore, componente del Comitato Scientifico di ResearchHu Istitute, e Amarildo Arzuffi, dirigente Area Formazione Fondimpresa. Le conclusioni saranno affidate a Natale Forlani, presidente INAPP - Istituto Nazionale per l'Analisi delle Politiche Pubbliche.

Le prove delle Metaversiadi sono strutturate per testare le competenze in tre materie fondamentali: scienze naturali, fisica e inglese. Gli studenti affronteranno test teorici e pratici in un ambiente virtuale altamente immersivo ed inclusivo. Ogni prova durerà 5

minuti, durante i quali i partecipanti dovranno dimostrare le loro capacità e le loro conoscenze.

Oltre alle competizioni, le Metaversiadi proporranno percorsi di orientamento al lavoro. Durante la giornata del 30 ottobre, ci saranno workshop finalizzati ad aiutare gli studenti a esplorare le opportunità formative per il loro futuro professionale.

Parallelamente, ai docenti sarà riservato un momento di confronto mirato a collegare le esigenze del mondo della scuola con quelle delle imprese e del mercato del lavoro.

Riproduzione riservata © Copyright ANSA