



## OCULUS

*Anno di riferimento: 2019*

---

- Responsabile/i del Progetto: Console Generale Federica Sereni  
Dirigente Scolastico Adamo Castelnuovo
  
  - Referenti per successivi contatti con l'Amministrazione: Console Generale Federica Sereni, Dirigente Scolastico Adamo Castelnuovo
-

## Descrizione sintetica del progetto

---

Il progetto è teso ad arricchire le giornate dedicate all'italiano (Italian Days) realizzate nelle scuole della Circoscrizione consolare, dall'infanzia alla scuola superiore, introducendo gli Oculus, visori di realtà virtuale. Questi strumenti consentono agli studenti di percorrere virtualmente delle strade in Italia a bordo di una Vespa (con video di Roma, Costiera Amalfitana e Pisa), in un'esperienza multisensoriale che permette di vedere a 360° i monumenti e le piazze, apprezzandone la bellezza in un'atmosfera data anche da luci, suoni e rumori.

Il progetto rende quindi il turismo virtuale una valida alternativa e un completamento degli strumenti tradizionali di promozione della cultura italiana.

---

## Settori interessati

---

- Ufficio Scolastico
  - Ufficio Commerciale, anche in collaborazione con ENIT
-

## Situazione antecedente alla realizzazione del progetto

---

La precedente modalita' di realizzazione degli Italian Days, piu' «tradizionale», non era sempre in grado di intercettare i diversi stili di apprendimento degli studenti nativi digitali, concentrandosi principalmente sulla componente didattica.

I nuovi studenti erano scarsamente attratti anche a causa della mancanza dell'utilizzo di strumenti tecnologici.

Non erano contemplati ne' la dimensione turistica ne' il contributo alla formazione degli allievi di italiano, latino, storia dell'arte.

Il ruolo nella preparazione dei viaggi di istruzione in Italia non era considerato.

---

## Principali iniziative in cui si è concretizzato il progetto

---

### Utilizzo degli Oculus durante lo svolgimento degli Italian Days:

Gli studenti hanno visionato i filmati sui 21 Oculus a disposizione, in collaborazione con gli Enti Gestori. L'utilizzo degli Oculus e' stato preceduto da un'introduzione degli insegnanti di italiano, latino o storia dell'arte, per contestualizzare l'esperienza all'interno del percorso di apprendimento.

Gli Oculus sono stati anche utilizzati in contesti diversi quali, ad esempio, attivita' promozionali, eventi dedicati alla cultura italiana o altro.

La facilita' di impiego ne ha reso l'utilizzo facile in numerosi contesti.

---

## Miglioramenti apportati dal progetto al servizio

---

1. Maggiore aderenza agli stili di apprendimento dei nativi digitali per la promozione dell'Italia e dell'italiano nel territorio della Circoscrizione consolare («Gamification» dell'esperienza).
  2. Possibilita' di sviluppo interdisciplinare dell'italiano, sostenendo la didattica dell'italiano, di latino e storia dell'arte.
  3. Contributo multimediale alla preparazione dei viaggi di istruzione in Italia.
  4. Maggiore visibilita' delle opportunita' turistiche in Italia, sia a favore degli italodiscendenti, con sostegno al turismo delle radici, che nei confronti del locale pubblico statunitense.
  5. Portabilita' degli Oculus in altre zone della Circoscrizione consolare, agevolando la realizzazione ad ampio raggio degli Italian Days.
  6. Ampliamento della platea di scuole in relazione con il Consolato.
-

## Ostacoli più significativi riscontrati nell'attuazione del progetto

---

Problematicita' nell'individuazione di spazi fisici e organizzativi adeguati per l'utilizzo degli Oculus nelle scuole (necessita' di postazioni dedicate e di zone non eccessivamente rumorose).

Necessita' di guidare la fase di avvio dei dispositivi di visione 3D e la descrizione del suo funzionamento in maniera diversificata secondo le eta' degli studenti e/o degli utilizzatori.

---

## Modalità di coinvolgimento del personale

---

Il personale è stato coinvolto nello sviluppo e nel miglioramento del progetto mediante la definizione di un protocollo di azioni e di soggetti responsabili per le diverse fasi del progetto.

Si sono svolte in modo sistematico riunioni con il personale e i rappresentanti degli Enti Gestori, direttamente coinvolti in tutte le fasi del progetto.

---