



Catalogo Proposte per la scuola a.s. 2021/2022



Istituti Secondari di Istruzione Superiore



A cura di INNOVATIVE SOCIAL HUB IMPRESA SOCIALE S.R.L.

CHI SIAMO

Di giorno in giorno il sapere cresce e le tecnologie si evolvono, cambiano le modalità di apprendimento, le competenze e i bisogni.

Le sfide odierne richiedono menti brillanti che sappiano guardare al mondo da un'altra prospettiva e non si tirino indietro davanti ai rischi. **Innovative Social Hub** nasce nel 2021 dalla volontà di ispirare e sostenere la comunità attraverso servizi e progetti educativi, formativi, sanitari, sociali e culturali innovativi e dirompenti.

INNOVATIVE SOCIAL HUB
IMPRESA SOCIALE SRL

Via Europa 3D, Cercola, 80040, Napoli
<https://www.innovativesocialhub.com/>



Le nostre aziende



Centro di riabilitazione con 25 anni di esperienza, attivo nella ricerca e nell'innovazione in campo digitale per il trattamento dei disturbi del neurosviluppo, Sito a Volla, Napoli.

<https://www.villadelleginestre.com/>



Centro FKT e Poliambulatorio, Sito a Cercola, Volla.

Presso Cercola è sita anche Villa delle Ginestre Academy - accademia di formazione per lo sviluppo di competenze digitali e relazioni nei giovani ad alta sensibilità e con elevata selettività sociale. L'Academy è anche ente erogatore di formazione finanziata.

<https://www.villazzurra.eu/>



Start-up innovativa che cura i bambini con ADHD e autismo attraverso serious-game e soluzioni digitali all'avanguardia dedicate.

<https://www.iamhero.eu/>



Start-up attiva nella produzione e la commercializzazione di prodotti o servizi innovativi ad alto valore tecnologico nel campo della realtà multimediale per l'educazione e l'intrattenimento, attraverso l'utilizzo, tra l'altro, delle arti cinematografiche e le nuove tecnologie in ambito anche di realtà virtuale aumentata.

<http://www.maiaproduction.org/>

Indice delle proposte

Tutte le proposte sono adattabili a tutte le classi del biennio e del triennio ed erogabili sia in presenza che a distanza.

PON - VR4INCLUSION

PON - VR4RELAX

PCTO - Disturbi del neuro-sviluppo e Nuove tecnologie

SPORTELLO "FIRST AID 4 STRESS VR"

PON - VR4INCLUSION

Gli studenti sono accompagnati nella creazione di contenuti multimediali finalizzati alla **promozione dell'inclusione e della diversità come valore**.

Attraverso escursioni in Realtà Virtuale, gli studenti assumeranno in prima persona **la prospettiva della persona con disabilità**, imparando a **vedere "con gli occhi"** di un giovane con Autismo o ADHD.

Impareranno poi a confrontarsi sul **tema della diversità e della disabilità** con apertura e sensibilità, sviluppando **empatia** e praticando **la comunicazione non violenta**.

A seguire, sulla base delle nuove consapevolezze apprese, realizzeranno materiali multimediali (videoclip, brochure, etc.) idonei a coinvolgere il pubblico e a sensibilizzarlo sul tema della diversità.

I materiali prodotti saranno resi disponibili in formato digitale su diverse piattaforme facilitandone la diffusione in tutta Italia. In tal modo altri studenti, genitori ed insegnanti potranno accedere al materiale digitale prodotto, **umentando le proprie conoscenze e consapevozze sui disturbi del neurosviluppo e sugli stereotipi legati alla disabilità**. L'educazione non formale costituisce la metodologia principale di lavoro, che guiderà gli studenti dall'approccio iniziale alla narrazione delle proprie esperienze sul tema, attraverso fotografie e video, fino alla realizzazione di veri e propri materiali digitali per **abbattere gli stereotipi e celebrare la diversità**.

Simulazione in VR: per
vivere a 360° le
sensazioni provate ogni
giorno dalle persone
affette da autismo

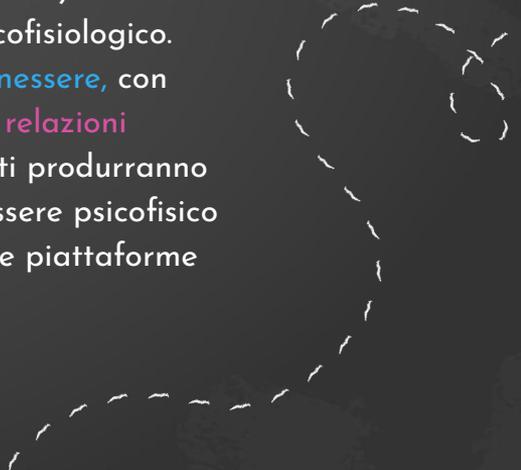


PON - VR4RELAX

La recente pandemia ha inciso duramente sullo **stato di benessere degli studenti**, arrivando in modi casi a generare **ingenti quantità di stress** e rischiando di compromettere **la motivazione all'apprendimento e la qualità di vita** in generale, o alimentando fenomeni di **bullismo e cyberbullismo**.

Attraverso esperienze immersive in Realtà Virtuale, gli studenti impareranno a riconoscere **i fattori scatenanti dello stress** e **i sintomi** ad esso associati; apprenderanno **strategie per la regolazione e la gestione dei propri stati di ansia e di stress** nel breve, medio e lungo termine.

Si tratta di **tecniche di rilassamento** (Training Autogeno, Rilassamento Muscolare, Mindfulness) che hanno come obiettivo quello di alleviare l'individuo dalla tensione e ristabilire il suo equilibrio psicofisiologico. Procederanno poi con l'acquisizione di strategie generali per la **promozione del proprio benessere**, con riferimento alla **gestione del tempo, alla regolarità del sonno, ad un'alimentazione sana, a relazioni efficaci nel contesto scolastico, amicale e familiare**. Verso il termine del percorso gli studenti produrranno materiali multimediali originali ed innovativi, con il fine di condividere le strategie di benessere psicofisico acquisite con altri studenti. I materiali saranno resi disponibili in formato digitale su diverse piattaforme per consentire la consultazione a studenti, genitori ed insegnanti.



Esperienza
immersiva di
rilassamento
"Il giardino
segreto"



Esperienza
immersiva

"L'albero e i
germogli"

per esplorare
aspettative e
bisogni degli
studenti



Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

- Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale;
- Grafica e comunicazione

Il Progetto si prefigge i seguenti obiettivi generali:

- Offrire agli studenti la possibilità di accedere a luoghi di educazione e formazione diversi da quelli istituzionali per stimolare apprendimenti informali e non formali;
- offrire agli studenti la possibilità di sperimentare un'offerta educativa e formativa innovativa basata sull'utilizzo delle nuove tecnologie;
- Consapevolizzare gli studenti sulle professioni sanitarie del futuro nel campo delle tecnologie applicate al benessere e alla salute;
- Arricchire il curriculum scolastico degli studenti con contenuti operativi;
- Rafforzare la relazione tra formazione e mondo del lavoro come fattore strategico per le imprese e per i giovani che si affacciano al mercato del lavoro.

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

Il progetto è teso inoltre alla valorizzazione delle competenze trasversali quali:

- Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale;
- Grafica e comunicazione

COMPETENZE COMUNICATIVE:

- Competenze nell'uso dei linguaggi specifici (sanitario, tecnologico e inclusivo.)
- Competenze misurate nell'utilizzo di soluzioni digitali in campo sanitario

COMPETENZE RELAZIONALI:

- Lavoro in team
- Socializzazione con l'ambiente di lavoro (ascoltare, comprendere e collaborare)
- Riconoscimento dei ruoli
- Rispetto di cose, persone e ambienti
- Sviluppo di attitudini e competenze volte all'inclusione

COMPETENZE OPERATIVE E DI PROGETTAZIONE:

- Auto-orientamento al lavoro (progetto di sé)
- Orientamento nella realtà professionale sanitaria
- Riconoscimento dei ruoli e delle funzioni professionali specifiche
- Utilizzo consapevole degli strumenti tecnologici avanzati
- Autonomia operativa
- Competenze finalizzate alla progettazione, realizzazione e promozione di soluzioni sanitarie digitali

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

- Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale;
- Grafica e comunicazione

1° INCONTRO: ADHD ed Autismo da dentro.

Durata: 5h

9:00-9:30: Presentazione del progetto formativo e divisione in gruppi

- Gruppo 1

9:30-10:00: Esplorazione delle aspettative degli studenti

10:00-11:00: Brainstorming sulla disabilità e sull'inclusione sociale

11:00-14:00: Attività di educazione non formale per introdurre e approfondire in modo esperienziale i disturbi del neuro-sviluppo (ADHD e Autismo).

- Gruppo 2

9:30-10:00: Esplorazione delle aspettative degli studenti

10:00-11:00: Brainstorming sulla disabilità e sull'inclusione sociale

11:00-14:00: Attività di educazione non formale per introdurre e approfondire in modo esperienziale i disturbi del neuro-sviluppo (ADHD e Autismo).

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

- Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale;
- Grafica e comunicazione

2°INCONTRO: ADHD, Autismo e nuove tecnologie.

Durata: 5h

- Gruppo 1

9:00-11:30: Presentazione del sistema IAMHERO in VR e del robot NAO ed esperienza pratica.

11:30-14:00: Presentazione del sistema IDEGO (Cerebrum) in VR ed esperienze immersive in VR per lo sviluppo dell'empatia e dell'apertura alla diversità.

- Gruppo 2

9:00-11:30: Introduzione del sistema IDEGO (Cerebrum) in VR ed esperienze immersive in VR per lo sviluppo dell'empatia e dell'apertura alla diversità.

11:30-14:00: Introduzione del sistema IAMHERO in VR e del robot NAO ed esperienza pratica.



Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO)

- Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale;
- Grafica e comunicazione

3°INCONTRO: ADHD ed Autismo "in Action"

Durata: 5h

- Gruppo 1

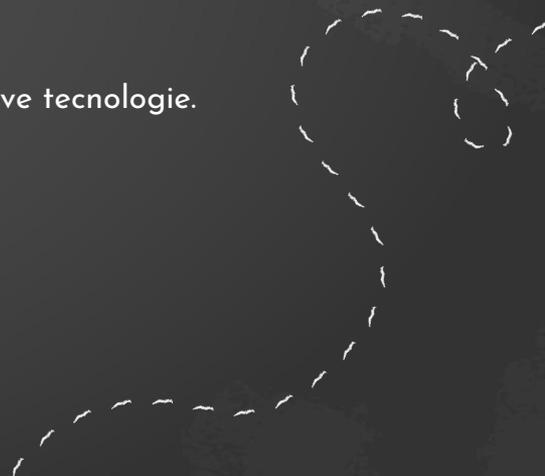
9:00-10:00: Suddivisione in n.2 sottogruppi e assegnazione istruzioni di lavoro

10:00-14:00: Produzione materiali di sensibilizzazione sull'ADHD e sull'Autismo con l'ausilio del digitale.

- Gruppo 2

9:00-10:00: Suddivisione in n.2 sottogruppi e assegnazione istruzioni di lavoro

10:00-14:00: Ideazione progetto di intervento sull'ADHD/Autismo con l'utilizzo delle nuove tecnologie.



A tu per
tu con la
tecnologia



Le App per il rilassamento e la gestione dello stress

Guidate da uno psicologo esperto

TRIPP



GUIDED VR
MEDITATION



PSICOLOGIA
AUMENTATA
Software BECOME



il Team di professionisti



**Annarita
Falanga**

Psicologa clinica



**Dario
D'Alise**

Neuropsicologo clinico



**Gaia
Romano**

Laureanda in
Ingegneria
Biomedica



Salvatore Giugliano

Informatico,
Dottorando
in Ingegneria

Le nostre competenze:

Il nostro staff vanta competenze solide nella **progettazione a livello nazionale ed europeo**, consolidate relazioni con partner quali Università (Università "Federico II" di Napoli; Università del Salento), Scuole di ogni ordine e grado, associazioni no profit e aziende del territorio.

A tal fine si segnala **la disponibilità a supportare la scuola nella stesura delle proposte progettuali**, adattandole alle esigenze specifiche di ogni singola classe o gruppo di allievi.



Il dispositivo (FORNITO DA INNOVATIVE SOCIAL HUB) : Oculus Quest2

ALL-IN-ONE
Senza cavi

Requisiti minimi per
l'utilizzo:

- Account Facebook
- Rete Wi-fi

Configurazione
semplice

Prestazioni
ultrarapide

Costo ridotto di 349 €

Mirroring del visore
per l'utilizzo collettivo





FIRST AID 4 STRESS VR

Lo sportello "First Aid 4 Stress VR" è uno spazio riservato allo studente che attraversa un picco di tensione o di stress.

Presso lo sportello lo studente può accedere ad esperienze in Realtà Virtuale di rilassamento e meditazione finalizzate a:

- fornire una psico-educazione sullo stress;
- aumentare la calma e la concentrazione;
- fornire strategie di gestione dello stress nel breve, medio e lungo termine.

Lo sportello è da considerarsi attivo ogni 15 giorni ; gli studenti possono accedere a sessioni della durata di 20 minuti.

"Ho imparato che le persone
possono dimenticare ciò che hai
detto, le persone possono
dimenticare ciò che hai fatto,
ma le persone non dimenticheranno
mai come le hai fatte sentire."

MAYA ANGELOU



In aggiunta alle proposte presentate, Villa delle Ginestre integra: **PON - Coding skills**

Attività laboratoriali basate sullo studio teorico di un **linguaggio di programmazione** e la realizzazione di semplici ma completi applicativi (**coding**) per le *competenze in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)* [10.2.2]

Un linguaggio di programmazione può aiutare:

- ad affrontare e ad astrarre i problemi
- a confrontare l'effetto di diverse definizioni
- a riprodurre e a descrivere situazioni

Il coding per la robotica trova sempre maggiore applicazione in contesti frequentati da bambini di ogni età, per finalità educative, didattiche, terapeutiche e di intrattenimento.

[*] "Entro il **2022** il **coding** sarà **obbligatorio in tutte le scuole dell'infanzia e primaria** (Mozione n. 1-00117 del 12 marzo 2019), in conformità alle Indicazioni nazionali per il curriculum.

Garantire ai propri studenti una **didattica digitale** fin dai primi anni scolastici ora non è più un'opzione, ma un preciso dovere di ogni insegnante.

La **programmazione informatica, elettronica e robotica** è ritenuta, ad oggi, la quarta abilità di base, fondamentale per la corretta alfabetizzazione delle nuove generazioni, native digitali, ai linguaggi delle nuove tecnologie. Si tratta, infatti, di strumenti indispensabili per lo sviluppo di competenze trasversali e di processi logici e creativi, funzionali nel mettere al centro del processo di apprendimento lo studente."

[*] www.orizzontescuola.it/coding-per-infanzia-e-primaria-obbligatorio-dal-2022-come-insegnare-le-basi-della-programmazione-informatica-e-stimolare-lo-sviluppo-del-pensiero-critico

Il modulo Coding Skills

Classi Terze, Quarte e Quinte

30 ore

Le sessioni saranno diversificate in base alla scuola di riferimento e alternate con uno studio teorico matematico/logico e sedute pratiche di programmazione

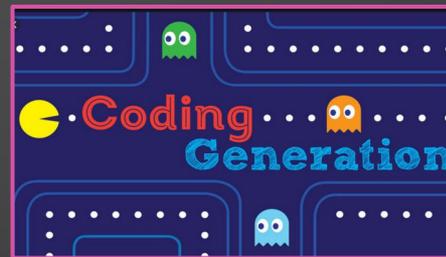
15 ore

Studio del linguaggio di programmazione Python e dei concetti matematici/logici



15 ore

La pratica del Coding attraverso ambienti simulati o robotici



Alcuni esempi di attività di Coding

Robotica

Scrivere codice per programmare un robot, farlo muovere o dialogare.

Attualmente a Villa delle Ginestre sono disponibili i robot:

- Sanbot
- Nao
- Lego EV3



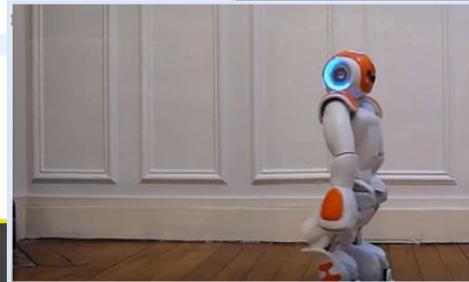
```
from naoqi import ALProxy

tts = ALProxy( "ALTextToSpeech" , "192.168.0.22" , 9559 )
motion = ALProxy( "ALMotion" , "192.168.0.22" , 9559 )

threadMove = motion.post.moveTo( 1.0, 0.0, 0.0 )
tts.say( "I can walk! Let's explore the area." )

motion.wait(threadMove, 0)

tts.say( "I have reached my destination." )
```



Nota bene:

I percorsi e le attività proposte sono flessibili e adattabili nei contenuti e negli obiettivi generali alle esigenze delle singole classi.



Thanks!

Do you have any questions?



Innovative Social Hub



innovativesocialhub@pec.it

innovativesocialhubsr@gmail.com



+39 3284407618