



**PROGETTO DIDATTICA INNOVATIVA DI
WAY EXPERIENCE PER LE SCUOLE**

INDICE

- 1)** Chi è Way s.r.l.

- 2)** Il progetto: aula digitale Virtual Reality Experience
 - 2.1)** La Virtual Reality a servizio della didattica
 - 2.2)** Il pacchetto VR completo in dotazione alla scuola
 - 2.3)** La semplicità della Virtual Reality experience
 - 2.4)** Economics

- 3)** Il progetto: aula digitale Augmented Reality Experience
 - 3.1)** L'Augmented Reality a servizio della didattica
 - 3.2)** Il pacchetto AR completo in dotazione alla scuola
 - 3.3)** La semplicità dell'Augmented Reality experience
 - 3.4)** La meraviglia dall'Augmented Reality
 - 3.5)** Economics

- 4)** I contenuti offerti da Way Experience



WAY EXPERIENCE

Way S.r.l. è una **production company**, attiva dal 2019, che opera nel mercato turistico e culturale con l'obiettivo di **ideare, produrre e diffondere** progetti sia attraverso esperienze phygital sia attraverso prodotti full digital.

La nostra vision è *“Diffondere cultura, conoscenza e bellezza attraverso esperienze emozionanti capaci di arricchire ogni persona che le vive.”*



Vincitori del premio ANGI come **miglior azienda innovativa** nel settore **Cultura e Turismo 2022**

Vincitori Bando Innovamusei della Fondazione Cariplo 2022 (2° classificati con You Are Darwin)

Vincitori Bando Cultura Fondazione Cariplo in partnership con Fondazione Brescia Musei

Vincitori Bando Cariplo con il progetto Moon VR

Vincitori Bando MIC sul linguaggio cinematografico e audiovisivo in partnership con WellSee

Start Up Selezionata tra le 8 migliori Start Up Innovative del settore Cultura dal Tavolo Giovani CCMi 2022

Finalista del premio Compasso d'Oro di Milano 2022

Esposizione all'ADI Museum di Milano del Progetto Oltre (primo museo digitale nel metaverso)



**WAY EXPERIENCE PROPONE DUE SOLUZIONI
INNOVATIVE E COINVOLGENTI PER LE AULE
IMMERSIVE**



SOLUZIONE #1

AULA DIGITALE **VIRTUAL EXPERIENCE**

Consigliato
per le scuole
secondarie

L'**Aula Digitale Virtual Reality Experience** è una nuova formula di didattica trasversale che crea un canale comunicativo, innovativo, immersivo e vicino al linguaggio dei ragazzi. Gli studenti potranno scoprire **scienza, storia e cultura** guardandola a 360° da diversi punti di vista e viaggiando nel tempo e nella storia, migliorando così la loro consapevolezza emotiva e promuovendo una didattica innovativa, attiva e laboratoriale.

LA VIRTUAL REALITY A SERVIZIO DELLA DIDATTICA

- maggiore **coinvolgimento** degli studenti grazie allo storytelling immersivo che rende ogni studente protagonista della storia
- miglioramento della **conservazione delle conoscenze** del 75% grazie alla sperimentazione degli argomenti come se fossero realtà
- **potenziamento** dell'immaginazione e della creatività
- **inclusione** degli studenti con bisogni educativi speciali e con mobilità limitata
- può aiutare al **contrasto** alla **dispersione** scolastica e alla **prevenzione** del **fenomeno** dei **NeeT** (Not in Education, Employment or Training)



IL PACCHETTO COMPLETO IN DOTAZIONE ALLA SCUOLA

1. SOFTWARE DI GESTIONE DELLE ESPERIENZE

Grazie al **software** in dotazione, attraverso il tablet fornito, il docente può gestire facilmente i visori e riprodurre i contenuti contemporaneamente su tutti i visori.

2. HARDWARE: VISORI PICO

La scuola sarà dotata di un kit di **25 visori VR Pico**.

3. CONTENUTI DI VIRTUAL REALITY

La proposta di Way è caratterizzata da **contenuti VR** realizzati dopo **studi scientifici** e **filologici** in collaborazione con storici, storici dell'arte, paleontologi, scienziati ed esperti.

4. FORMAZIONE DOCENTI

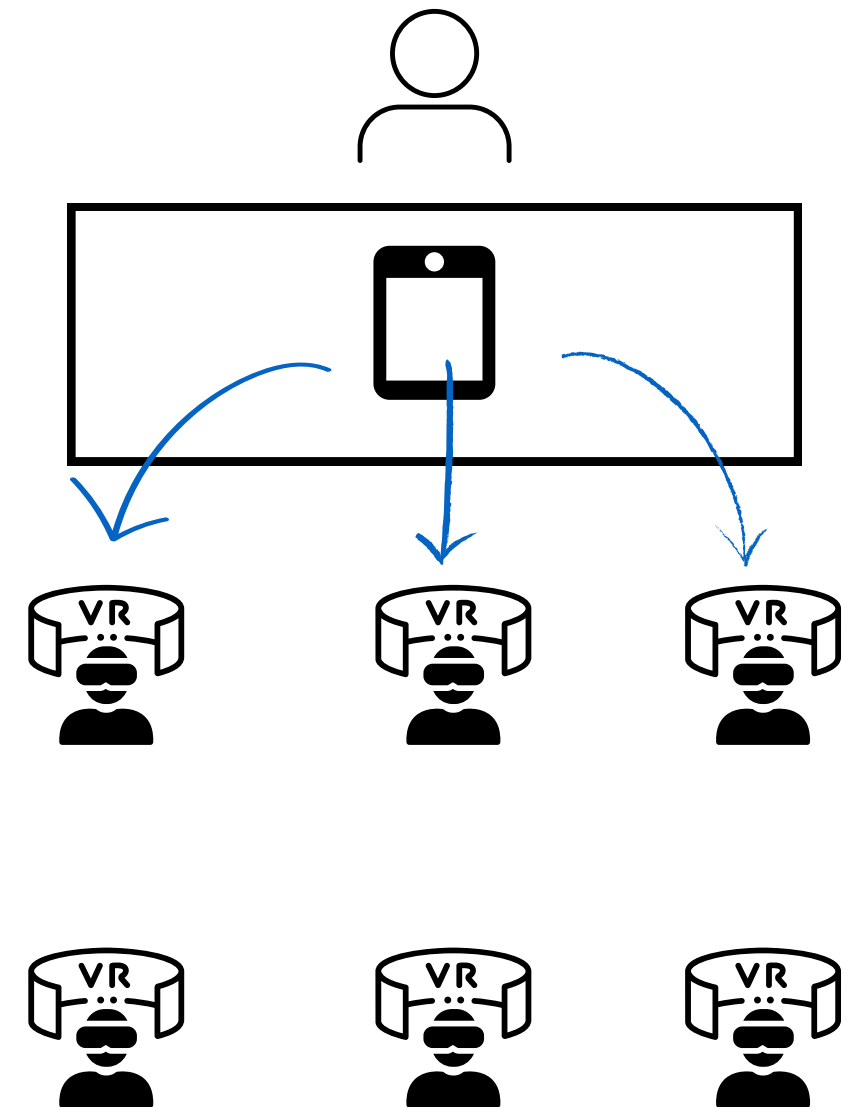
Il pacchetto comprende un corso di formazione online per i docenti che si articola nel seguente modo:

- **Lezione 1:** introduzione sulle tecnologie immersive
- **Lezione 2:** focus sulle tecnologie VR, i 3 gradi di libertà
- **Lezione 3:** focus sulle tecnologie VR, i 6 gradi di libertà
- **Lezione 4:** introduzione sulle tecnologie AR
- **Lezione 5:** focus sulle tecnologie AR



LA SEMPLICITÀ DELLA VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

- Il docente può accedere **all'applicazione** sull'IPAD in dotazione e **scegliere il contenuto** tra quelli proposti, controllando contemporaneamente i contenuti di tutti i visori Pico
- Il docente tramite l'IPAD può **decidere** autonomamente quando far **partire** e quando **stappare** i contenuti da lui scelti a sostegno della lezione
- Il docente può decidere di **utilizzare l'audio già presente nei contenuti**, oppure, ha la possibilità di **spiegare** lui **personalmente** i contenuti selezionati, potendo **approfondire** le tematiche che più ritiene importanti
- Il docente visualizza il contenuto dei visori in **tempo reale** sul proprio IPAD
- Il pacchetto VR può essere utilizzato e spostato **comodamente** di classe in classe
- I visori possono essere comodamente indossati e tolti dagli alunni **in maniera autonoma**





SOLUZIONE #2

AULA DIGITALE **AUGMENTED REALITY** EXPERIENCE

Consigliato
per le scuole
primarie

L'**Aula Digitale Augmented Reality Experience** è una nuova formula di didattica trasversale che crea un canale comunicativo, innovativo, interattivo e vicino al linguaggio dei ragazzi. Gli studenti potranno scoprire **scienza, storia e cultura** interagendo con le discipline da diversi punti di vista e viaggiando nel tempo e nella storia, migliorando così la loro consapevolezza emotiva e promuovendo una didattica innovativa, attiva e laboratoriale.

L'AUGMENTED REALITY A SERVIZIO DELLA DIDATTICA

- permette agli studenti di **muoversi** in diverse **epoche storiche** ed **esplorare nuovi ambienti**
- potenzia **l'immaginazione**, la **creatività** e la capacità di visualizzare e fare esperimenti con concetti astratti
- **inclusione** degli studenti con bisogni educativi speciali e con mobilità limitata
- può aiutare al **contrasto alla dispersione scolastica** e alla **prevenzione del fenomeno dei NeeT** (Not in Education, Employment or Training)



1. SOFTWARE DI GESTIONE DELLE ESPERIENZE

Grazie al **software** in dotazione, installato sugli IPAD, gli alunni inquadrando delle **cartoline** potranno attivare la visualizzazione di **modelli 3D**, **video 360°**, immagini e audio per poter vivere delle attività **didattiche interattive** ed **immersive**.

2. HARDWARE: IPAD

Le classi saranno dotate di un kit composto da **13 IPAD e 13 Way Cards** per poter vivere un'esperienza che preveda l'attività collaborativa di 2 o più bambini per ogni IPAD. Qualora la classe e/o la scuola avesse già in dotazione dei device propri, Way si rende disponibile a fornire il Software per usufruire dei contenuti per il sistema IOS.

3. CONTENUTI DI AUGMENTED REALITY

Ad ogni **pacchetto** di **cartoline** è associato un **contenuto AR specifico** di Way, di seguito indicati:

4. FORMAZIONE DOCENTI

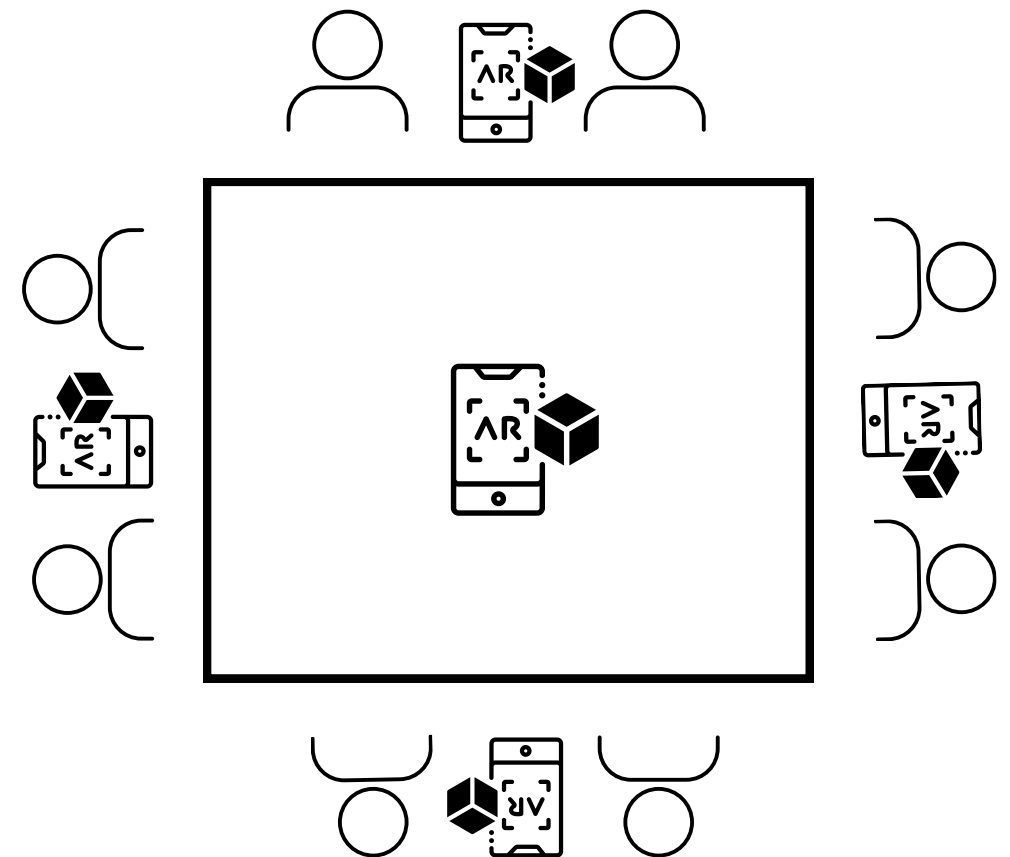
Il pacchetto comprende un corso di formazione online per i docenti che si articola nel seguente modo:

- **Lezione 1:** introduzione sulle tecnologie immersive
- **Lezione 2:** focus sulle tecnologie VR, i 3 gradi di libertà
- **Lezione 3:** focus sulle tecnologie VR, i 6 gradi di libertà
- **Lezione 4:** introduzione sulle tecnologie AR
- **Lezione 5:** focus sulle tecnologie AR

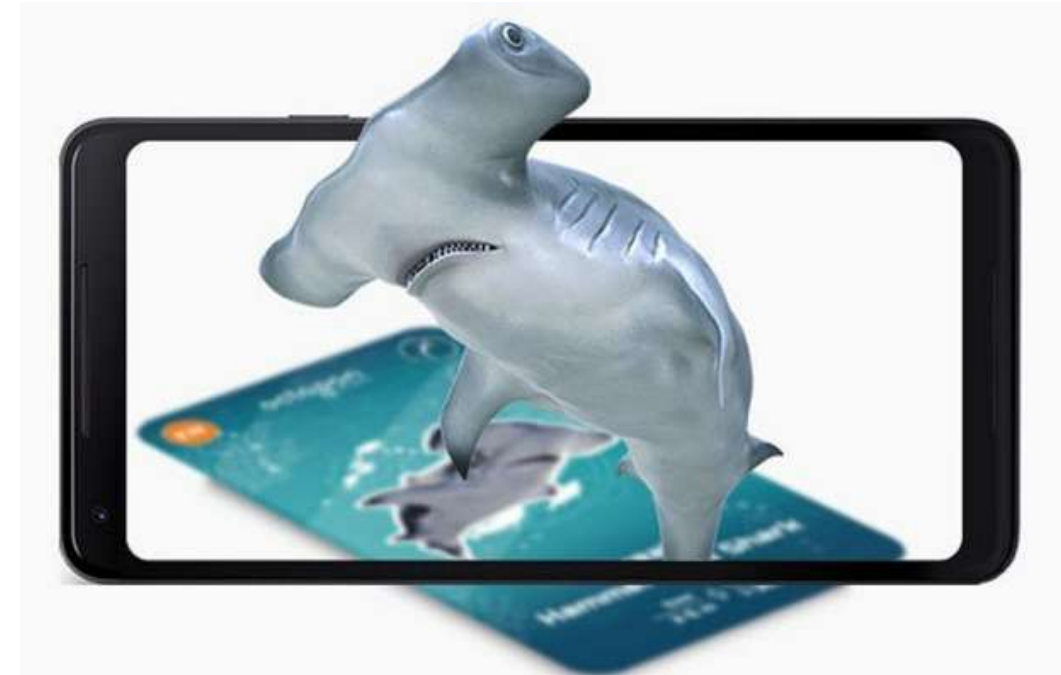


LA SEMPLICITÀ DELL'AUGMENTED REALITY EXPERIENCE

- Il docente distribuisce agli alunni gli IPAD e le **Way Cards** a seconda dell'argomento didattico scelto per la lezioni
- Il pacchetto AR può essere utilizzato e spostato **comodamente** di classe in classe
- Gli **IPAD** possono essere **utilizzati fino a 10** ore di navigazione web in Wi-Fi o di riproduzione video
- Gli **IPAD** possono essere comodamente utilizzati dagli alunni **in maniera autonoma**



LA MERAVIGLIA DELL'AUGMENTED REALITY EXPERIENCE





WAY EXPERIENCE



**I CONTENUTI SCIENTIFICI E STORICO / ARTISTICI
OFFERTI DA WAY EXPERIENCE**

THE MOON

L'esperienza permette di tornare indietro nel tempo e rivivere in prima persona una delle più straordinarie conquiste dell'umanità: **l'allunaggio del 1969**. Il contenuto VR accompagna gli studenti nella Missione Apollo 11 insieme agli astronauti, dalla rampa di lancio del Saturn V fino al primo passo di Neil Armstrong sul suolo lunare.

Creato in collaborazione con l'Officina del Planetario di Milano, l'esperienza utilizza gli **audio originali della NASA** e ricostruzioni 3D realistiche e dettagli della missione forniti da Focus.

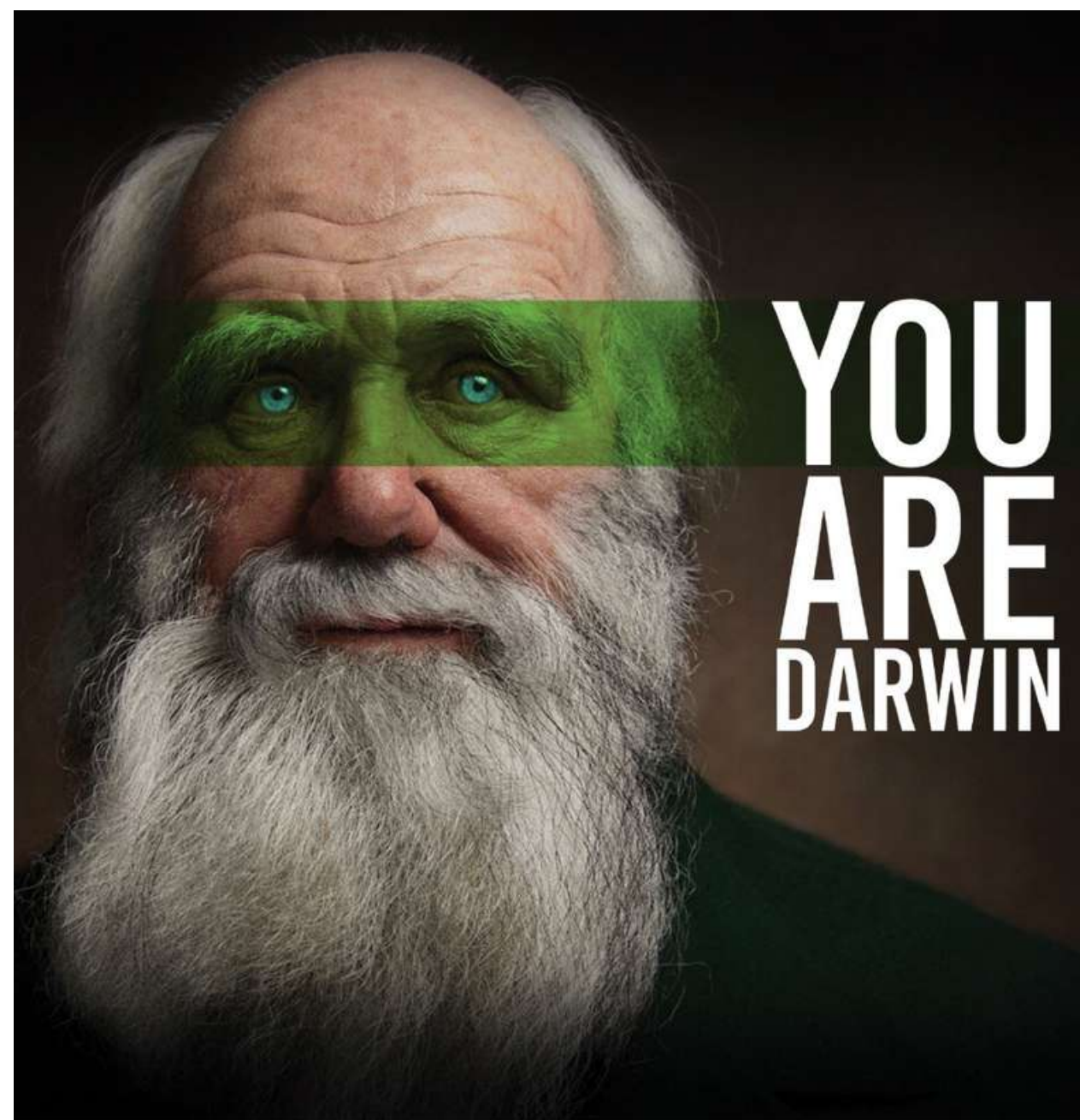


YOU ARE DARWIN

Grazie alle quattro esperienze di Virtual Reality e Augmented Reality, gli studenti viaggiano con **Charles Darwin** negli stessi scenari naturali che permisero al grande naturalista inglese di formulare la sua teoria evolutiva per selezione naturale.

Si viaggerà dal suo studio alla lussureggiante foresta brasiliana e nella Pampa argentina per comprendere come hanno influito i cambiamenti della Terra sull'evoluzione delle specie e, infine, nell'ultima tappa ci si ritroverà su spiaggia vulcanica di una delle isole delle Galapagos, con pinguini, iguane, testuggini e otarie, per assistere alla nascita della **Teoria dell'Evoluzione**.

Il progetto You Are Darwin si è classificato nei primi 3 posti della graduatoria nazionale del **Bando InnovaMusei**.



JURASSIC NOW

Dedicato ai più antichi abitanti del nostro Pianeta, un'esperienza in Realtà Virtuale durante la quale si potranno osservare tre diversi dinosauri attraverso prospettive inedite:

- Triceratops
- Brachiosaurus Giraffatitan
- Deinonychus

Il famoso **paleontologo** Cristiano Dal Sasso presta la voce per guidare i ragazzi in questa avventura, avendo anche coordinato le ricerche scientifiche per la produzione dell'experience.



REVOLUTION PARK

Dalla nascita della vita alla comparsa dell'uomo, al tema della sostenibilità, per essere consapevoli dei rischi che corre il nostro Pianeta. Un viaggio accompagnato dal racconto di guide scientifiche e dalle più realistiche tecnologie di Realtà Virtuale.

Grazie a **The Revolution Park** gli studenti potranno sperimentare un percorso emotivo in cui sentirsi realmente immersi nel **Pianeta** e iniziare comprendere insieme come e quanto le azioni di tutti siano importanti per la sua salvaguardia.

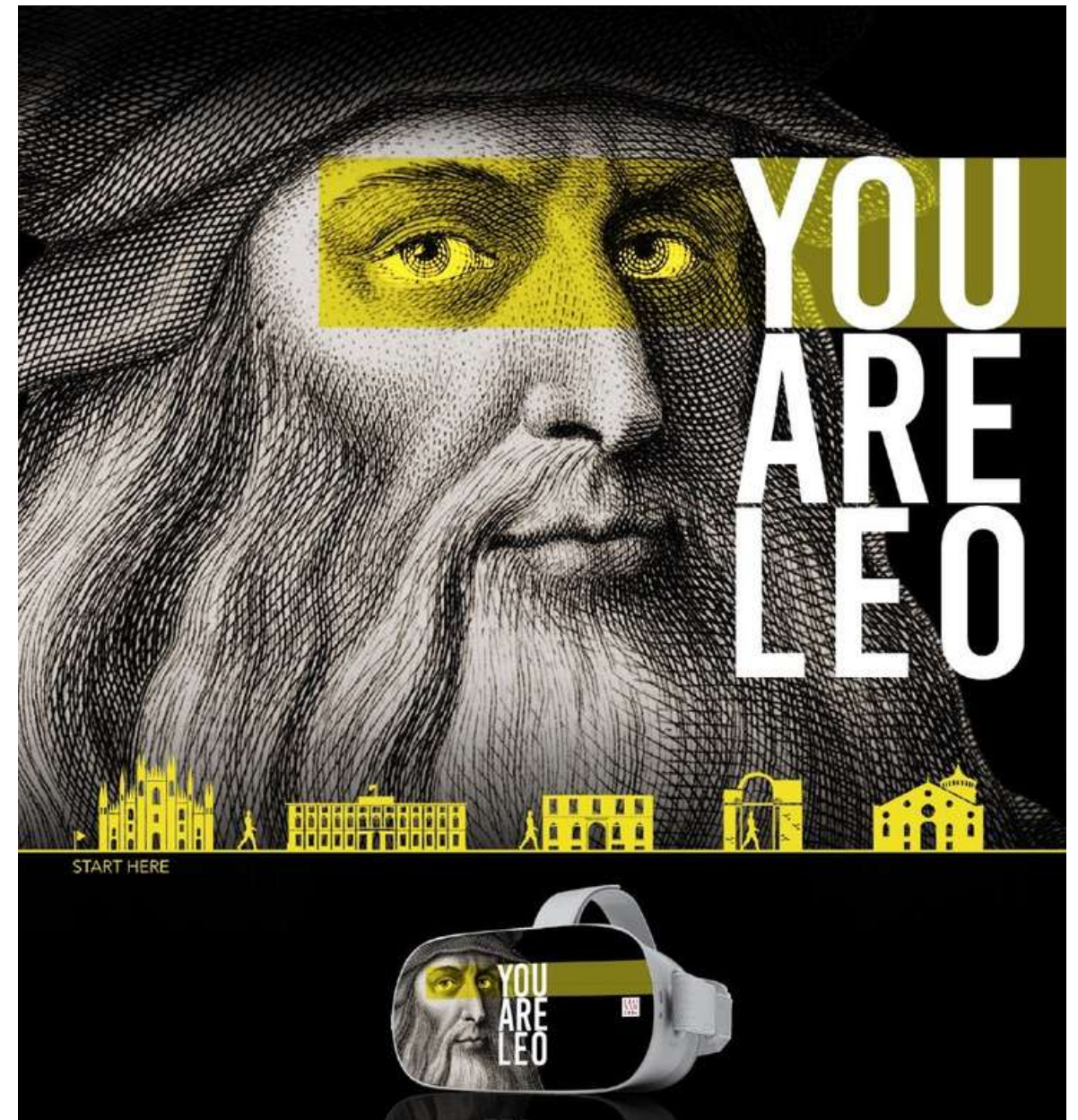
Il progetto the Revolution Park è stato realizzato in collaborazione con il partner WWF Italia. Inoltre, The Revolution Park, è stato sostenitore di Forestami, per l'anno 2022.



YOU ARE LEO

Un viaggio nel tempo e nell'a storia dell'arte per scoprire la Milano di **Leonardo da Vinci**, per vivere alcuni dei luoghi più iconici di Milano come si presentavano alla fine del **Quattrocento**.

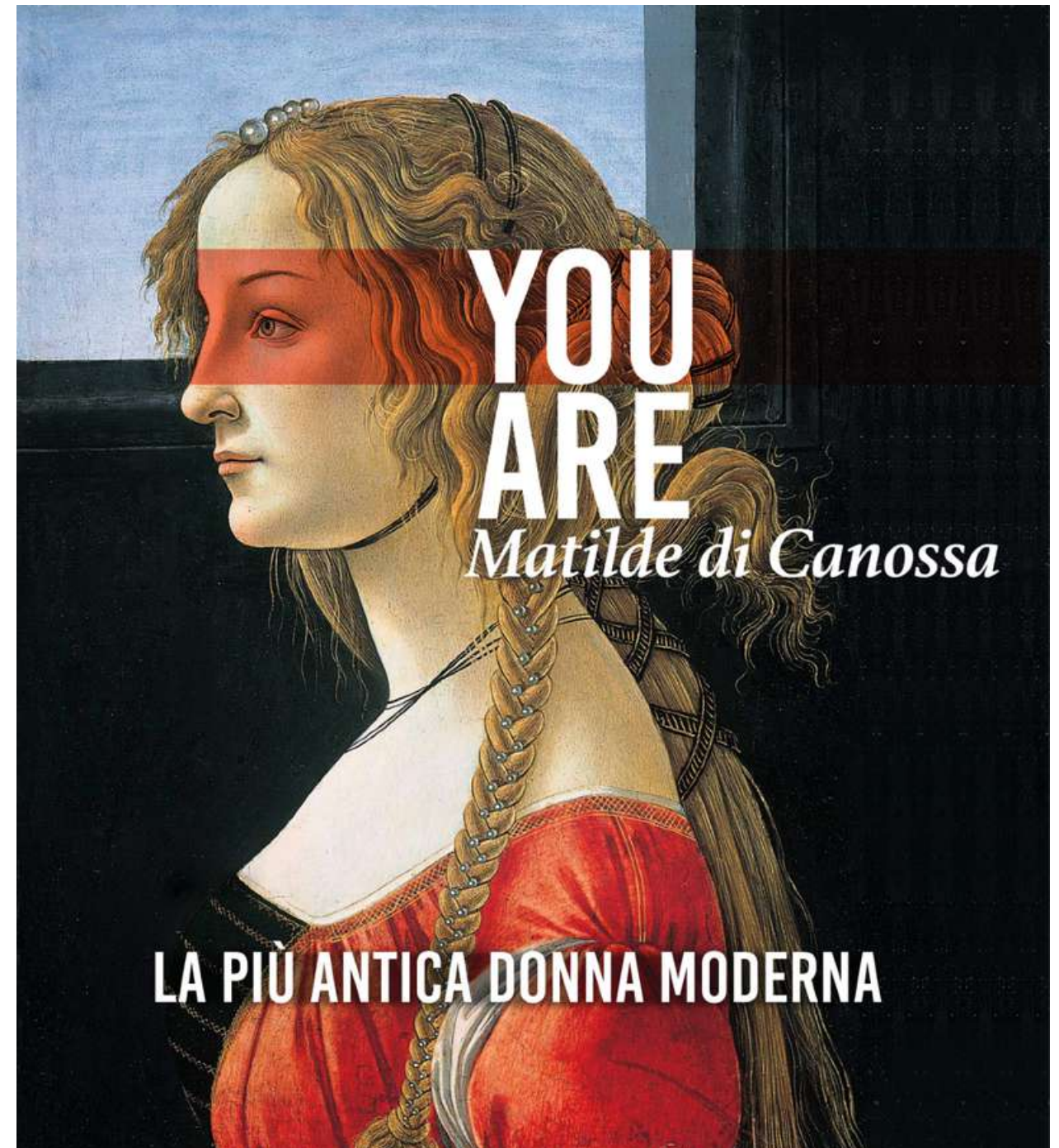
Si potrà passeggiare nel centro città ricostruito filologicamente, vedere la Fabbrica del Duomo e la situazione urbanistica dell'attuale piazza, ammirare il monumento equestre a Francesco Sforza a dimensioni reali, si potrà visitare il museo impossibile con tutte le sue opere più famose ed entrare nel refettorio di Santa Maria delle Grazie per vedere il **Cenacolo** direttamente dall'aula.



YOU ARE MATILDE DI CANOSSA

Un percorso VR dedicato alla storia di **Matilde di Canossa** e al periodo della lotta per le investiture. Gli studenti entrano in diretto contatto con Matilde che racconta la sua vita, dalla sua infanzia travagliata al momento di insediamento sul trono dei Canossa, passando per la scoperta delle terre dei Canossa, dei suoi castelli e delle battaglie che su di esse Matilde e il suo esercito hanno combattuto. Infine, i ragazzi potranno vedere il Castello di Canossa ricostruito filologicamente come si ipotizza dovesse apparire ai tempi di Matilde, e potranno comprendere le ragioni dietro alla famosa scena del pentimento e l'**umiliazione di Enrico IV** davanti a Papa Gregorio VII a Canossa.

Il progetto VR è il tour virtuale ufficiale del Castello di Canossa, certificato dal Ministero della Cultura.

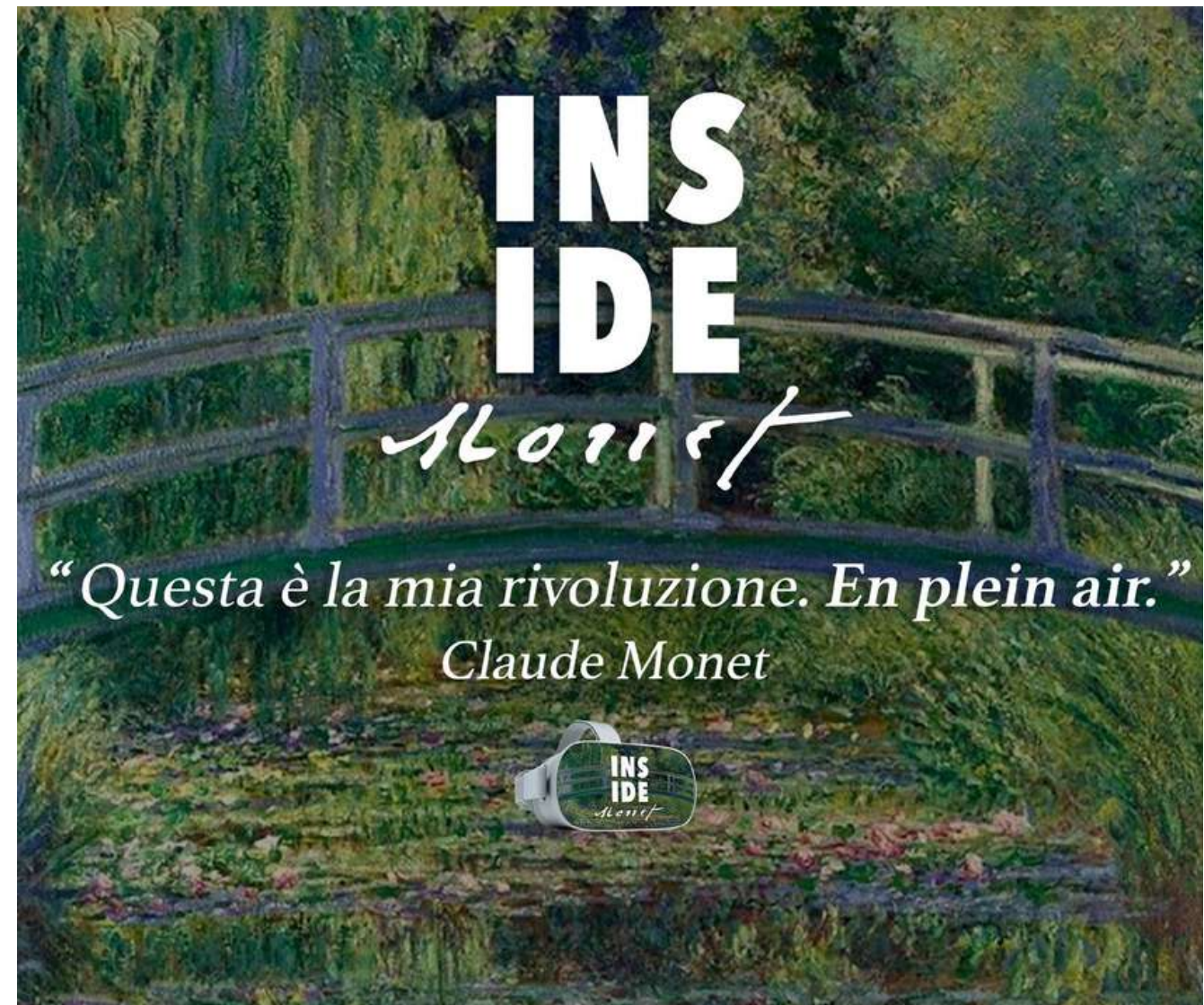


INSIDE MONET

Un viaggio immerso nella storia e nell'arte di **Claude Monet**, padre degli Impressionisti, un museo "impossibile" che raccoglie le opere più significative di Monet e permette agli studenti di immergersi dentro ai suoi quadri e alle sue emozioni. Ogni contenuto di Inside Monet prende vita dal suo studio ricostruito, che scena dopo scena, si arricchisce di quadri, fotografie e ricordi dell'artista.

Il visore permetterà di trasportare i ragazzi all'interno di:

- *Impressione, levar del sole* (1872)
- *Papaveri* (1873)
- *La Passeggiata* (1875)
- La serie dei *Covoni* (1890-91)
- *Stagno delle ninfee* e serie delle ninfee (dal 1899)



YOU ARE VERDI

Il progetto ricostruisce in cinque tappe virtuali la vita di **Giuseppe Verdi** e come la sua figura si lega alla storia di Milano e dell'Italia. Gli studenti vengono trasportati nella storia del **Risorgimento** grazie alle più famose arie di Verdi, dal Nabucco all'Otello, senza dimenticare la trilogia popolare e l'Aida. Il narratore interno e voce guida dell'esperienza sarà proprio Giuseppe Verdi, che accompagnerà i ragazzi dal suo primo successo alla Scala, il Nabucco, al periodo storico delle **Cinque Giornate di Milano**, passando per la sua stanza a Sant'Agata per conoscere il suo atto creativo. Inoltre, si avrà la straordinaria occasione di salire sul palco dell'Aida accompagnati da Verdi, dove si potrà conoscere le maestranze nel teatro d'opera, che insieme alla sua musica e al libretto creano il **melodramma ottocentesco**.





Tutte le informazioni contenute in questo documento sono di proprietà di Way Srl e hanno carattere di riservatezza. Sono vietati l'utilizzo improprio e la diffusione non autorizzata dei contenuti, delle immagini e delle idee riportate nel presente documento. Proprietà intellettuale: Way Srl, Via Pordenone, 2 - 20132 Milano

Info e contatti: mm@wayexperience.it