

Next Generation Labs

Nome

Colonna ONLIFE!

Descrizione sintetica

Presente dal 2019 nella Treccani, il termine onlife indica una «*dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva*». Nel progetto “Colonna ONLIFE!” le azioni di sviluppo delle competenze digitali previste in aula (secondo l’Azione 1 - Next Generation Classrooms), troveranno pieno compimento negli spazi laboratoriali dedicati che permetteranno di sviluppare capacità di collaborazione, comunicazione, analisi delle informazioni e sintesi di contenuti, discussione e pensiero critico.

Visti i diversi indirizzi del liceo (scienze umane, lingue e scienze applicate), gli spazi e gli strumenti innovativi saranno progettati in un’ottica multidisciplinare, in modo da rispondere in maniera trasversale alle esigenze di competenze digitali nell’ambito della creazione e diffusione di contenuti digitali tramite media e canali eterogenei.

Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio articolato in tre ambienti che permetterà agli studenti di sperimentare ed addentrarsi nel mondo della creazione di contenuti, una realtà in continua espansione vista la sempre crescente domanda di contenuti destinati ad ogni tipo di settore: intrattenimento, divulgazione scientifica, turismo, formazione, giornalismo, politica. Il laboratorio, declinato in *Content*, *Interpretation* ed *Immersive*, offrirà tutte le opportunità per creare prodotti di alto livello, sia dal punto di vista qualitativo che di contenuto, per offrire un’alternativa valida “alta” agli attuali contenuti creati sui canali social, molti condivisi con il solo scopo di catturare l’attenzione ed intrattenere sul momento, senza nessuna aspirazione a creare valore aggiunto e migliorare la vita ed il pensiero del fruitore. La domanda di contenuti di alta qualità è ormai diventata vitale in ogni settore della società. Le possibilità di creare e condividere contenuti si moltiplicano, mentre i contenuti di alto livello diminuiscono. In questo gigantesco gap si inseriranno le capacità, le competenze e la visione critica acquisita degli studenti grazie alle possibilità messe in campo dal laboratorio.

In particolare nel *Content Lab* gli studenti, guidati e coordinati dai docenti, potranno creare contenuti digitali multimediali professionali di tipo didattico o comunicativo; il lab sarà dotato di webRadio e kit per produzione di podcast che permettono di realizzare e comunicare contenuti e “storie” tramite piattaforme online e social, sviluppando al contempo le competenze digitali, la creatività e le capacità di comunicare a un pubblico; un'altra aula della scuola ospiterà l’*Interpretation Lab*, un lab per la localizzazione, interpretazione e traduzione dei contenuti creati negli altri due laboratori; l’Aula Magna ospiterà l’*Immersive Lab*: un lab per la creazione di contenuti in ambiente immersivo con una grande parete interattiva, un impianto audio/video per videoconferenze, visori e proiettori che rendano interattive delle ordinarie superfici piane.

Competenze disciplinari, trasversali e digitali si svilupperanno di pari passo, anche grazie alla collaborazione con enti esterni, appartenenti alle realtà della società civile, dell'impresa, del mondo dell'innovazione e della creatività, dell'università e della ricerca, contribuendo così ai percorsi di orientamento degli studenti e alla scoperta delle loro attitudini sociali, di lavoro e di studio.

Fabbisogni formativi e laboratori per le professioni digitali

Attraverso i labs si promuoveranno competenze digitali trasversali quali: saper gestire la propria identità digitale e l'uso degli strumenti digitali nel rispetto della salute e della privacy; saper gestire la comunicazione online nel rispetto della *netiquette* e dei vincoli normativi, utilizzando sempre il mezzo più appropriato per il contenuto da veicolare; saper individuare, organizzare, rielaborare e condividere informazioni sui social e comunità virtuali; sfruttare le tecnologie digitali per selezionare e capitalizzare le informazioni trovate in rete; sarà inoltre fondamentale la capacità collaborativa nei vari progetti previsti.

Per quanto riguarda le competenze più prettamente professionali, nel Content lab gli studenti acquisiranno capacità tecniche legate alla fotografia, alle videoriprese, all'editing, montaggio e streaming audio-video per la diffusione social dei contenuti. I progetti da realizzare stimoleranno la loro creatività, mettendo in campo molteplici competenze: linguistiche e comunicative (per dialoghi, interviste, racconti), musicali (per sigle, basi musicali), grafiche (per video, foto, loghi).

Nell'Interpretation lab gli studenti avranno a disposizione un ambiente di interpretazione e traduzione automatica e assistita completo, sviluppando sia le competenze linguistiche, sia quelle digitali collegate all'uso dei software e motori di traduzione online. Acquisiranno competenze per interpretare contenuti audio in altre lingue, tradurre testi scritti e creare sottotitoli. Potranno realizzare tracce audio e diffonderle tramite device per le visite guidate.

L'Immersive lab consentirà di estendere il dominio esperienziale, offrendo nuove opportunità di comunicazione, interazione e conoscenza. Gli studenti daranno vita, in modo collaborativo, ad esperienze immersive usando una parete interattiva per progettare e sperimentare i contenuti, un pc con alte prestazioni per realizzarli e molteplici device per testarli, quali visori per realtà virtuale / aumentata (ad es. per tour virtuali o ambienti fisici arricchiti con dati aggiuntivi), proiettori per interagire tramite superfici piane e la parete interattiva per contenuti ad alto potenziale immersivo. L'impianto audio/video in dotazione servirà per presentare e condividere in videoconferenza i contenuti. Il tutto darà vita ad un ciclo virtuoso di analisi-sintesi-testing tutto in un unico ambiente che permetterà agli studenti di evolvere velocemente nelle loro competenze digitali e professionali.

Descrizioni delle professioni digitali del futuro

Nell'agosto del 2022 la figura del content creator è stata ufficialmente riconosciuta dalla legislazione italiana con l'approvazione del DDL Concorrenza. Il content creator è quella

figura professionale che si occupa dell'ideazione e della progettazione di contenuti da pubblicare online sulle piattaforme social o su reti e piattaforme tematiche. Non si limita alla redazione di testi e screenplay, ma si fa carico dell'intero processo di realizzazione del contenuto digitale, indipendentemente dalla sua tipologia. Spesso, poiché ancora non regolamentata, è una figura ibrida che può detenere anche le competenze di professioni affini come quella del social media manager e del responsabile SEO (Search Engine Optimization). “La Creator Economy, così come il mondo startup e in generale il reparto digital-tech italiano che sta trainando il nostro paese ha bisogno di un punto di svolta per continuare a giocare questo ruolo, garantire occupazione, contribuire alla digitalizzazione e non perdere competitività a livello internazionale.” Così scrive Cosmano Lombardo, ideatore del festival “We Make Future“ sull’Innovazione Digitale, commentando questo primo importante passo nel riconoscimento di una figura professionale chiave nel mondo digital-tech.

Dallo studio Future of Creativity, realizzato da Adobe, emerge che la Creator Economy, quell'economia che ha fare con la creazione di contenuti (video, scritti, audio, etc.) e con la loro diffusione su piattaforme online, ha dato forma a nuove opportunità professionali a tempo pieno o da freelance, in particolare per la GenZ e per i Millennial, sempre più attratti da carriere meno tradizionali. I primi rappresentano infatti il 42% della Creator Economy, mentre i secondi il 14%. Negli ultimi due anni questa nuova realtà ha visto l'ingresso di oltre 165 milioni di persone, per un totale di 303 milioni di creator “digitali” in tutto il mondo. Una persona su quattro (23%) crea contenuti esprimendosi attraverso la fotografia, la produzione di video, la scrittura creativa o altri mezzi negli spazi online, comprese le piattaforme social e i blog.

La creatività è una qualità essenziale per la realizzazione di progetti e campagne, ma questa professione richiede ulteriori skill più tecniche, competenze specifiche che spaziano da un'ottima conoscenza del web marketing e delle strategie di comunicazione alla capacità di saper ideare piani editoriali ad hoc e di saper realizzare con il mezzo più adatto le idee ed i progetti concepiti.

Ambito tecnologico afferente al laboratorio che verrà realizzato

- comunicazione digitale
- creazione di prodotti e servizi digitali
- creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata
- Altro: produzione audio/video, grafica, social media, web design.

Qualora alla domanda precedente si sia risposto "altro" o si intenda allestire ulteriori laboratori rispetto al valore target, si chiede di specificarne l'ambito tecnologico

- Produzione audio/video, grafica, social media, web design.

Settore economico afferente al laboratorio che sarà allestito

- ICT
- servizi professionali
- turismo e cultura
- **Altro:** comunicazione e marketing, arte e design

Descrizione complessiva del laboratorio o dei laboratori che verranno realizzati

Il laboratorio sarà fisicamente distribuito in tre ambienti, ognuno configurato in maniera differente e funzionale alle attività da svolgere: un'aula di piccole dimensioni (Content lab) per lavorare alla realizzazione dei prodotti multimediali webradio, podcast e video, in un ambiente raccolto e insonorizzato; un'aula di medie dimensioni (Interpretation lab) per ospitare le attività di traduzione, interpretazione e realizzazione di sottotitoli; una zona nell'Aula Magna (Immersive lab) per la sperimentazione, la progettazione cooperativa, la realizzazione ed il testing di contenuti interattivi fruibili in ambiente immersivo.

Strumentazione del Content lab per la produzione contenuti video digitali: macbook, kit vlog per smartphone, ring light, set di luci e softbox, fotocamera, treppiede, microfono, teleprompter, green screen, software per l'editing video iMovie (gratuito).

Strumentazione per webradio e podcast: macbook, software per editing e montaggio GarageBand (gratuito), spazio e gestione della memoria su cloud per i dati, 2 microfoni professionali con supporti, insonorizzazione dell'ambiente, mixer, speaker, 4 cuffie. Si sfrutteranno servizi su cloud gratuiti, eventualmente ampliabili.

L'Interpretation Lab mira a traduzione, interpretazione mediante voice-over, doppiaggio e sovrainpressione di sottotitoli, registrazione di tracce audio multilingua per contesti quali visite guidate. Ogni postazione è dotata di PC con microfono e cuffie, software professionale per traduttori (SDL Trados). Si compone di un sistema per interpretariato wireless con monitor per il supervisore, 30 cuffie con microfono, 30 pannelli fonoassorbenti, 30 notebook, kit da 50 elementi per visite guidate e carrello per ospitare le attrezzature. Gli studenti lavoreranno anche con motori di traduzione automatica (API di Google Translate, modernMT, DeepL) per la localizzazione, la traduzione assistita e la traduzione automatica dei contenuti.

L'Immersive Lab permette la creazione di contenuti in ambiente interattivo immersivo e comprende le seguenti attrezzature: kit audio/video per eventi e videoconferenze, parete immersiva interattiva (set di 3 schermi collegati tra loro con relativi videoproiettori e tablet di controllo), iMac Apple, 5 proiettori che rendono interattive delle qualsiasi superfici piane quali banchi e tavoli, 10 visori per realtà virtuale, 2 visori per realtà aumentata, software per design Unity 3D (gratuito).

Modalità organizzative del gruppo di progettazione

Si prevede la calendarizzazione di una prima serie di incontri all'interno della comunità scolastica, in presenza e a distanza, finalizzati alla messa a punto delle esigenze raccolte in precedenza e anche in riferimento ai dati emersi nella raccolta delle evidenze in termine di spazi e attrezzature attualmente disponibili. Tale analisi dovrà valutare le diverse priorità emerse dal confronto tra i vari attori, in riferimento alla mission dell'Istituto evidenziata dalle scelte del PTOF. Successivamente sarà necessario un confronto attivo e costruttivo con i diversi organi collegiali che dovranno prevedere l'integrazione di tali laboratori e relativi pacchetti applicativi all'interno di una progettazione didattica ordinaria, e integrativa, inclusi attività di PCTO sottoforma anche di impresa simulata e scambi con realtà scolastiche internazionali. Infine, verranno coinvolte le università, i centri di ricerca, le imprese comprese startup innovative, le istituzioni e i professionisti dei settori interessati. Attraverso il loro supporto verranno implementate le attività opportune per sviluppare le competenze professionali che saranno il focus del gruppo di progettazione. Tali competenze, strategie e attività saranno tradotte in buone pratiche da diffondere e condividere con gli organi collegiali per un loro efficace utilizzo nella progettazione didattica.

Misure di accompagnamento previste per migliorare l'efficacia nell'utilizzo del/i laboratorio/i

Formazione del personale Mentoring/Tutoring tra pari. Comunità di pratiche interne. Scambi di esperienze a livello nazionale e/o internazionale.

Descrizione delle misure di accompagnamento per efficace utilizzo degli ambienti realizzati

Al fine di diffondere l'utilizzo delle tecnologie e strumentazioni presenti nei laboratori si prevede di organizzare una formazione capillare per tutto il personale della scuola, ognuno per la propria competenza. In particolare, per i docenti ci sarà una formazione di base comune che verrà in seguito declinata nelle specifiche peculiarità disciplinari. Vista la finalità relativa alle nuove professioni digitali del futuro, verranno coinvolti i professionisti, le università e centri ricerca. Un'attenzione particolare verrà riservata al coinvolgimento e al confronto con reti di scuole a livello locale, nazionale e internazionale. Verrà richiesto l'intervento di equipe formative territoriali al fine di mettere in dialogo la nostra progettazione con un'effettiva spendibilità dei prodotti e servizi ideati nei laboratori anche sotto forma di progetti e attività di PCTO multidisciplinari.