



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Hi-Storia Labs

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Abruzzo

## Organization

**Organization Name:**

Associazione di Promozione Sociale ?Riqua?

**Organization Type:**

Association

## Website

[http:// www.hi-storia.it/](http://www.hi-storia.it/)

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:**

**I do authorize the FMD to the use of my personal data.**

## Project Type

Education up to 15 years

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

Laboratori didattici per la realizzazione di dispositivi tecnologici volti alla valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio culturale.

**Project Summary (max. 2000 characters):**

Hi-Storia è un progetto innovativo di didattica e valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le nuove tecnologie.

L'attività principale del progetto è rappresentata dalla produzione di dispositivi interattivi "hi-Storia": riproduzioni in 3D di beni culturali, archeologici e paesaggistici, dotati di una speciale tecnologia che permette all'utente di accedere ai contenuti multimediali con il semplice tocco delle dita sulla superficie del modellino.

I dispositivi rappresentano prevalentemente edifici storici, ma sono state realizzate anche riproduzioni di opere d'arte, aree urbane e porzioni di territorio.

I dispositivi, oltre ad essere prodotti dal team, vengono realizzati nelle scuole, all'interno dei laboratori didattici hi-Storia labs. Gli studenti sono coinvolti attivamente nella costruzione di un dispositivo hi-Storia, che rappresenta un bene culturale della città in cui ha sede l'istituto, e nella realizzazione dei contenuti testuali, audio e illustrazioni.

I dispositivi sono messi a disposizione del pubblico, nelle scuole o in altre sedi adeguate. Ai testi realizzati dagli studenti possono essere affiancati contenuti in lingua straniera o di livello avanzato, garantendo agli utenti finali un'esperienza su misura.

Hi-Storia nasce nel 2014 dalla collaborazione di giovani professionisti nel settore culturale e informatico, con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio storico-artistico e archeologico attraverso le nuove tecnologie. Il progetto è sviluppato e mantenuto dai due soci fondatori, e da alcuni collaboratori a progetto (speaker, archeologi, traduttori).

Negli ultimi mesi il team di hi-Storia si è avvalso della collaborazione di ulteriori figure professionali selezionate, attive in diverse zone d'Italia, al fine di espandere il progetto fuori dall'Abruzzo e costituire un'impresa entro la fine del 2015.

## **How long has your project been running?**

2014-09-29 22:00:00

## **Objectives and Innovative Aspects**

Promuovere il territorio: I dispositivi interattivi realizzati durante i laboratori hi-Storia Labs rappresentano monumenti e aree archeologiche della città in cui ha sede la scuola. In questo modo gli studenti sono coinvolti attivamente nella divulgazione del patrimonio storico-artistico locale, mettendo a disposizione di turisti e cittadini uno strumento gratuito.

L'innovatività del progetto rappresenta un'opportunità per promuovere sui media l'istituto scolastico e il bene culturale selezionato, contribuendo ulteriormente alla promozione del territorio.

Trasmettere competenze tecnologiche e storico-artistiche: Durante il laboratorio gli studenti si occupano della realizzazione di contenuti (testi, audio, illustrazioni) e consolidano le conoscenze storico-artistiche, archeologiche e paesaggistiche riguardanti i beni culturali selezionati.

I laboratori seguono il principio del "learning by making," ovvero un "fare" concreto che permette agli studenti di conoscere, comprendere e replicare partendo dalle fasi operative di una attività. I ragazzi apprendono nozioni teoriche e pratiche riguardanti l'artigianato digitale, la programmazione informatica e la prototipazione (stampa 3D e Arduino).

Le fasi pratiche del laboratorio contribuiscono alla riduzione dello skill gap e costituiscono un

valido strumento di orientamento verso il mondo del lavoro.

Migliorare l'accessibilità: I dispositivi tattili hi-Storia sono pienamente accessibili agli utenti non vedenti e ipovedenti, poiché garantiscono una fruizione semplice e immediata del modello 3D mediante il tocco delle dita. Il processo di inclusione riguarda prima di tutto gli alunni con disabilità visive, che potranno partecipare ai laboratori e contribuire al miglioramento dell'usabilità dei dispositivi, ma i visitatori del luogo culturale.

## Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Valorizzazione del patrimonio culturale: con i progetti di hi-Storia sono stati realizzati 10 dispositivi tattili dedicati ai beni culturali abruzzesi. I dispositivi sono accessibili al pubblico e contribuiscono alla promozione dei luoghi della cultura selezionati e alla diffusione della conoscenza. Si segnalano due iniziative in particolare: la Settimana della Cultura (aprile 2015) durante la quale la mappa interattiva di Teramo è stata esposta presso il Museo Archeologico di Teramo e l'incontro dedicato alle disabilità visive nel Centro Visite di Bussi sul Tirino (PE), in cui sono stati utilizzati i dispositivi "Territorio di Santi e Guerrieri" da membri dell'Unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti. I criteri per la valutazione dell'efficacia dei dispositivi sono di tipo quantitativo, come il numero dei visitatori che utilizzano i dispositivi, rilevato attraverso le app hi-Storia e di tipo qualitativo, tra cui il sistema di feedback per valutare i contenuti nell'app hi-Storia e il numero di convenzioni stipulate con gli enti culturali. Competenze tecniche: durante i laboratori sono state trasmesse competenze specialistiche agli alunni, riguardanti le tecnologie adottate, i software utilizzati e i beni culturali studiati. In due casi abbiamo potuto verificare che le conoscenze acquisite nei laboratori sono state applicate anche al di fuori delle attività didattiche: nell'IC2 di Ortona alcuni alunni hanno successivamente realizzato stampe 3D di vasi, modificando file CAD scaricati da Thingiverse; nell'Istituto tecnologico marittimo "Acciaiuoli" una classe V ha realizzato dei personaggi in 3D partendo dalla nostra lezione sull'uso di Cinema 4D. Per i laboratori 2015-2015 il team utilizzerà-in accordo con i docenti- una piattaforma web per verificare, attraverso task pratiche, le competenze trasmesse a distanza di tempo e somministrerà questionari per valutare quanto i laboratori possono influenzare il percorso di studi degli alunni.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Studenti: dalla fine del 2014 ad oggi, i laboratori didattici hanno coinvolto più di 1200 studenti abruzzesi di scuole secondarie di primo grado e di un Istituto Tecnico, nelle città di Ortona (CH), Giulianova (TE) e Teramo.

Visitatori: l'app desktop fa segnare in media 350 play al mese tra i vari dispositivi; il numero è destinato ad aumentare con l'installazione dei dispositivi realizzati ad Ortona e con l'attuazione dei laboratori in programma per l'anno scolastico 2015/16.

## Sustainability

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Less than 1 year

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Grants

**Is your project economically self sufficient now?:**

Yes

**Since when?:**

2015-03-30 22:00:00

## **Transferability**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

Hi-Storia è un progetto partecipato di promozione del patrimonio culturale, in cui i professionisti del team mettono a disposizione delle scuole strumentazione, competenze tecniche e una piattaforma web dedicata al progetto.

Gli istituti scolastici possono trarre vantaggio dalla partecipazione ai laboratori didattici da più punti di vista:

L'attivazione di laboratori innovativi è una soluzione concreta ad alcune problematiche riscontrate nella scuola italiana: il calo del gradimento degli alunni riguardo alla scuola secondaria di primo grado dal primo al terzo anno; i divari di genere, ovvero il rendimento nelle materie scientifiche per le alunne è inferiore a quello degli alunni; la difficoltà nel coinvolgere gli alunni ripetenti o con un rendimento scolastico basso. È stato riscontrato che gli studenti coinvolti nel processo decisionale risultano più propositivi; durante i laboratori vengono svolti corsi di formazioni per docenti, affinché si trasmettano le competenze necessarie per replicare un progetto tecnologico.

hi-Storia propone la partecipazione strutturata dei privati nel sistema di finanziamento della scuola pubblica, per sostenere i costi dei laboratori mediante inserzioni pubblicitarie (vedi ostacoli e soluzioni?).

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Yes

## **Background Information**

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

La principale difficoltà è la reperibilità dei fondi da parte delle scuole, in particolar modo delle scuole secondarie di primo grado. A tal proposito, abbiamo sviluppato un sistema di advertising interno alle applicazioni desktop e mobile, con l'obiettivo di ammortizzare le spese e arrivare a generare, nel medio termine, ricavi che andranno divisi tra istituto scolastico ed hi-Storia. Sono previste diverse aree e modalità di fruizione dedicate alle inserzioni pubblicitarie: - Banner pubblicitari presenti nel layout dell'applicazione per totem, del player su smartphone e sulle schede della piattaforma web; - Annunci audio pubblicitari inseriti al termine della traccia audio, sul modello radiofonico o di app come Spotify; - Scheda inserita all'interno della "mappa dei luoghi della cultura", in cui inserire anche le attività ricettive e commerciali presenti sul territorio, e collegata al sistema di segnalazione per prossimità.

**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Il nostro obiettivo a breve termine è aprire un'impresa innovativa, in grado di offrire opportunità lavorative ai professionisti nel settore culturale e in ambito tecnologico. Per poter sostenere i costi dell'impresa, incrementeremo il numero di laboratori didattici e di finanziamenti pubblici e privati. Per quanto riguarda i prodotti, il prossimo step di sviluppo è

rappresentato dal miglioramento dei software e la creazione di app per iOS. A breve implementeremo una piattaforma dedicata ai laboratori didattici, per condividere le esperienze tra gli istituti coinvolti, documentare le fasi dei laboratori e coinvolgere gli enti sul territorio che si occupano di promozione culturale e tecnologia.

Beni Culturali [1] didattica innovativa [2] turismo [3] cultura scientifica [4] Accessibilità [5]  
artigianato digitale [6]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482  
del 26/04/2007.

Privacy Policy

---

**Source URL:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/hi-storia-labs>

#### **Links**

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/beni-culturali>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/didattica-innovativa>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/turismo>

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/cultura-scientifica>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/accessibilit%C3%A0>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/artigianato-digitale>