

VERSE[®]

Istruzione e formazione nel metaverso



Benvenuti nel manuale “Primi Passi VERSE”

VERSE è il primo software scolastico dotato di AI Conversazionale, grazie alle avanzate tecnologie sviluppate in collaborazione con il nostro partner per il mondo education, **CONVAI**. Questa innovazione ci consente di personalizzare la didattica multilingue, favorendo l'inclusione e supportando lo studio delle CLIL (Content and Language Integrated Learning), facilitando così l'accoglienza degli studenti provenienti da diverse nazionalità.

Un aspetto fondamentale della nostra missione è la creazione di un'esperienza di apprendimento accessibile e inclusiva per tutti. A tal fine, abbiamo integrato strumenti compensativi specifici per gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), garantendo che ogni studente possa partecipare attivamente alle lezioni.

Il design rivoluzionario di VERSE non solo offre un'interfaccia piacevole ed elegante, ma rappresenta anche un portale verso un apprendimento dinamico e coinvolgente. Ogni lezione si trasforma in un'esperienza interattiva attraverso mondi di conoscenza, dai laboratori virtuali alle arene 3D, stimolando l'immaginazione e consolidando l'apprendimento mediante esperienze dirette. Questi ambienti sono progettati per supportare l'insegnamento in tutte le materie disciplinari, offrendo un metodo di apprendimento flessibile ed efficace, adattabile a diverse strategie didattiche e stili di apprendimento.

In collaborazione con l'**Università di Bari** e altre università, stiamo inoltre lavorando alla stesura delle **linee guida per l'uso dell'AI nel mondo scolastico**, un progetto pionieristico che garantirà un uso etico e pedagogicamente solido delle tecnologie AI nelle scuole. Per questo, abbiamo istituito un **Comitato Etico Scientifico**, composto da ricercatori e professori di varie università, con l'obiettivo di scrivere queste linee guida e assicurare che l'integrazione dell'AI nel mondo dell'educazione sia in linea con i più elevati standard etici e scientifici.

Grazie alla collaborazione con l'**Università di Bari** e il **Dipartimento di Matematica e Fisica di Roma Tre**, i contenuti didattici, i giochi educativi e le metodologie pedagogiche presenti in VERSE sono sviluppati su solide basi scientifiche e pedagogiche. Questo garantisce un'educazione di qualità, mirata e innovativa.

Con VERSE, le scuole hanno a disposizione uno strumento potente per rendere l'apprendimento non solo più accessibile, ma anche più stimolante e appagante. Siamo all'inizio di una nuova era dell'educazione, dove ogni click apre la porta a infinite possibilità di crescita e scoperta!

Benvenuti nel futuro dell'educazione con VERSE!

VERSE

Guida per l'installazione di Verse

Con grande entusiasmo, vi accogliamo nella nostra dinamica comunità. Questa guida è stata appositamente ideata per navigare insieme nel mondo di Verse, un innovativo software interattivo 3D dedicato al mondo dell'education e dei giochi. Verse è nato con l'obiettivo di rivoluzionare l'apprendimento e l'insegnamento, fornendo un ambiente immersivo dove la creatività e la conoscenza si fondono in esperienze di apprendimento uniche.

Introduzione a Verse

Verse rappresenta la frontiera dell'educazione digitale, offrendo ambienti di gioco che vanno dai laboratori 2D e 3D, a simulazioni, fino a ricostruzioni di ambienti storici e letterari. Tutto è progettato per essere completamente personalizzabile attraverso un intuitivo set di strumenti inventario, consentendo a educatori e studenti di modellare le loro esperienze di apprendimento in maniera unica e coinvolgente.

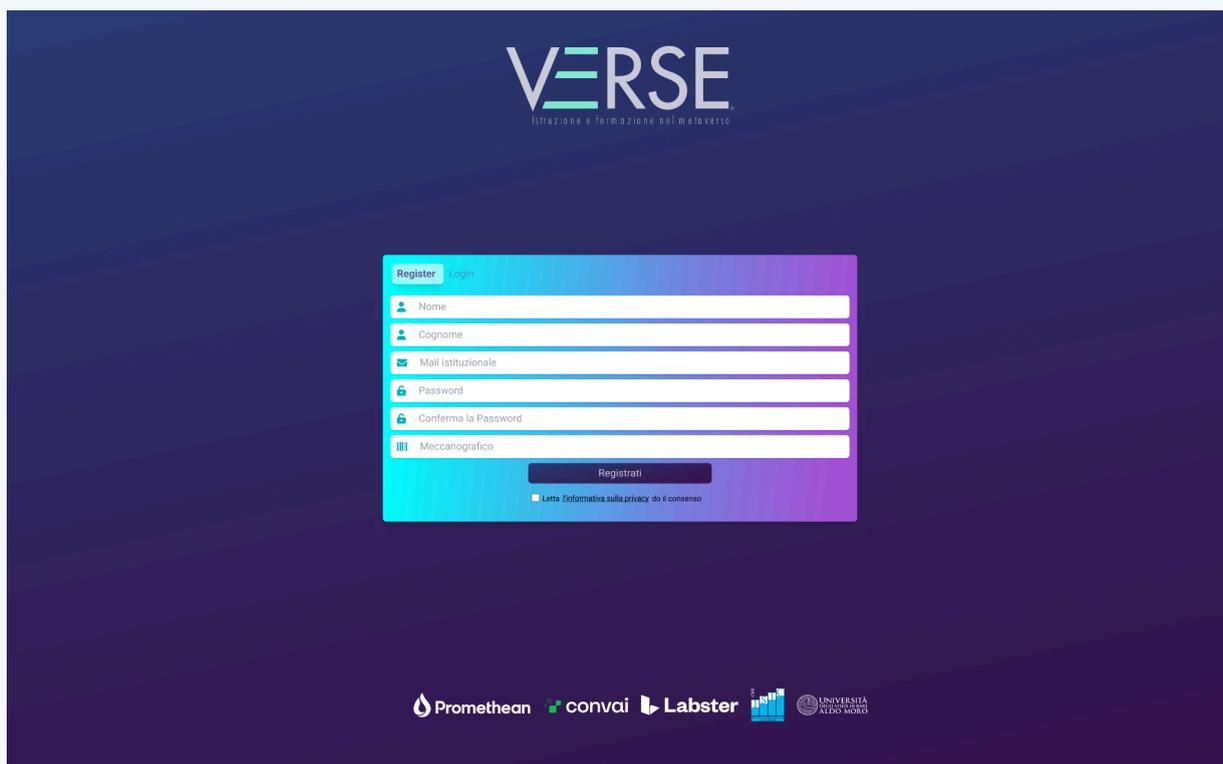
Come registrarsi su VERSE?

Per registrare un account su VERSE segui questi passaggi:

Visita il sito: <https://verse-register.com/>

Creazione dell'Account: Per registrare l'account è necessario compilare i campi:

- ❖ Nome, Cognome,
- ❖ Mail Istituzionale,
- ❖ Password,
- ❖ Conferma la Password(basterà riscrivere la password scelta),
- ❖ Meccanografico (È fondamentale che i docenti inseriscano il codice meccanografico della scuola **in maiuscolo** per garantire l'associazione corretta alla propria istituzione).



Bisognerà infine spuntare la casella "Letta l'informativa per la privacy, do il consenso" per completare il processo di registrazione.

È fondamentale che i docenti inseriscano il codice meccanografico della scuola in maiuscolo per garantire l'associazione corretta alla propria istituzione.

Conferma dei Dati: Dopo aver inserito i tuoi dati, tra cui una mail valida e una Password di tua scelta, procedi con la registrazione.

Per accedere alla web app "VERSE REGISTER", segui questi semplici passaggi:

Step 1: Vai al sito web ufficiale della web app "VERSE REGISTER".

Inserisci il seguente **URL:** <https://www.verse-register.com/>

Step 2: Inserisci la tua email istituzionale e la password scelta durante la fase di registrazione.

Step 3: Clicca su "Accedi" per entrare nel sistema.

VERSE
Istruzione e formazione nel metaverso

Registra Login

Email istituzionale

Password

Accedi

password dimenticata

Ricordami

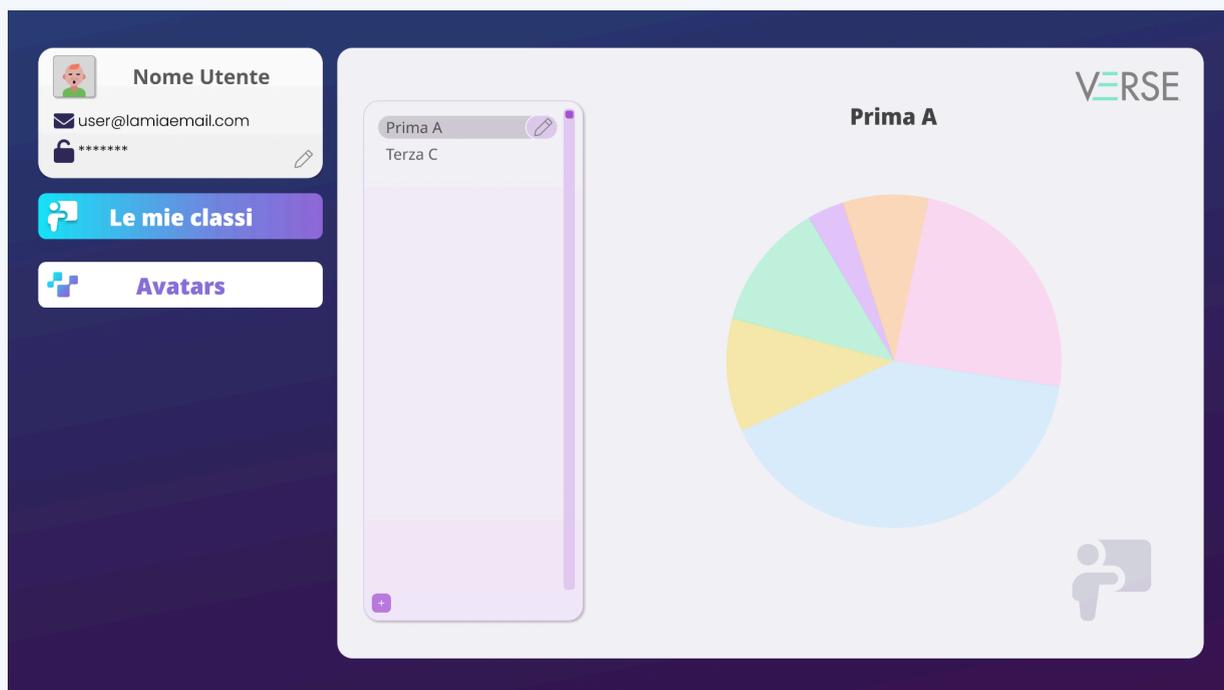
Promethean convai Labster  UNIVERSITÀ
ALDO MORO

Funzionamento del registro

Gestione e creazione delle classi tramite VERSE REGISTER

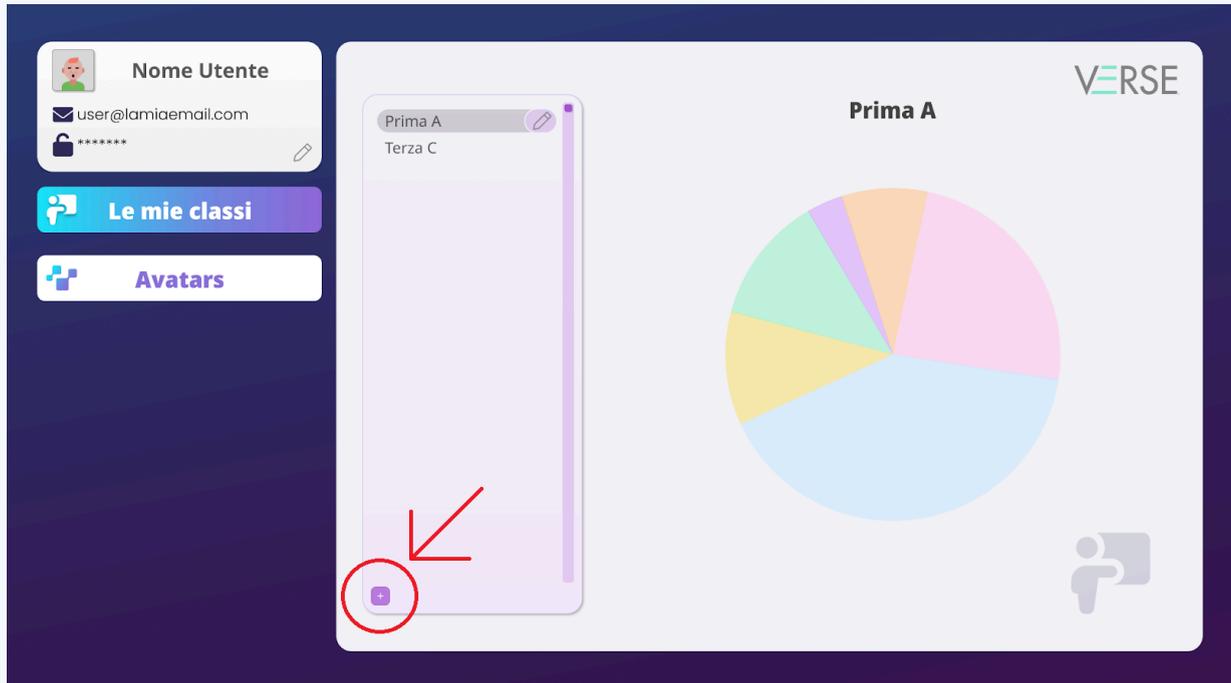
Una volta effettuato l'accesso, verrai reindirizzato alla dashboard principale, dove potrai creare e gestire le classi a te assegnate visualizzate sul lato sinistro della schermata.

VERSE

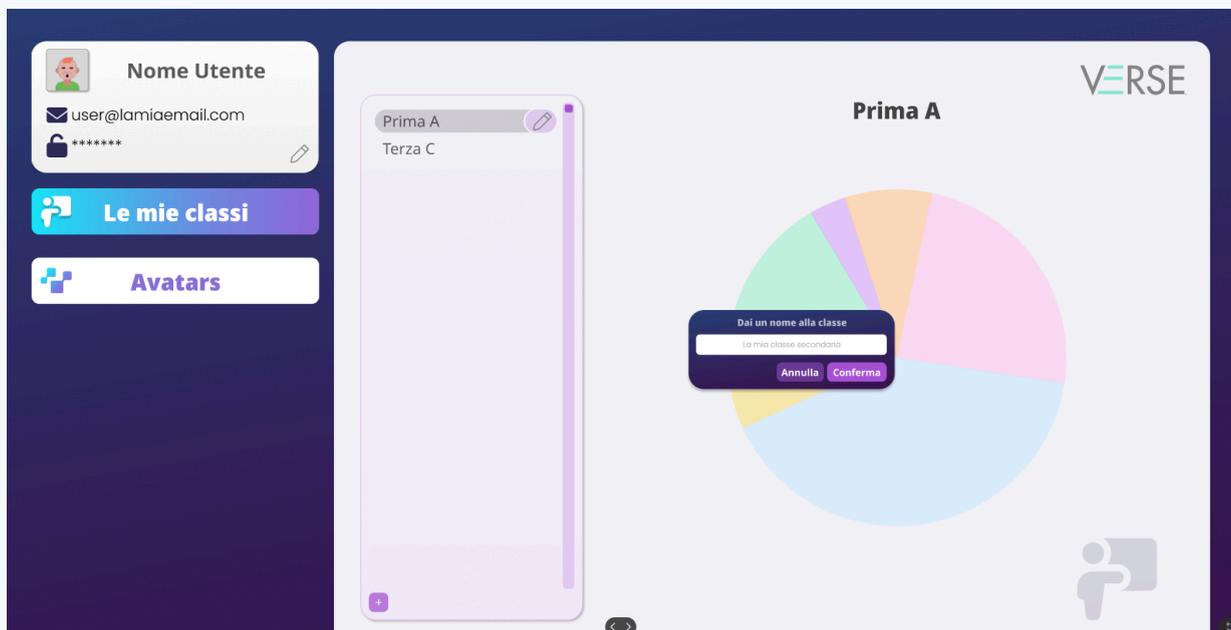


E' fondamentale creare almeno una classe per poter accedere all'applicazione "VERSE".

Per creare una classe, ti basterà cliccare il pulsante “+” in basso a sinistra:



Dopodiché, potrai inserire il nome della classe (come ad esempio “Prima B”) e premere conferma.



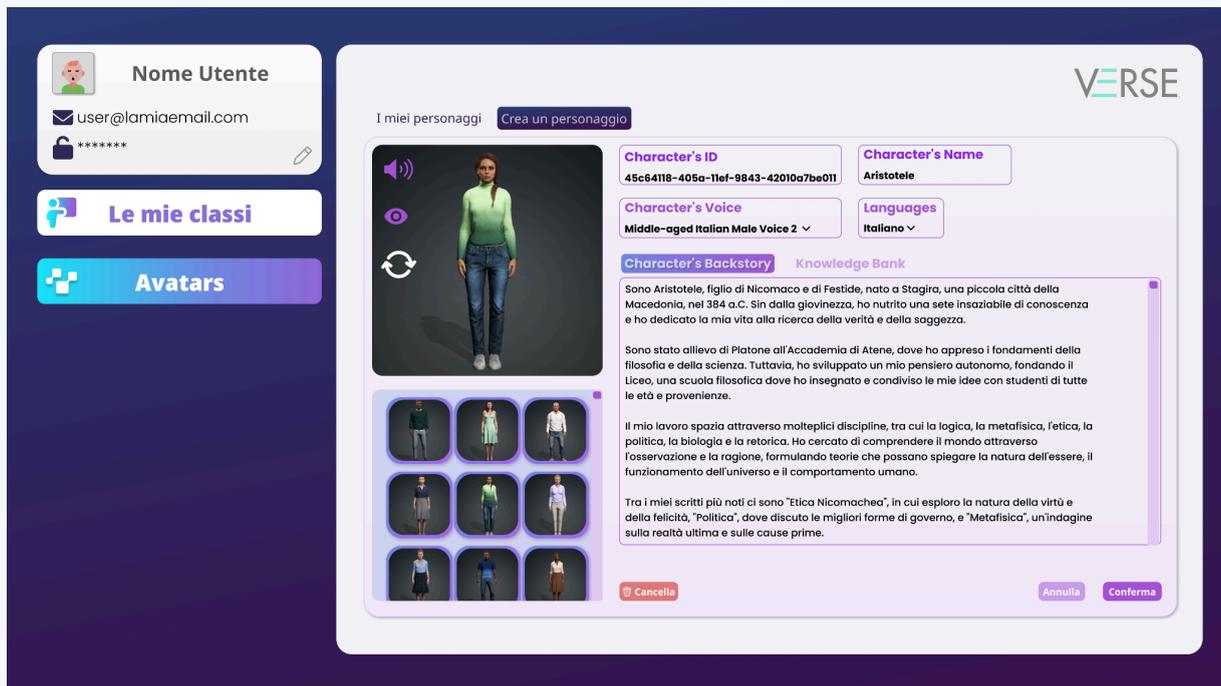
Creazione e gestione degli Avatar

VERSE REGISTER offre un set completo di strumenti avanzati per la creazione e la gestione degli avatar, consentendo di configurare dettagliatamente ogni aspetto dell'avatar e arricchirlo con contenuti personalizzati per un'interazione didattica su misura. Di seguito sono descritti i principali parametri configurabili per ciascun avatar e le funzionalità per l'implementazione dei contenuti.

Cliccando su **“Avatars”** potrai visualizzare tutti gli avatar disponibili, o crearne uno nuovo.



Per creare un nuovo avatar clicca su **“Crea Personaggio”**.



Nella schermata dedicata alla creazione e gestione degli avatar, è possibile definire i seguenti attributi:

- **Nome dell'Avatar:** Questo campo consente di assegnare un nome distintivo che identifichi chiaramente l'avatar e il suo ruolo all'interno del contesto didattico. È consigliabile scegliere un nome che rifletta il tema o la funzione dell'avatar, come “Aristotele” per un avatar filosofico o “Tutor Matematica” per un avatar dedicato all'insegnamento della matematica.
- **Voce dell'Avatar:** La scelta della voce è cruciale per mantenere la coerenza del personaggio rappresentato. VERSE REGISTER offre una selezione di voci tra cui scegliere, permettendo di trovare quella più adatta alla personalità e al ruolo dell'avatar. Ad esempio, un avatar storico come “Aristotele” potrebbe beneficiare di una voce autorevole e calma.
- **Lingua dell'Avatar:** Per adattarsi a un contesto multilingue, è possibile selezionare la lingua dell'avatar tra 23 opzioni disponibili. Questa flessibilità linguistica permette all'avatar di interagire efficacemente con studenti di diverse nazionalità, facilitando l'inclusione e l'insegnamento in più lingue.
- **Backstory dell'Avatar:** La backstory rappresenta la storia personale e il background del personaggio, fornendo un contesto narrativo che rende l'avatar più credibile e coinvolgente. Ad esempio, un avatar come “Aristotele” può avere una backstory che include dettagli sulla sua nascita a Stagira, i suoi studi sotto Platone, e le sue opere filosofiche. Questa sezione permette di definire tutti gli aspetti rilevanti del personaggio, contribuendo a costruire un'identità solida e ben definita.

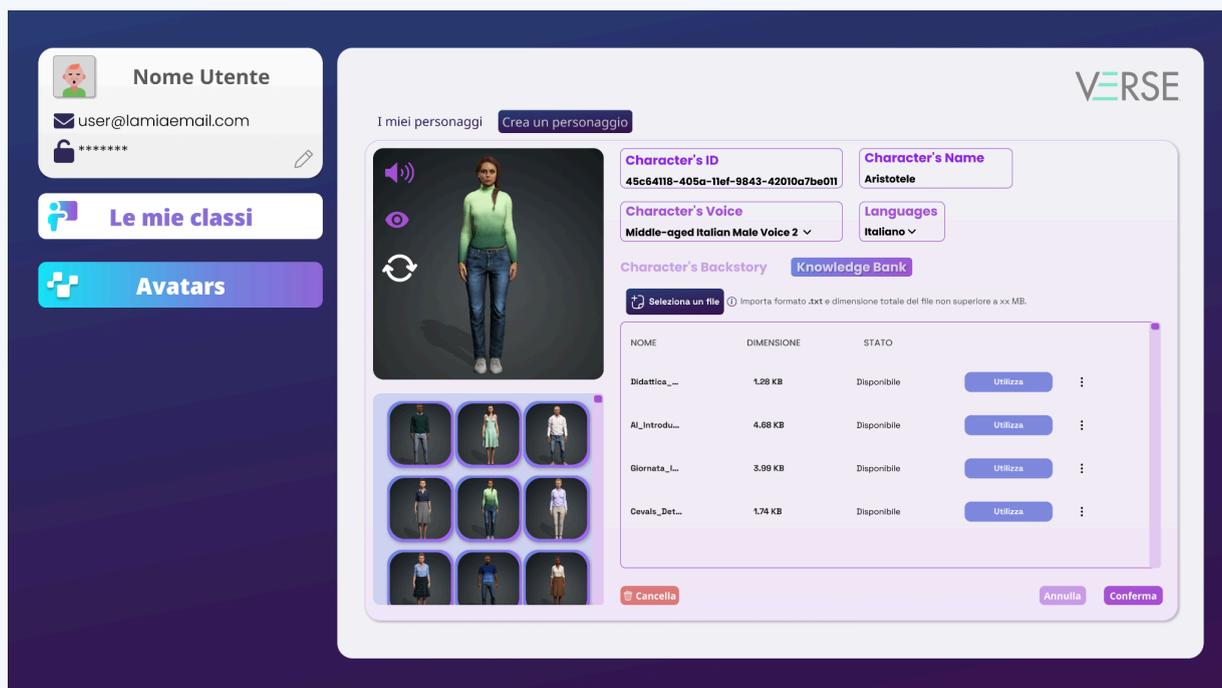
- **Knowledge Bank dell'Avatar:** La Knowledge Bank è una funzionalità potente che funge da deposito per tutte le informazioni e conoscenze che l'avatar deve possedere. Questi dati sono essenziali per permettere all'avatar di interagire in modo informato e pertinente con gli studenti. La Knowledge Bank può essere arricchita con contenuti specifici che l'avatar utilizzerà nelle sue interazioni, rendendolo un tutor virtuale competente e versatile.

Implementazione di Contenuti Personalizzati

Una delle caratteristiche più innovative di **VERSE REGISTER** è la capacità di personalizzare la "conoscenza" dell'avatar attraverso l'inserimento di contenuti specifici. Questa funzionalità consente di adattare l'avatar a esigenze didattiche particolari, arricchendo la sua Knowledge Bank con informazioni mirate.

Per implementare contenuti personalizzati in un avatar, segui questi passaggi:

1. **Step 1: Creazione o Selezione dell'Avatar**
 - Inizia creando un nuovo avatar o selezionando uno già esistente dalla tua libreria. Ogni avatar può essere configurato in base alle esigenze specifiche dell'insegnamento o del contesto in cui verrà utilizzato.
2. **Step 2: Accesso alla Knowledge Bank**
 - Una volta selezionato l'avatar, accedi alla sezione **Knowledge Bank**. Qui puoi visualizzare e gestire le informazioni già associate all'avatar.
3. **Step 3: Caricamento di Contenuti**
 - Per arricchire la Knowledge Bank, carica un file di testo contenente le informazioni desiderate cliccando sul pulsante **Seleziona un file**. È importante notare che i file devono essere in formato .txt per garantire la compatibilità con il sistema.
4. **Step 4: Associazione dei Contenuti**
 - Dopo aver caricato il file, clicca sul pulsante **Utilizza** per associare il contenuto caricato all'avatar. Questo passaggio consente di rendere operative le nuove informazioni, che l'avatar potrà impiegare nelle sue interazioni con gli studenti.



Queste funzionalità avanzate di VERSE REGISTER ti permettono di creare avatar altamente personalizzati, in grado di offrire un supporto didattico mirato e adattato alle esigenze specifiche dei tuoi studenti. Grazie a queste opzioni di configurazione e personalizzazione, ogni avatar può diventare un potente strumento educativo, capace di rendere l'apprendimento più dinamico, inclusivo e coinvolgente.

La **Knowledge Bank** di VERSE REGISTER funziona come un **RAG (Retrieval-Augmented Generation)**, un sistema avanzato che permette di gestire, aggiornare e adattare i contenuti didattici in modo estremamente flessibile e personalizzato. Questo approccio innovativo consente di migliorare l'efficacia dell'insegnamento, offrendo un'esperienza educativa altamente personalizzabile.

Come Funziona la Knowledge Bank come RAG

Il RAG combina la potenza della generazione automatica di contenuti con la capacità di recuperare informazioni specifiche da una banca dati. In pratica, questo significa che la Knowledge Bank non solo memorizza le informazioni, ma le utilizza attivamente per generare risposte e contenuti pertinenti durante le interazioni con gli studenti.

Adattamento dei Contenuti Didattici

Grazie alla struttura RAG della Knowledge Bank, i contenuti didattici possono essere adattati dinamicamente alle esigenze specifiche del contesto educativo. Ecco come questo processo si realizza:

- **Personalizzazione dei Contenuti:** Puoi caricare informazioni personalizzate nella Knowledge Bank, che saranno poi utilizzate dall'avatar per generare risposte o contenuti specifici. Questo permette di creare lezioni e attività perfettamente in linea con il curriculum scolastico e le esigenze particolari degli studenti.

- **Adattamento in Tempo Reale:** La Knowledge Bank consente all'avatar di utilizzare le informazioni memorizzate per rispondere in modo contestuale e pertinente alle domande degli studenti. Questo adattamento in tempo reale rende l'esperienza didattica più interattiva e coinvolgente, poiché l'avatar può fornire risposte dettagliate e appropriate basate sul materiale personalizzato inserito.
- **Esperienza di Apprendimento Personalizzata:** Con la Knowledge Bank, l'avatar può offrire un'esperienza educativa altamente personalizzata, adeguandosi ai diversi stili di apprendimento e alle esigenze individuali degli studenti. Questo è particolarmente utile per insegnare concetti complessi o per supportare studenti con bisogni educativi speciali, offrendo un apprendimento su misura.

Disponibilità dell'Avatar nel Gioco VERSE

Una volta completata la creazione o la personalizzazione del tuo avatar, è sufficiente cliccare sul pulsante **Conferma** per finalizzare il processo.

L'avatar appena creato o modificato sarà immediatamente disponibile nella sezione **Inventario** del gioco VERSE.

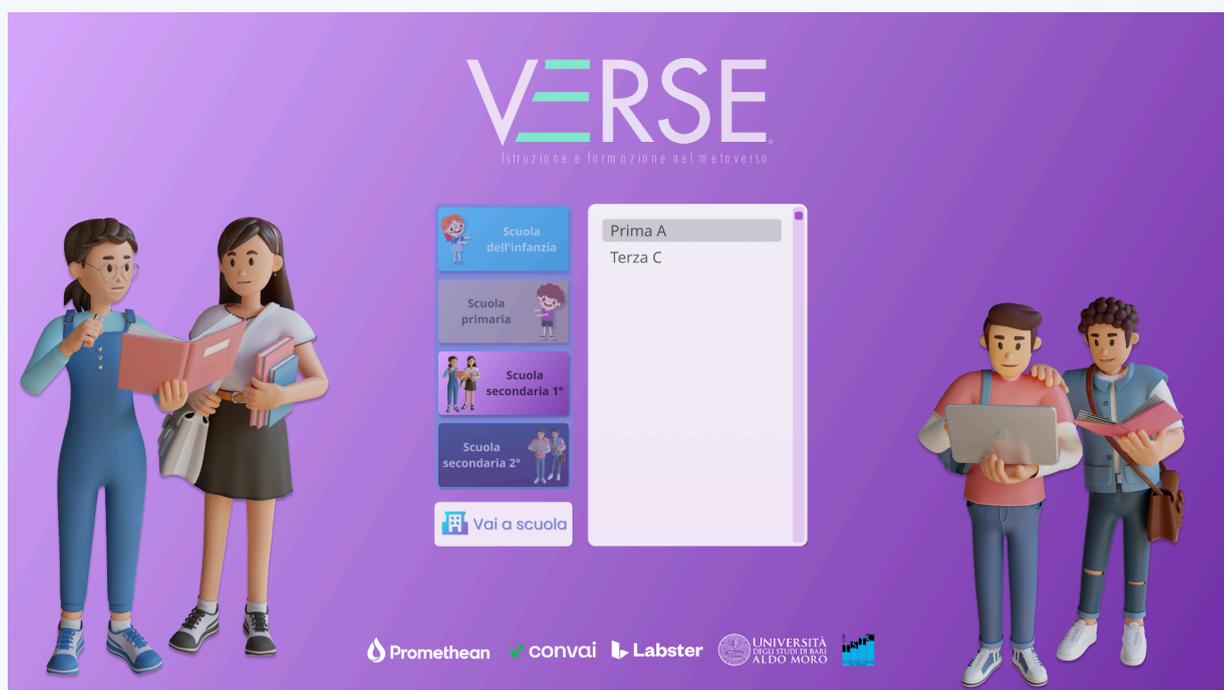
Da qui, potrà essere utilizzato all'interno degli ambienti di gioco 3D, offrendo un'interazione immersiva e personalizzata. L'avatar, arricchito con le informazioni e le configurazioni specifiche che hai impostato, diventerà un potente strumento didattico all'interno del mondo virtuale di VERSE, contribuendo a rendere l'apprendimento un'esperienza coinvolgente e su misura per ogni studente.

Il software VERSE

In passato, l'installazione del software VERSE richiedeva il download di diverse versioni dell'applicazione, ciascuna specifica per l'ordine di scuola di riferimento (scuola primaria, secondaria, ecc.). Con la nuova versione, questo passaggio è stato semplificato notevolmente.

Nuova Funzionalità:

Ora è disponibile una **Applicazione Unica** scaricabile direttamente dal Google Play Store. Questa versione unificata sostituisce le precedenti app separate, permettendo di gestire tutte le esigenze scolastiche attraverso un'unica piattaforma.



Installazione dell'Applicazione Unica

1. Accesso al Google Play Store:

- Aprire il Google Play Store sul proprio dispositivo Android.
- Nella barra di ricerca, digitare "VERSE"
- **Download e Installazione:**
- Cliccare su "Installa" per avviare il download e l'installazione dell'applicazione sul dispositivo

Link per il DOWNLOAD

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Dotslot.Verse&hl=it>

2. Primo Avvio e Configurazione:

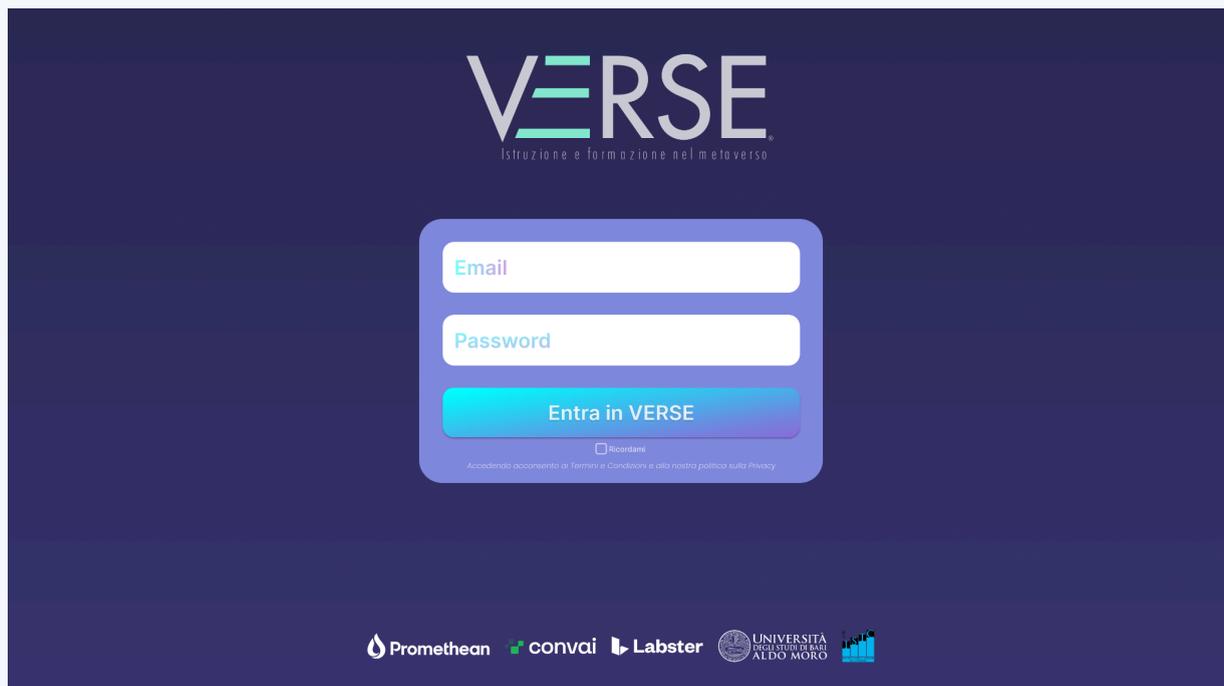
- Una volta completata l'installazione, aprire l'applicazione VERSE.
- Al primo avvio, vi sarà richiesto di inserire la mail e la password precedentemente inserite in VERSE REGISTER

VERSE

- Scegliere l'opzione appropriata dal menu, che include tutte le categorie scolastiche (scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado).

Login

Apri l'applicazione VERSE scaricata sul tuo dispositivo e inserisci le credenziali di accesso(email e password) quando richiesto, ricorda inoltre di spuntare la casella per accettare i termini e le condizioni.



Assicurati di avere una connessione internet stabile sia per il download dell'applicazione che per la registrazione.

Conserva con cura le tue credenziali di accesso; saranno necessarie ogni volta che desideri accedere al software VERSE.

In caso di problemi durante il download o la registrazione, non esitare a contattare il supporto tecnico del software per assistenza.

Vantaggi dell'Applicazione Unica

Questa nuova metodologia offre diversi vantaggi:

- **Semplicità di Utilizzo:** Non è più necessario scaricare più applicazioni per diversi ordini di scuola. Un'unica app è sufficiente per tutti.
- **Gestione Centralizzata:** Gli aggiornamenti e le nuove funzionalità vengono applicati uniformemente a tutti gli ordini di scuola, garantendo un'esperienza d'uso coerente e aggiornata.
- **Facilità di Configurazione:** La selezione dell'ordine e grado della scuola è immediata e può essere modificata in qualsiasi momento attraverso le impostazioni dell'app.

VERSE

Al momento dell'accesso al gioco, l'utente viene immediatamente immerso nel mondo di VERSE, trovandosi al centro di un ambiente scolastico virtuale.

Qui, il proprio avatar prende vita e si posiziona nel cuore della scuola, pronto per iniziare l'esplorazione.

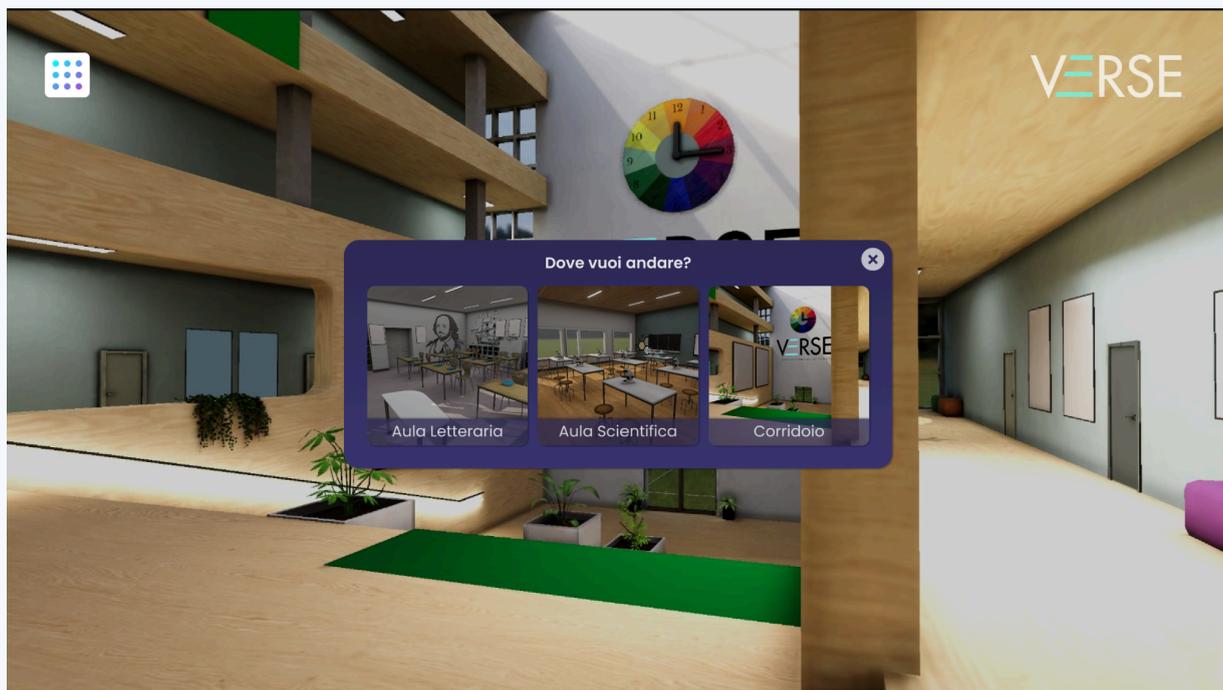
L'utente ha la libertà di muoversi autonomamente attraverso gli spazi virtuali della scuola, esplorando ogni angolo per scoprire le diverse aree e risorse disponibili. Questa fase di esplorazione permette di familiarizzare con l'ambiente e di interagire con vari elementi presenti nel mondo di VERSE.



Se l'utente preferisce andare direttamente alla lezione, è possibile utilizzare l'apposito pulsante che consente di accedere rapidamente alla propria classe.

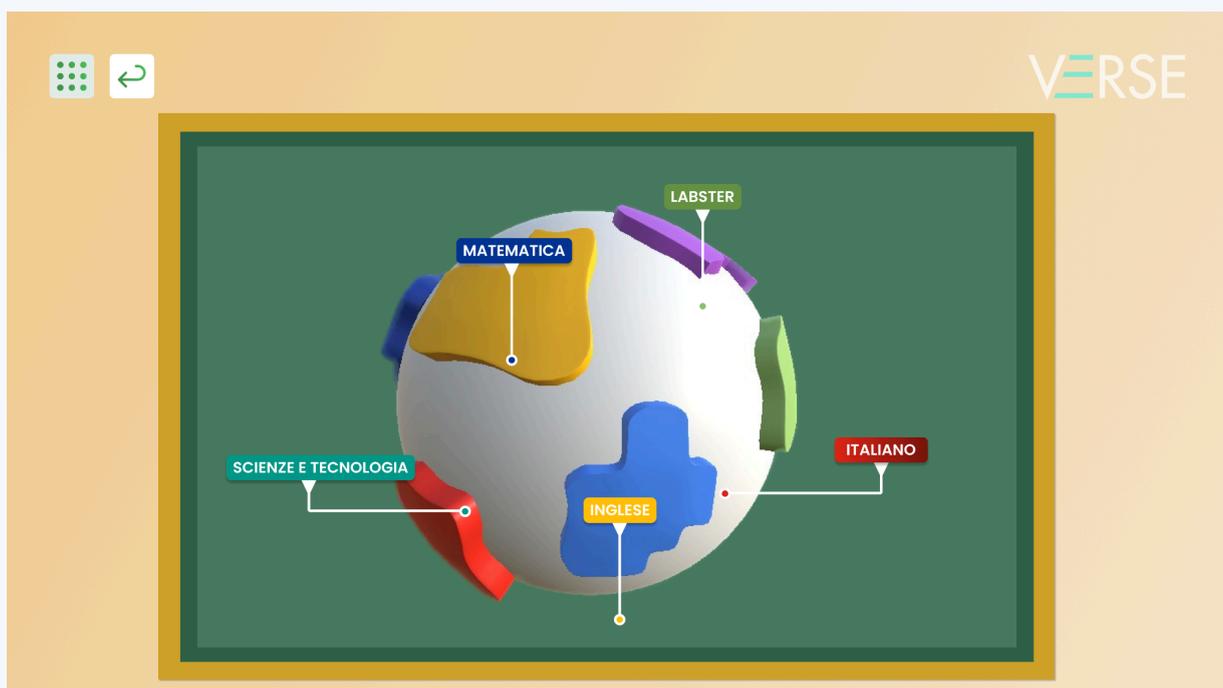
Le classi sono organizzate in due principali tipologie:

- **Classi Letterarie:** Qui, l'avatar potrà partecipare a lezioni focalizzate su materie umanistiche come letteratura, storia, filosofia, e lingue. Questi ambienti sono progettati per stimolare la riflessione critica e l'apprendimento delle arti e delle scienze sociali.
- **Classi Scientifiche:** In queste aule, l'avatar si troverà immerso in lezioni di scienze, matematica, tecnologia, e altre discipline scientifiche. Gli ambienti sono concepiti per facilitare esperimenti virtuali, calcoli complessi, e l'esplorazione dei principi scientifici.



Una volta selezionata l'aula dal menu o entrando fisicamente con il proprio avatar avvicinandosi al pannello interattivo **Promethean**, si accede al menù generale del gioco.

Questo passaggio avviene interagendo con il **geotide**, un'interfaccia centrale che funge da punto di accesso a diverse modalità di apprendimento e attività all'interno del mondo di VERSE.



Una volta di fronte al geoide, l'utente ha due principali opzioni di interazione:

1. **Modalità Laboratori - Attività 2D:**

- Questa modalità consente di accedere a una serie di attività didattiche bidimensionali. Le attività possono essere **AI-driven**, cioè supportate dall'intelligenza artificiale per un'esperienza personalizzata, o contenere materiali preparati dall'Università.
- All'interno di questa modalità, è possibile scegliere la materia o la disciplina di interesse, adattando così l'esperienza educativa alle proprie necessità specifiche.



Questa modalità offre agli studenti un mondo di apprendimento pratico e sperimentale. Gli studenti sono incoraggiati a esplorare e apprendere tramite l'azione, grazie a laboratori che coprono una vasta gamma di argomenti. Questi laboratori forniscono esperienze immersive che rendono l'apprendimento un'avventura visiva e interattiva, stimolando la curiosità e la voglia di scoprire.

I menù di Verse

In qualsiasi sezione o gioco all'interno di VERSE, è possibile accedere rapidamente al menu principale cliccando sull'apposito tasto situato in alto a sinistra dello schermo.



Questo pulsante consente di aprire il menu di VERSE in ogni momento, offrendo un accesso comodo e immediato a tutte le funzionalità e opzioni disponibili all'interno della piattaforma.

Aperto il **menu di VERSE** tramite il tasto in alto a sinistra, avrai accesso diretto a diverse funzionalità essenziali dell'applicazione.

Ecco una descrizione dettagliata dei principali pulsanti presenti nel menu:



Pulsante Classe: Situato in alto a sinistra, questo pulsante ti consente di accedere immediatamente alla tua classe virtuale. È il punto d'ingresso principale per partecipare a lezioni e attività didattiche strutturate.



Pulsante Arene 3D: Rappresentato da un'icona simile al Colosseo, questo pulsante ti permette di accedere direttamente alle arene 3D. Qui puoi esplorare ambienti virtuali immersivi, partecipare a esperienze interattive, e svolgere attività in scenari creativi, storici, e collaborativi.



Pulsante Laboratori: Con un'icona che richiama una lavagna, questo pulsante ti porta nella sezione dedicata ai laboratori. In questa area, puoi accedere a una varietà di attività didattiche interattive, come laboratori 2D e altri esercizi specifici.



Pulsante Impostazioni (Settings): Questo tasto permette di accedere alle impostazioni dell'applicazione, dove puoi regolare l'audio, la sensibilità del touch, lingua del menu, e altre preferenze personali per ottimizzare l'esperienza utente.



Pulsante AI: Questo pulsante ti consente di aprire la chat con **ZUNO**, l'intelligenza artificiale proprietaria di VERSE. Puoi accedere a ZUNO in qualsiasi momento e da qualsiasi ambiente del gioco, per chiedere assistenza, porre domande o ottenere informazioni specifiche, rendendo l'interazione con VERSE ancora più fluida e personalizzata.



Pulsante Off: Questo tasto ti consente di chiudere l'applicazione in modo sicuro quando hai terminato la tua sessione di lavoro o gioco.



Pulsante strumenti compensativi: VERSE offre un pulsante dedicato agli **strumenti compensativi per i BES (Bisogni Educativi Speciali)**, accessibile direttamente dal menu principale. Questo pulsante fornisce l'accesso a una serie di funzionalità progettate specificamente per promuovere un'**educazione inclusiva**, garantendo che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro difficoltà, possano partecipare attivamente alle attività didattiche.

Funzionalità del Menu delle Arene

Nelle arene 3D di VERSE, il menù è dotato di una serie di strumenti utili per personalizzare e arricchire l'esperienza di gioco e apprendimento.



Il pulsante Joystick in basso a destra a forma consente l'accesso a funzionalità avanzate per la gestione degli avatar e l'inserimento di materiali e strumenti didattici e la gestione delle lavagne e ologrammi.



Il pulsante inventario, attraverso il quale puoi inserire nel gioco diversi elementi preparati in **VERSE REGISTER**, tra cui:

Avatar Personalizzati: Gli avatar che hai creato o personalizzato in VERSE REGISTER possono essere aggiunti direttamente nell'arena, rendendo l'esperienza di gioco più immersiva e interattiva.



Materiali di Gioco: Puoi inserire oggetti legati a temi scientifici, storici, o di varia natura. Questi materiali arricchiscono l'ambiente di gioco, offrendo risorse didattiche che supportano le lezioni o le attività collaborative.



Pulsante Inserisci Lavagna, questo pulsante consente di aggiungere una **lavagna multimediale** sui muri dell'arena. La lavagna può essere utilizzata per inserire immagini, testo, o altri contenuti educativi che possono essere visualizzati e interagiti dagli studenti durante l'attività. La funzione ologramma offre una funzionalità avanzata, permettendo di posizionare una **lavagna olografica** in qualunque parte dell'ambiente. A differenza delle lavagne tradizionali che sono fissate ai muri, gli ologrammi possono essere collocati liberamente nello spazio 3D.



Queste superfici olografiche offrono le stesse funzionalità delle lavagne murali, permettendo di visualizzare e interagire con immagini, testo, e altri contenuti multimediali, ma con la flessibilità di posizionamento in qualsiasi luogo all'interno dell'arena.

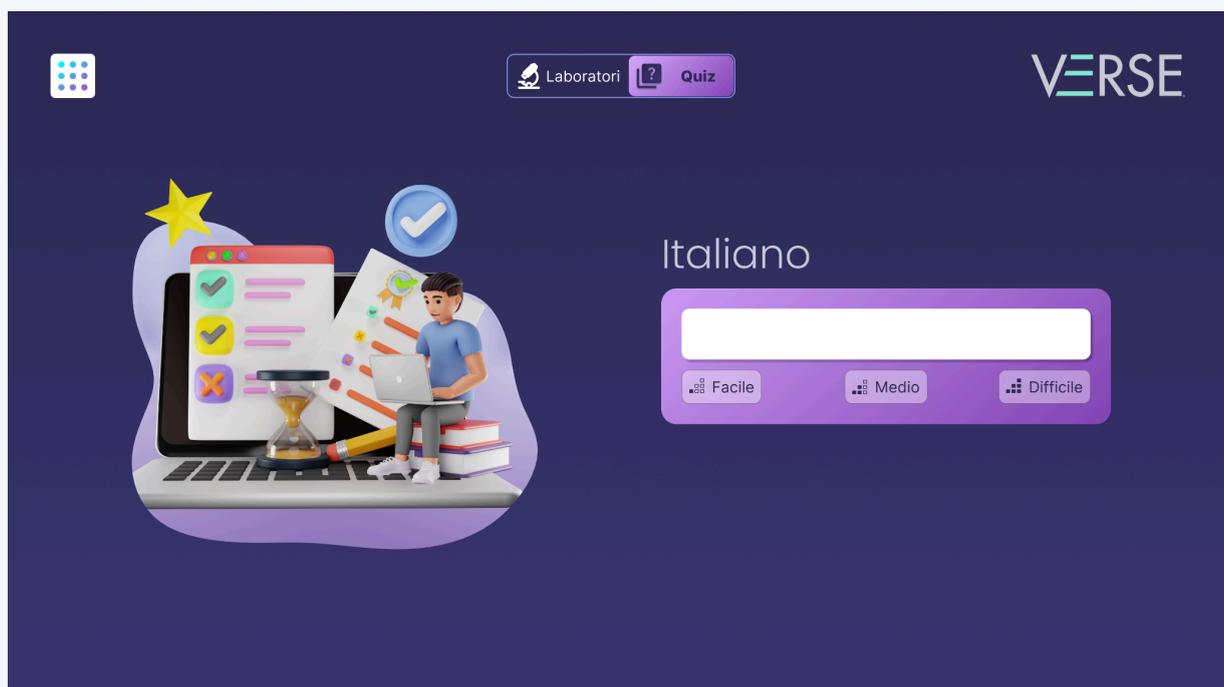
AREA QUIZ

I **quiz** all'interno di VERSE sono alimentati dall'intelligenza artificiale (AI-Driven), il che rende il processo di creazione e somministrazione dei test estremamente semplice e veloce per i docenti.

Come Creare un Quiz AI-Driven

1. Selezione della Materia:

- Una volta interagito con il geode all'interno dell'aula, il docente può selezionare la materia di interesse dal menù.



2. Generazione del Test:

- Nell'apposito spazio dedicato alla creazione dei quiz, il docente inserisce semplicemente il nome della materia e l'argomento specifico che si desidera trattare. Grazie alla tecnologia **AI-Driven**, il sistema genererà automaticamente un quiz pertinente all'argomento selezionato, pronto per essere somministrato alla classe.

The screenshot displays the VERSE quiz interface. At the top left, there is a grid icon and the text "Facile". The subject "Italiano" is centered at the top, and the "VERSE" logo is at the top right. The main question, "Qual è il fiume più lungo del mondo?", is enclosed in a speech bubble. Below the question are four empty text input boxes arranged in a 2x2 grid. At the bottom of the question area are two buttons: "← Precedente" and "Prossima →". At the very bottom, a progress bar consists of ten numbered circles, with the second circle (number 2) highlighted, indicating the current question's position.

Feedback Post-Quiz

Al termine del quiz, VERSE fornisce un feedback visivo attraverso una grafica dedicata, che riassume i risultati ottenuti dagli studenti:

- **Risposte Esatte:** Il numero totale di risposte corrette fornite dagli studenti.
- **Risposte Sbagliate:** Il conteggio delle risposte errate.
- **Risposte Saltate:** Eventuali domande che non sono state risposte dagli studenti.



Questa rappresentazione visiva consente ai docenti di valutare rapidamente la comprensione dell'argomento da parte della classe e di identificare eventuali aree che necessitano di ulteriori approfondimenti. L'integrazione dell'intelligenza artificiale nella generazione dei quiz non solo semplifica il lavoro dei docenti, ma garantisce anche che i test siano sempre aggiornati e rilevanti rispetto ai contenuti didattici.

AREA MATEMATICA

VERSE offre una funzionalità avanzata per la generazione di quiz **AI-Driven** **specificamente progettata per la matematica**, consentendo a docenti e studenti di affrontare problemi matematici in modo interattivo e coinvolgente.

Come Creare un Quiz di Matematica AI-Driven

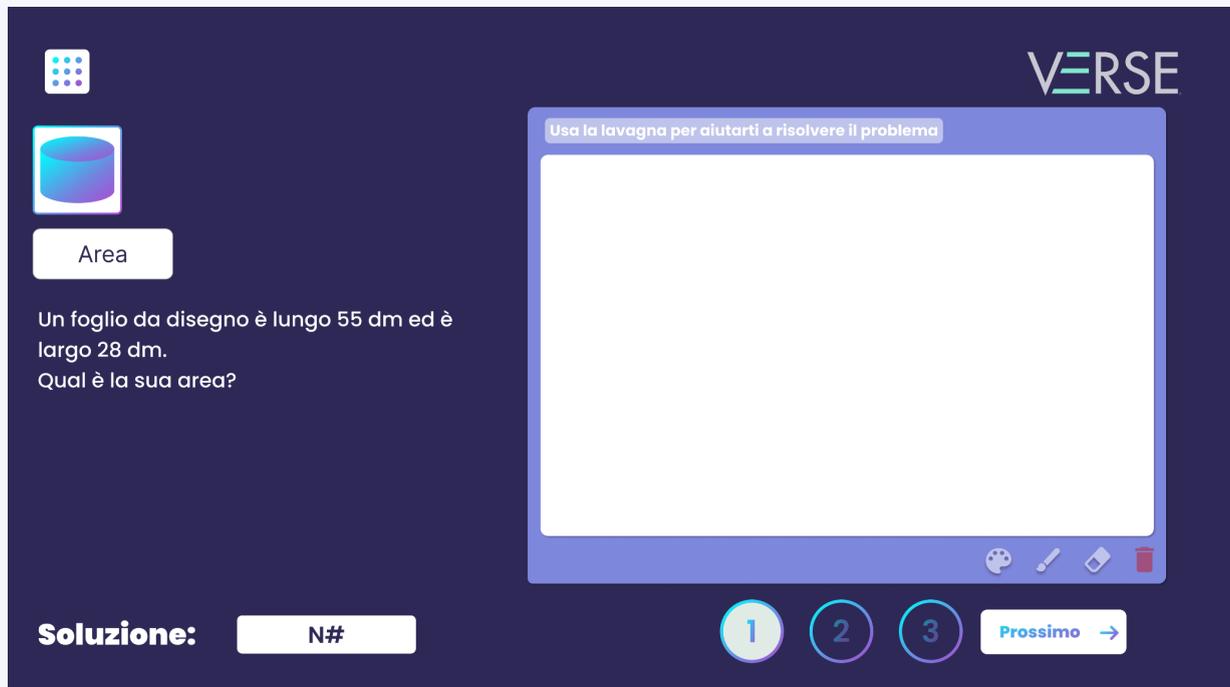
1. Selezione dell'Argomento:

- Dopo aver interagito con il geaide, il docente può scegliere "Matematica" come materia. Successivamente, un menu permette di selezionare l'argomento specifico di interesse, come algebra, geometria, trigonometria, o calcolo.



2. Generazione del Problema:

- Una volta selezionato l'argomento, il sistema AI-Driven genererà automaticamente un problema matematico pertinente. Questo problema verrà presentato agli studenti, i quali dovranno risolverlo utilizzando gli strumenti forniti.



The screenshot displays the VERSE application interface. On the left, there is a sidebar with a grid icon and a selected icon labeled 'Area'. Below it, the text reads: 'Un foglio da disegno è lungo 55 dm ed è largo 28 dm. Qual è la sua area?'. The main area features a large white digital whiteboard with the instruction 'Usa la lavagna per aiutarti a risolvere il problema' at the top. At the bottom of the whiteboard, there are icons for a palette, a brush, an eraser, and a trash can. Below the whiteboard, there are three numbered circles (1, 2, 3) and a 'Prossimo →' button. At the bottom left, there is a 'Soluzione:' label and an input field containing 'N#'. The VERSE logo is in the top right corner.

Strumenti per la Risoluzione del Problema

- **Lavagna Virtuale:**
 - Sia docenti che studenti avranno accesso a una lavagna virtuale integrata, dove potranno scrivere, disegnare diagrammi, e annotare i dati necessari per risolvere il problema. Questo strumento simula l'esperienza di lavorare su una lavagna fisica, ma con la comodità e la precisione di un ambiente digitale.
- **Riquadro per la Soluzione:**
 - Dopo aver elaborato la soluzione sul proprio spazio di lavoro, gli studenti potranno inserire la risposta finale nell'apposito riquadro dedicato. Questa sezione è progettata per accogliere la soluzione numerica o l'espressione richiesta dal problema.

Verifica dell'Esattezza

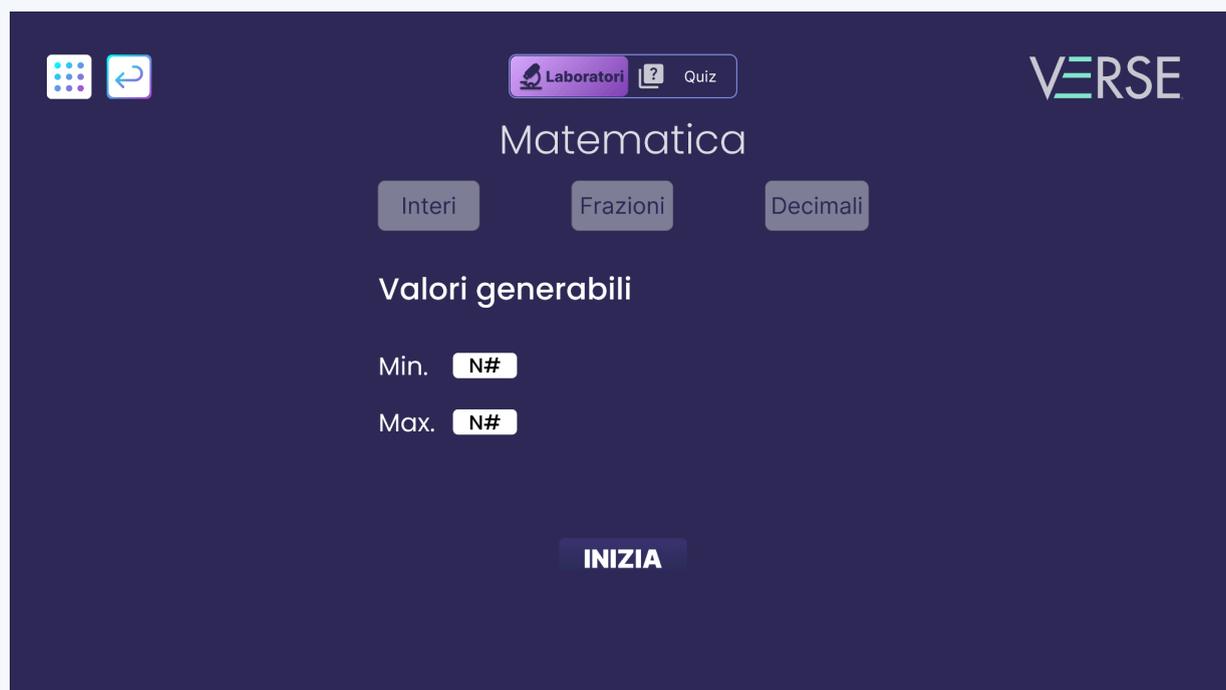
Una volta che gli studenti hanno inserito la loro soluzione nel riquadro designato, potranno verificare immediatamente l'esattezza della risposta. Il sistema AI di VERSE analizzerà la soluzione fornita e, in tempo reale, indicherà se la risposta è corretta o se sono necessari ulteriori tentativi.



AI-Driven: Maggiore e Minore nell'Area Matematica

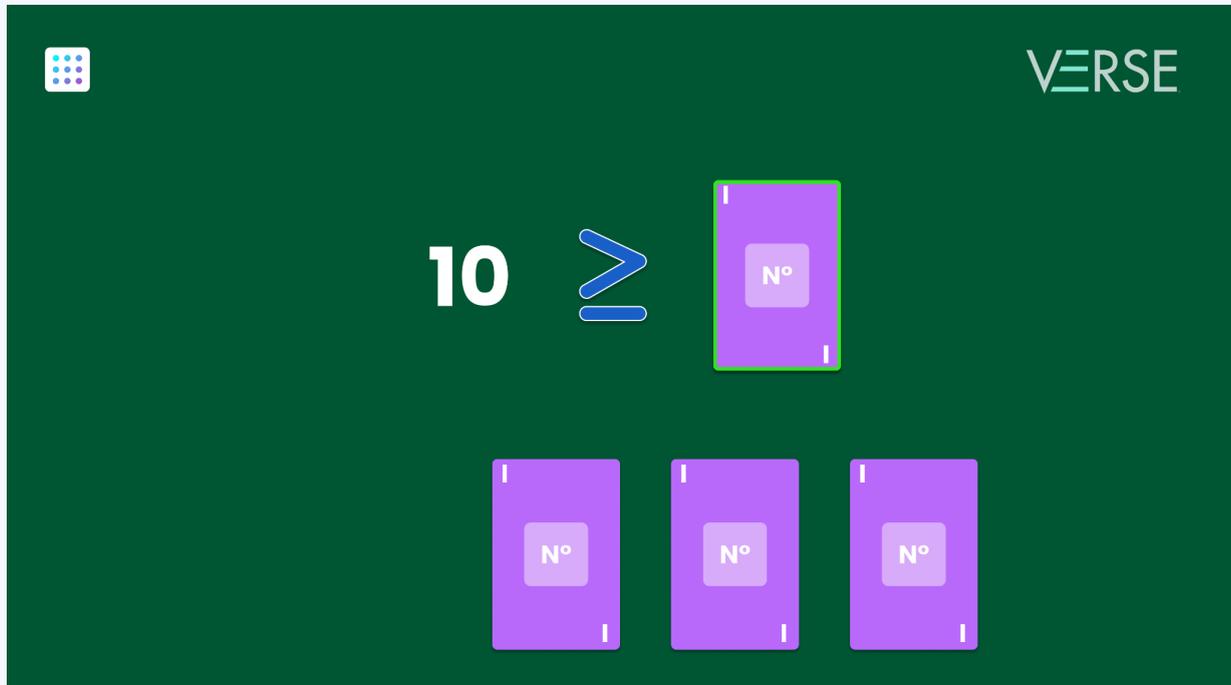
Nell'area matematica di VERSE, è disponibile un'altra funzionalità AI-Driven pensata per aiutare gli studenti a comprendere e praticare i concetti di "maggiore" e "minore".

Questa funzione interattiva rende l'apprendimento di questi concetti fondamentali non solo semplice ma anche coinvolgente.



2. Drag and Drop delle Carte:

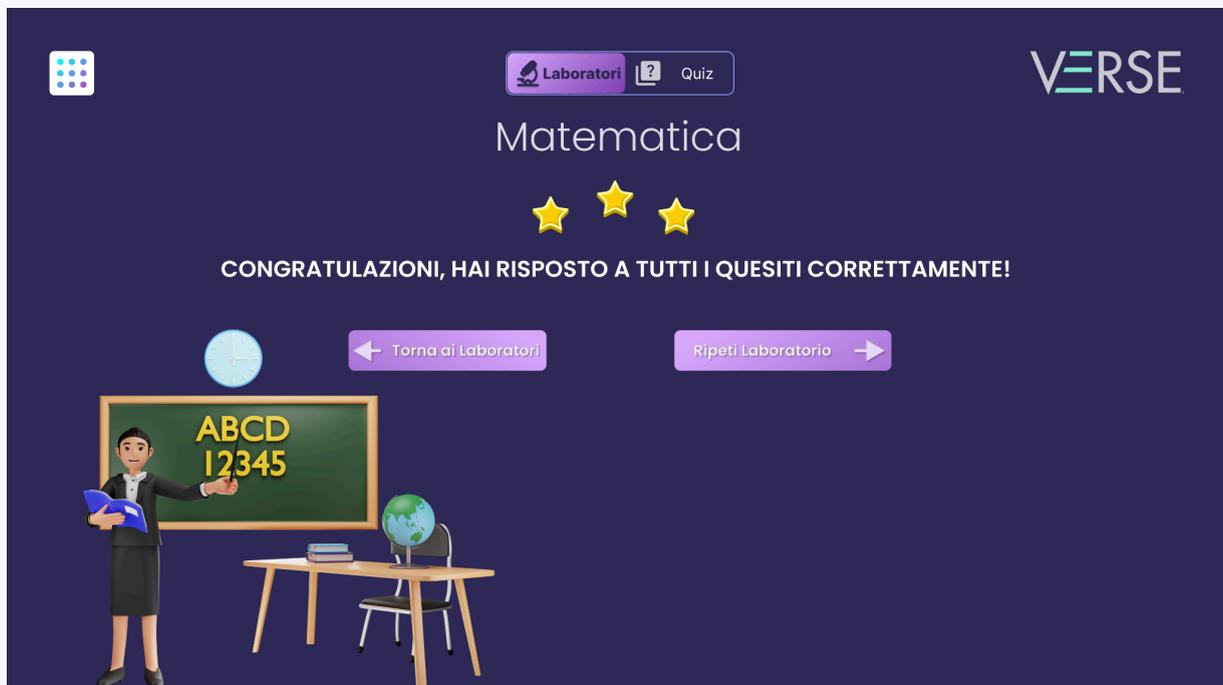
- Gli studenti vengono presentati con una serie di carte numeriche o con espressioni matematiche. Utilizzando la funzione di **drag and drop**, gli studenti devono scegliere e posizionare le carte in ordine, identificando quale numero o espressione è maggiore e quale è minore.



- Le carte possono rappresentare numeri semplici, frazioni, decimali, o espressioni più complesse, a seconda del livello di difficoltà selezionato. Questo strumento è particolarmente utile per esercitarsi con concetti di base e avanzati in modo dinamico.

3. Interfaccia Finale di Verifica:

- Al termine dell'attività, un'interfaccia grafica finale mostra un riepilogo delle risposte, indicando chiaramente quali carte sono state posizionate correttamente e quali necessitano di correzione.



Questa schermata fornisce una visione d'insieme del risultato dell'esercizio, permettendo sia agli studenti che ai docenti di valutare il livello di comprensione raggiunto.

Laboratorio AI-Driven sulle Frazioni nell'Area Matematica di VERSE

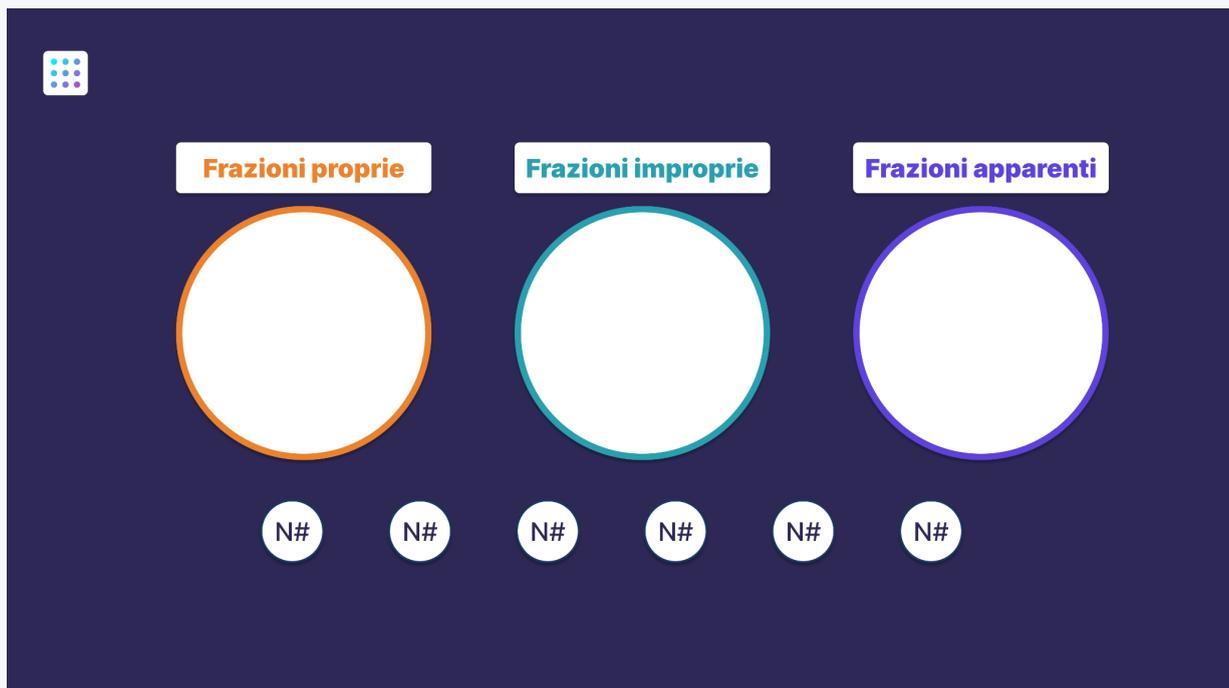
VERSE offre un laboratorio AI-Driven dedicato all'apprendimento delle frazioni, progettato per rendere il processo di comprensione di questo concetto matematico più interattivo e accessibile. Questa attività utilizza la modalità **drag and drop**, che consente agli studenti di apprendere e praticare le frazioni in modo pratico e coinvolgente.



Come Funziona il Laboratorio sulle Frazioni

4. Attività di Drag and Drop:

- Gli studenti vengono presentati con una serie di frazioni e rappresentazioni visive corrispondenti, come cerchi divisi in parti, barre frazionarie, o altri strumenti visivi. Utilizzando la funzione di **drag and drop**, gli studenti devono abbinare correttamente le frazioni con le loro rappresentazioni grafiche o viceversa.
- Questa attività può includere diversi tipi di esercizi, come ordinare le frazioni dal più piccolo al più grande, identificare frazioni equivalenti, o completare frazioni mancanti in una sequenza.



5. **Verifica della Soluzione:**

- Una volta completato l'abbinamento delle frazioni, gli studenti possono accedere alla sezione di verifica per controllare se le loro risposte sono corrette. La tecnologia AI-Driven di VERSE fornisce un feedback immediato, indicando se le corrispondenze sono esatte o se sono necessari aggiustamenti.
- Questo feedback in tempo reale aiuta gli studenti a comprendere immediatamente eventuali errori e a correggerli, rinforzando così la loro comprensione delle frazioni.

6. **Riepilogo Finale:**

- Al termine del laboratorio, l'interfaccia grafica di riepilogo finale mostra un quadro completo delle risposte fornite. Viene indicato chiaramente quali abbinamenti sono stati effettuati correttamente e quali necessitano di revisione.
- Questa sezione fornisce anche ulteriori spiegazioni o suggerimenti per aiutare gli studenti a migliorare la loro comprensione delle frazioni, rendendo l'attività non solo un esercizio pratico ma anche un'opportunità di apprendimento approfondito.

Gioco AI-Driven sulle Quattro Operazioni nell'Area Matematica di VERSE (Primaria ed infanzia)

Un'altra interessante attività AI-Driven disponibile in VERSE è il gioco dedicato all'apprendimento delle quattro operazioni fondamentali: addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. Questo gioco è progettato per aiutare gli studenti a praticare e consolidare le loro competenze nelle operazioni di base in modo divertente e interattivo.

Come Funziona il Gioco sulle Quattro Operazioni

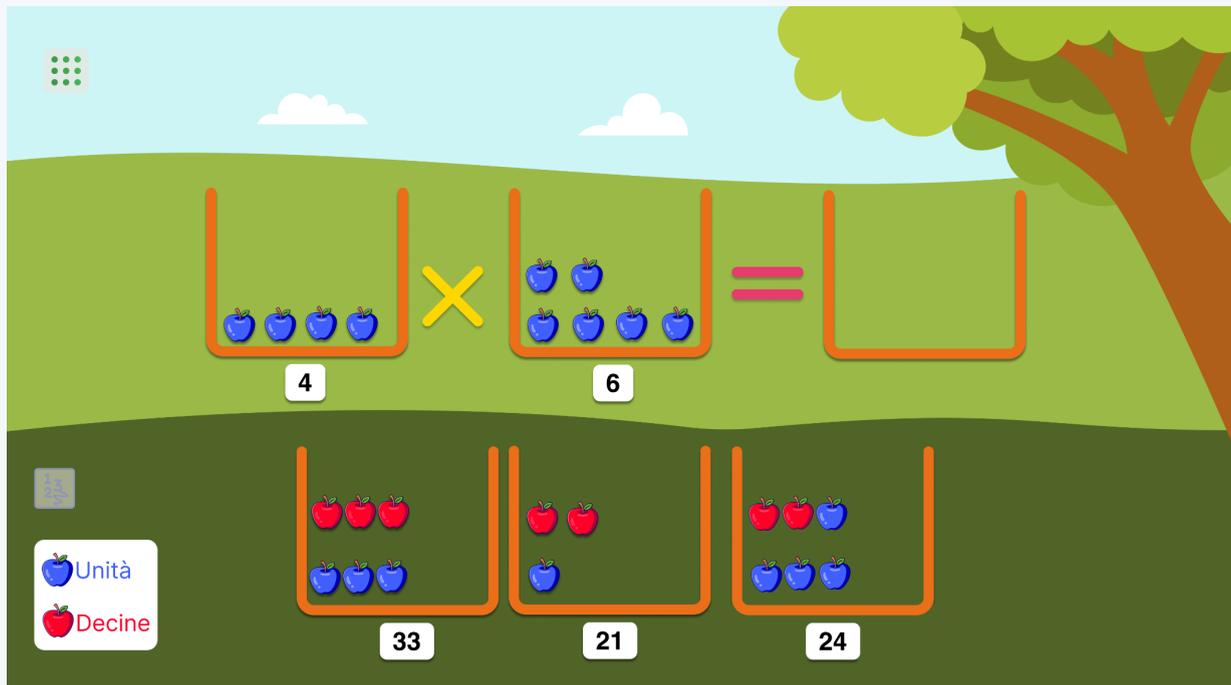
7. Selezione dell'Operazione:

- Tramite un apposito menù, il docente può scegliere quale operazione matematica focalizzare per l'attività. Le opzioni includono:
 - **Addizione**
 - **Sottrazione**
 - **Moltiplicazione**
 - **Divisione**
- Una volta selezionata l'operazione desiderata, il sistema AI-Driven genera una serie di problemi o equazioni relativi all'operazione scelta.



8. Attività di Drag and Drop:

- Gli studenti vedranno una serie di mele visualizzate sullo schermo, ciascuna rappresentante una possibile risposta al problema proposto. Usando la funzione di **drag and drop**, gli studenti devono trascinare le mele che corrispondono alle risposte corrette e posizzarle nell'apposita area di risposta.
- Questo metodo visivo e interattivo facilita la comprensione e la risoluzione delle operazioni, rendendo l'apprendimento più dinamico e meno stressante.



9. Verifica della Soluzione:

- Dopo che gli studenti hanno selezionato le mele che ritengono corrette, possono utilizzare la sezione di verifica per controllare se le loro risposte sono esatte. La tecnologia AI-Driven di VERSE analizza le risposte e fornisce un feedback immediato, indicando se le operazioni sono state risolte correttamente.
- In caso di errore, gli studenti possono essere guidati a riconsiderare le loro risposte e provare nuovamente, favorendo l'apprendimento attraverso la pratica ripetuta.

10. Riepilogo Finale:

- L'interfaccia finale di riepilogo fornisce una visione d'insieme dei risultati, mostrando chiaramente quali risposte sono state corrette e quali necessitano di ulteriore revisione. Questo feedback aiuta sia gli studenti che i docenti a identificare aree che potrebbero richiedere ulteriori spiegazioni o pratica.

Attività AI-Driven "Trova il Risultato" nell'Area Matematica (Primaria ed Infanzia)

L'attività "Trova il Risultato" è un'altra innovativa funzione AI-Driven di VERSE, progettata per rendere l'apprendimento della matematica coinvolgente e interattivo. In questa attività, gli studenti aiutano un coniglietto a trovare il risultato corretto, utilizzando la modalità drag and drop per risolvere problemi matematici.

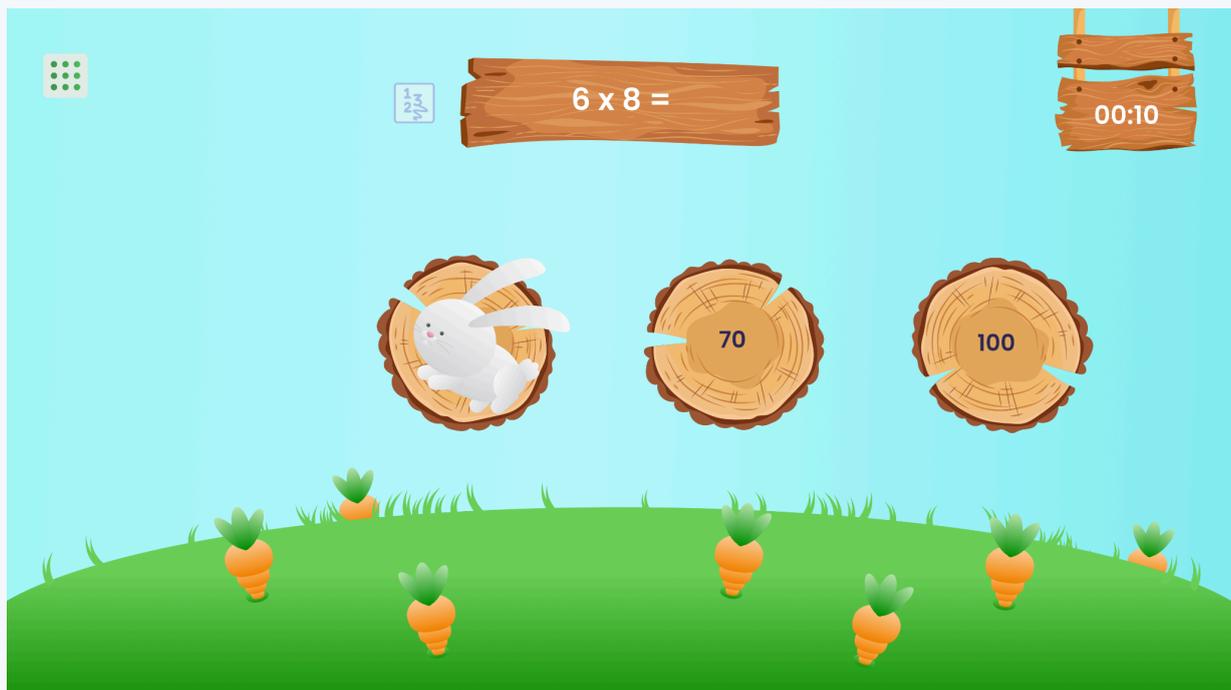
Come Funziona l'Attività "Trova il Risultato"

1. Selezione del Tipo di Numero:

- Il docente ha la possibilità di scegliere il tipo di numeri su cui lavorare, offrendo opzioni tra:
 - **Numeri interi**
 - **Frazioni**
 - **Decimali**



- Dopo aver selezionato il tipo di numero, il sistema AI-Driven genera una serie di problemi o equazioni che coinvolgono i numeri scelti. Questi problemi vengono poi integrati nel gioco, dove il coniglietto deve saltare sulla risposta corretta.
- #### 2. Attività di Drag and Drop:
- Gli studenti vedranno il coniglietto posizionato in un ambiente di gioco con diverse piattaforme numeriche, ciascuna rappresentante una possibile risposta al problema matematico proposto.
 - Usando la funzione di **drag and drop**, gli studenti devono guidare il coniglietto a saltare sulla piattaforma che corrisponde al risultato corretto. Questo processo non solo rende l'esercizio matematico divertente ma anche visivamente stimolante, mantenendo alta l'attenzione degli studenti.



3. **Generazione Automatica dei Numeri:**

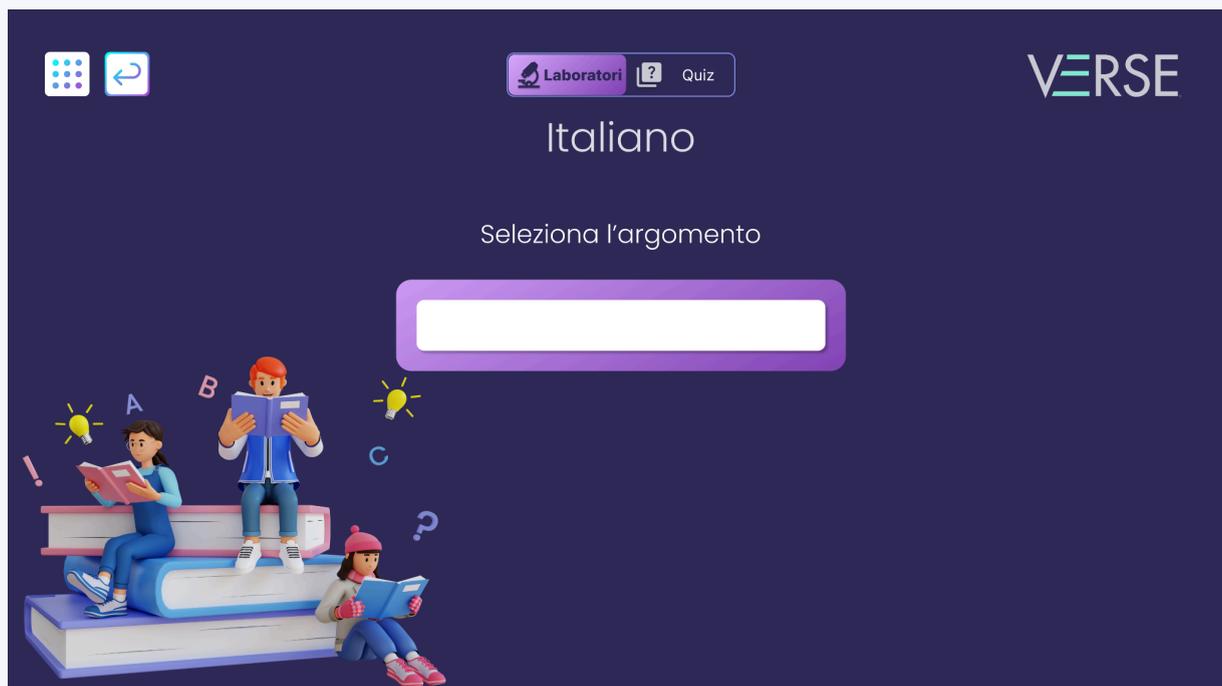
- La tecnologia AI di VERSE genera automaticamente i numeri utilizzati nei problemi, assicurando che le equazioni siano appropriate per il livello di difficoltà selezionato. Questo permette al docente di adattare l'attività alle capacità specifiche degli studenti e agli obiettivi didattici.

4. **Verifica della Soluzione:**

- Una volta che il coniglietto è saltato sulla piattaforma scelta, il sistema verifica immediatamente se il risultato è corretto. Se il coniglietto ha scelto la risposta giusta, viene visualizzato un messaggio di conferma. In caso contrario, gli studenti hanno la possibilità di riprovare e guidare il coniglietto verso la risposta corretta, promuovendo l'apprendimento attraverso la correzione e la ripetizione.

Gioco di Grammatica AI-Driven in VERSE Multilingua

Il gioco di grammatica AI-Driven in VERSE è progettato per aiutare gli studenti a migliorare le loro competenze linguistiche in modo interattivo e coinvolgente. Questa attività è fruibile in diverse lingue, rendendola perfetta per lezioni di grammatica multilingue. Grazie all'intelligenza artificiale integrata, il sistema genera automaticamente frasi con spazi vuoti da completare, offrendo una sfida grammaticale personalizzata per ogni studente.



Funzionalità del Gioco di Grammatica

1. Selezione di Materia e Argomento:
 - Il docente può scegliere la lingua e l'argomento grammaticale di interesse (ad esempio, verbi, aggettivi, preposizioni, tempi verbali).
 - Il sistema AI-Driven genera frasi pertinenti in base a questi parametri.
2. Generazione di Frasi con Spazi Vuoti:
 - Una volta selezionato l'argomento, il sistema produce frasi incomplete, con alcune parole mancanti. Gli studenti devono completare queste frasi inserendo i termini corretti.

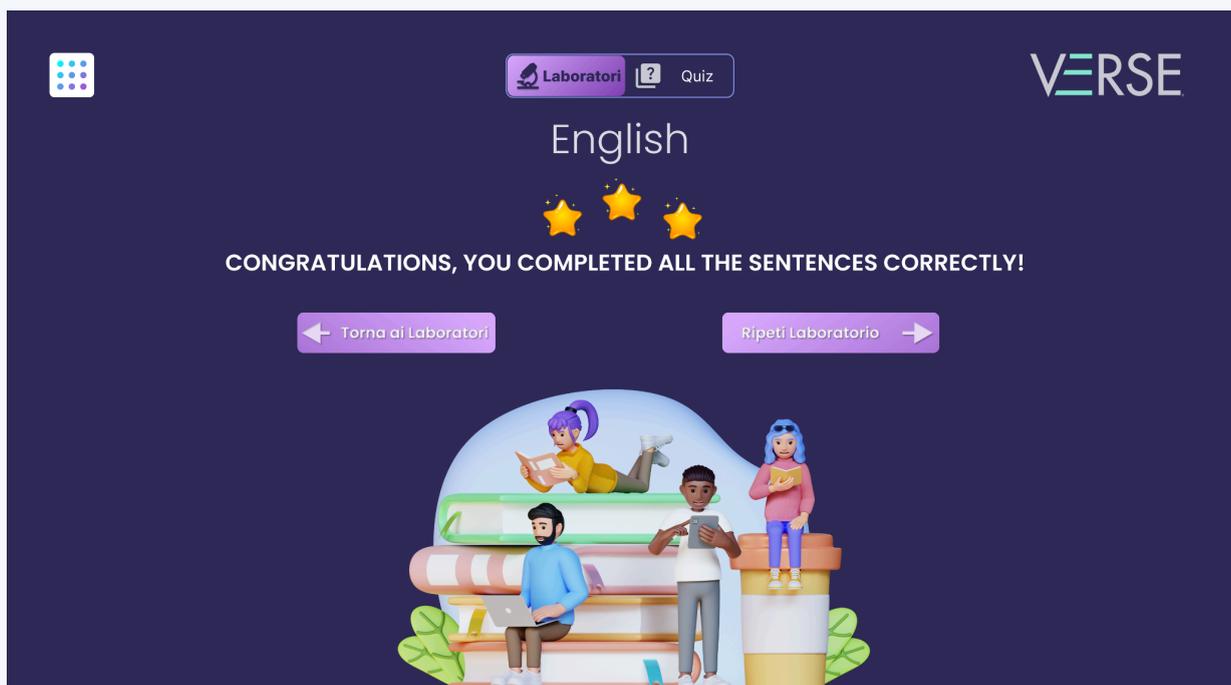
Carte a Drag and Drop:

- Per completare le frasi, agli studenti vengono fornite carte che rappresentano le parole o i termini mancanti. Usando la funzione di drag and drop, gli studenti trascinano le carte nella posizione corretta per completare la frase.



3. Verifica della Soluzione:

- Dopo aver posizionato le carte, il sistema verifica automaticamente la correttezza delle risposte. Se la frase è corretta, il giocatore riceve un feedback positivo; in caso contrario, il sistema fornisce indicazioni per correggere gli errori.



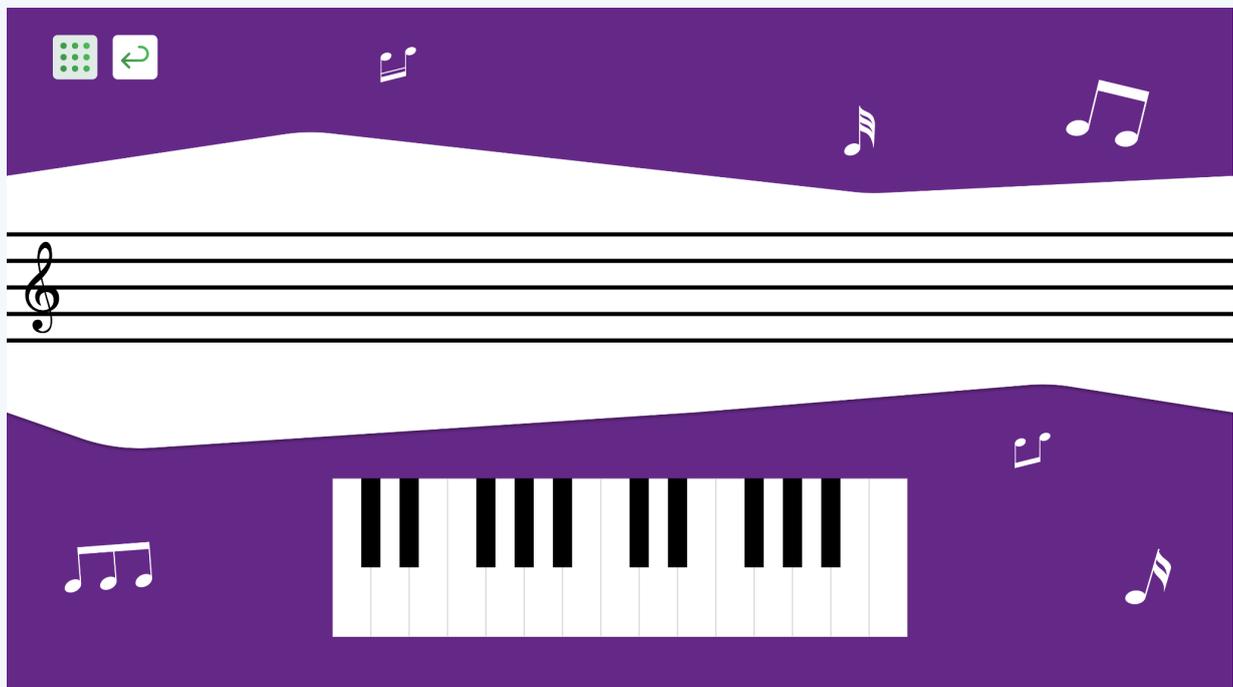
Gioco di Educazione Musicale

Il gioco di educazione musicale in VERSE offre agli studenti un ambiente interattivo e coinvolgente per l'apprendimento delle basi della musica, utilizzando un pianoforte 2D e un pentagramma. Questa attività permette di esplorare la teoria musicale attraverso un'interazione pratica e visiva, rendendo l'apprendimento della musica accessibile e divertente.

Funzionalità del Gioco di Educazione Musicale

1. Pianoforte 2D e Pentagramma:

- Gli studenti trovano un pianoforte virtuale in 2D sullo schermo e un pentagramma associato. Ogni volta che premo un tasto del pianoforte, la nota corrispondente si materializza automaticamente sul pentagramma, consentendo loro di vedere visivamente come le note suonate si traducono nella notazione musicale.



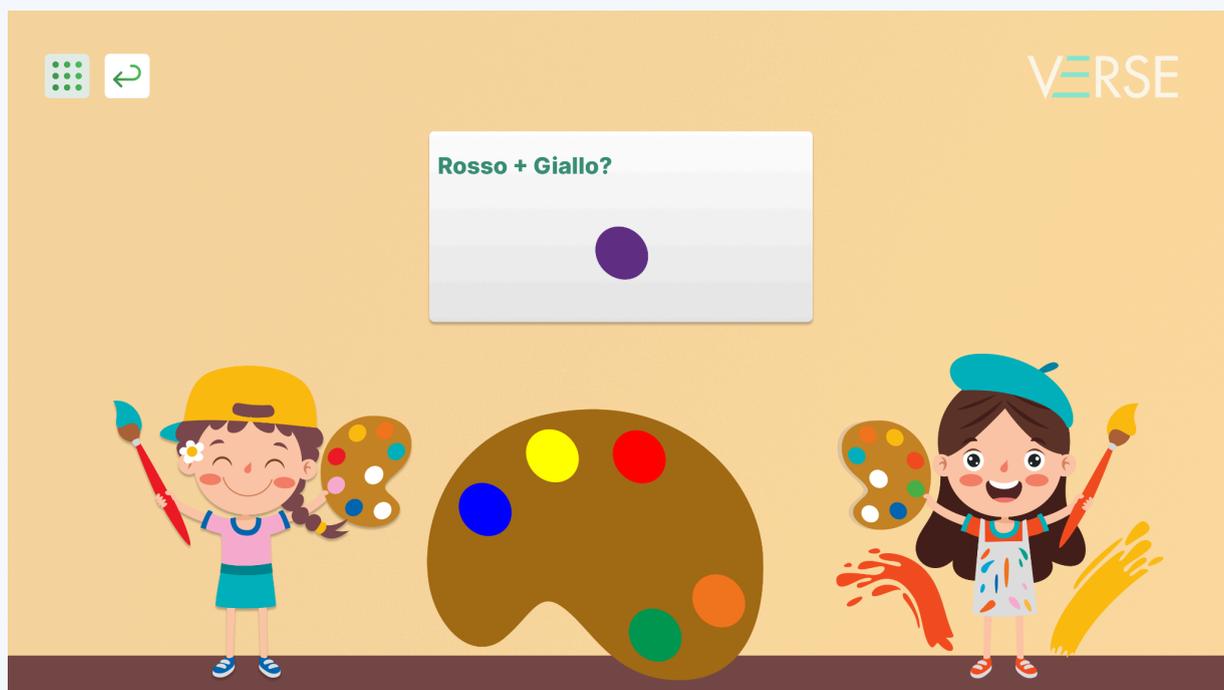
Esercizi di Scale Musicali:

- Gli studenti possono praticare le scale tradizionali, vedendo come ogni nota scala venga posizionata sul pentagramma. Questa funzione è ideale per imparare il posizionamento delle note e la progressione delle scale in modo interattivo.

Attività di Solfeggio:

- L'ambiente è particolarmente adatto per esercizi di **sofeggio**, dove gli studenti possono associare il suono delle note alla loro rappresentazione sul pentagramma, migliorando così la capacità di leggere e riprodurre la musica.

"Riconosci il Colore" in VERSE



Il gioco "**Riconosci il Colore**" è un'attività educativa 2D progettata per insegnare ai bambini i concetti fondamentali della teoria dei colori. Utilizzando una tavolozza interattiva, i bambini sono invitati a riconoscere, miscelare e creare nuovi colori, apprendendo così la differenza tra colori primari, secondari e terziari in modo divertente e pratico.

1. **Riconoscimento dei Colori:**

- Su una tavolozza digitale, vengono mostrati colori primari come il rosso, il blu e il giallo. I bambini devono identificare correttamente questi colori, migliorando la loro capacità di riconoscimento visivo.

2. **Miscelazione dei Colori:**

- Il gioco permette di mischiare i colori primari tra loro per creare **colori secondari** (ad esempio, mescolando il blu e il giallo per ottenere il verde). I bambini possono vedere in tempo reale come la combinazione di colori genera nuove tonalità, rendendo il processo coinvolgente e intuitivo.

3. **Creazione di Colori Terziari:**

- Andando oltre i colori secondari, il gioco offre la possibilità di creare **colori terziari** combinando colori primari e secondari, aiutando i bambini a esplorare più in profondità le sfumature e le variazioni cromatiche.

4. **Esercizi Interattivi:**

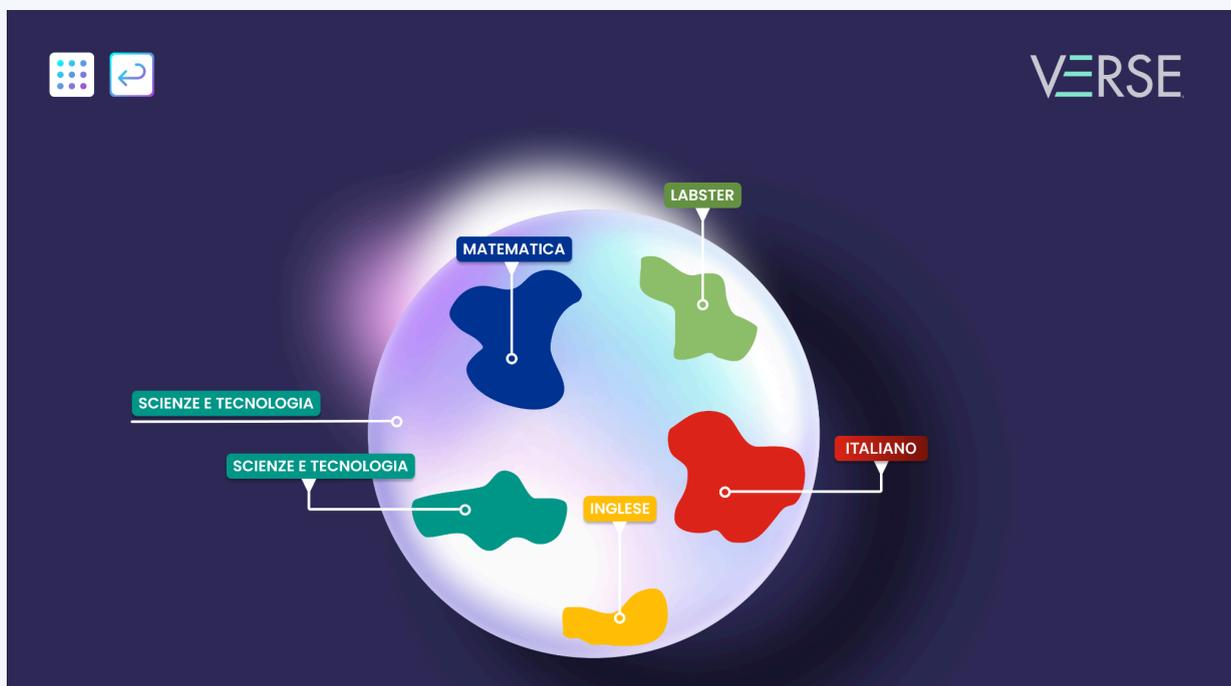
- Il gioco include esercizi che chiedono ai bambini di identificare quali colori sono necessari per ottenere un determinato colore, rafforzando il concetto di miscelazione e riconoscimento delle diverse categorie di colori (primari, secondari, terziari)

○

11. **Modalità Arena - Ambienti 3D:**

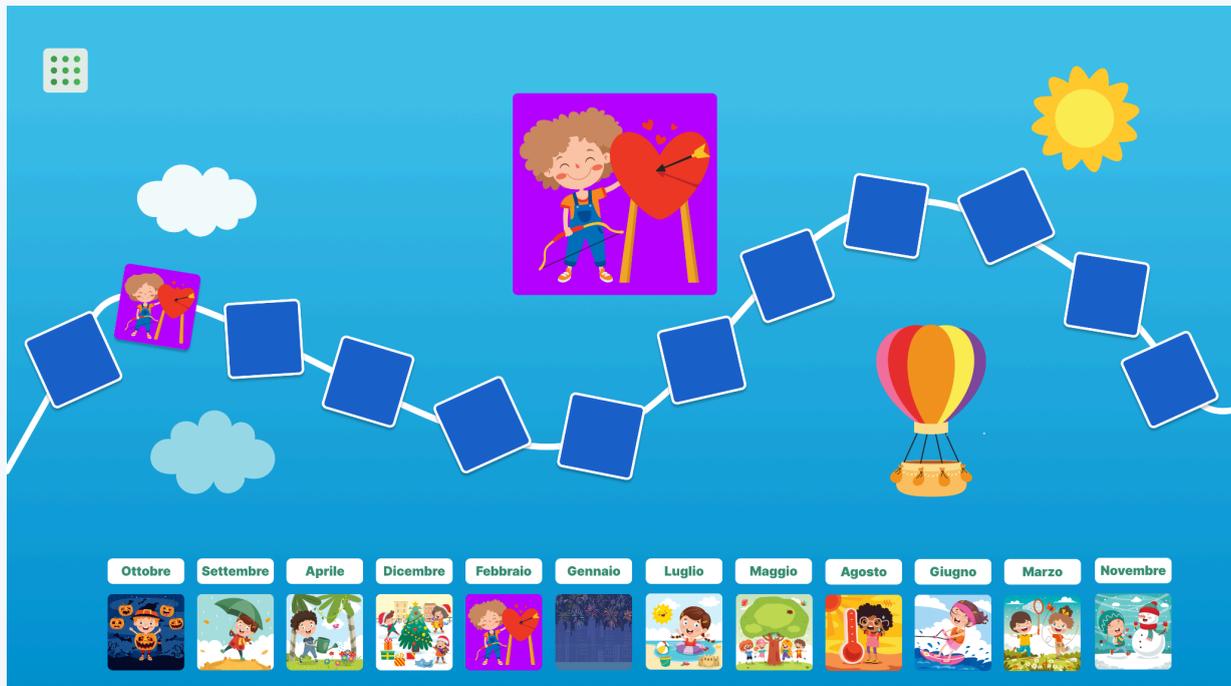
Questa modalità trasporta l'utente in ambienti tridimensionali interattivi, dove è possibile esplorare e partecipare a diverse tipologie di arene. Le opzioni disponibili includono:

- **Creative:** Arene progettate per stimolare la creatività e l'innovazione, dove gli studenti possono costruire, creare e sperimentare.
- **Storiche:** Arene che ricostruiscono ambientazioni storiche, permettendo di vivere esperienze immersive e apprendere la storia in modo coinvolgente.
- **Ambienti e Paesaggi:** Spazi virtuali che ricreano ambienti naturali o urbani, ideali per lezioni di geografia, scienze ambientali, e altre discipline correlate.
- **Collaborative:** Arene progettate per attività di gruppo, dove gli studenti possono lavorare insieme, risolvere problemi e completare progetti collaborativi.



Gioco "Ordina gli Eventi" per la Scuola Primaria e infanzia

Il gioco "Ordina gli Eventi" è un'attività educativa 2D progettata per aiutare i bambini a sviluppare la comprensione della sequenzialità e della temporalità. In questo gioco, i bambini devono raggruppare e ordinare eventi, azioni quotidiane, giorni della settimana e mesi dell'anno, utilizzando la modalità **drag and drop**.



Funzionalità del Gioco "Ordina gli Eventi"

1. Raggruppamento degli Eventi della Vita:

- I bambini sono invitati a riflettere e ordinare i principali eventi della loro vita, come la nascita, l'inizio della scuola, compleanni, e altre tappe fondamentali. Devono trascinare le immagini o le descrizioni degli eventi nell'ordine corretto, sviluppando così la loro comprensione del concetto di tempo.

2. Sequenza delle Azioni Quotidiane:

- Un'altra attività del gioco richiede ai bambini di ordinare le azioni della giornata, come "alzarsi dal letto," "fare colazione," "andare a scuola," e così via. Questo esercizio aiuta a sviluppare la capacità di comprendere la cronologia delle azioni quotidiane e a organizzare le attività in modo logico.

3. Ordina i Giorni della Settimana:

- I bambini devono mettere in ordine i giorni della settimana, trascinando i nomi dei giorni nel giusto ordine da lunedì a domenica. Questa attività rinforza la memorizzazione e la comprensione della ciclicità della settimana.

4. Ordina i Mesi dell'Anno:

- In un'altra fase del gioco, i bambini devono ordinare i mesi dell'anno, trascinando i nomi dei mesi al loro posto corretto nel calendario. Questo esercizio aiuta i bambini a familiarizzare con la sequenza dei mesi e a collegare i mesi con eventi stagionali o personali.

Benefici Educativi

Il gioco **"Ordina gli Eventi"** è ideale per insegnare ai bambini il concetto di sequenza temporale, aiutandoli a comprendere la progressione degli eventi e l'organizzazione del tempo. La modalità **drag and drop** rende il gioco interattivo e intuitivo, offrendo un approccio pratico per rafforzare abilità fondamentali come la memorizzazione, l'ordine logico e la pianificazione.

Questo gioco promuove anche la consapevolezza di sé, poiché i bambini riflettono sugli eventi personali e imparano a collocare questi eventi nel contesto della loro vita quotidiana e dell'anno.

ARENE

La Modalità Arena 3D di VERSE apre le porte a mondi immersivi e ambienti tridimensionali dove gli studenti possono esplorare vari scenari educativi. Questi scenari sono completamente personalizzabili dai docenti, che possono inserire avatar dotati di intelligenza artificiale conversazionale, configurabili sia nell'aspetto sia nelle informazioni che possono trasmettere. Questa modalità offre un ambiente dinamico e coinvolgente, in cui l'apprendimento avviene attraverso l'interazione diretta con elementi del mondo virtuale.



Elenco degli ambienti 3D

Scuola Hall	Reale
Corridoio scuola	Reale
Aula letteraria	Reale
Aula scientifica	Reale
Laboratori	Reale
Museo	Creativa
Galleria d'arte	Creativa
Cinema	Creativa
Sala espositiva	Creativa
Caffetteria	Reale
Vulcano	Natura
Spazio sistema solare	Natura
Città	Reale
Preistoria	Storia
Stone Age	Storia
Castello Medievale	Storia
Labirinto	Fantastica
Escape Room	Fantastica
Orto Botanico	Natura
Cucina	Reale
Casa	Reale

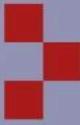
VERSE

educazione e formazione nel metaverso



verse-edu.com

theloop@verse-edu.com

dotslot 

 Promethean

 convai
Conversational AI for 

 Labster

stem^{up}