

TITOLO (*) MUSENS

Conteggio caratteri a disposizione: 250

AREE TEMATICHE E CAMPI D'AZIONE

(È possibile indicare sino a 3 aree tematiche - almeno una obbligatoria - e almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

AREA TEMATICA 1 (*) Selezionare:

1) Trasferimento tecnologico

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) valorizzazione della proprietà intellettuale o industriale
- b) imprenditorialità accademica
- c) strutture di intermediazione e trasferimento tecnologico
- d) iniziative di cross-innovation e di cross-fertilization; collaborazioni Impresa-Università
- e) attività di formazione per promuovere la cultura dell'innovazione

2) Produzione e gestione di beni pubblici

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) produzione, gestione e valorizzazione di beni artistici e culturali
- ~~b) apprendimento permanente e didattica aperta~~
- ~~c) produzione di beni pubblici di natura sociale, educativa e politiche per l'inclusione~~
- d) progetti di sviluppo territoriale, infrastrutturale e di rigenerazione urbana
- e) azioni per lo sviluppo della Scienza aperta

3) Public engagement

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- ~~a) organizzazione di attività~~
- ~~b) divulgazione scientifica~~
- c) divulgazione multimediale
- d) iniziative di coinvolgimento proattivo dei cittadini nella ricerca e/o nell'innovazione
- ~~e) attività di coinvolgimento e interazione con il mondo della scuola~~

4) Scienze della vita e della salute

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) sperimentazione clinica
- b) iniziative di prevenzione, promozione e tutela della salute pubblica
- c) attività in ambito sanitario, in favore delle categorie fragili
- d) attività di cooperazione sanitaria internazionale
- e) salute ambientale e sicurezza alimentare

5) Sostenibilità ambientale, alla inclusione e al contrasto alle diseguaglianze, con particolare riferimento agli obiettivi dell'Agenda ONU 2030

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) contrasto alla povertà, inclusione e coesione sociale, uguaglianza davanti alla legge, giù
- b) transizione ecologica ed energetica, sostenibilità ambientale e climatica
- c) cooperazione internazionale allo sviluppo sostenibile e alla coesione sociale
- d) divulgazione, promozione e diffusione della cultura della legalità e sostenibilità
- e) attività innovative a supporto della sostenibilità di carattere organizzativo, infrastrutturale o di governance

AREA TEMATICA 2

(Se è stata inserita un'area tematica secondaria, è necessario selezionare almeno un campo d'azione per l'area scelta; per selezionarne più d'uno tenere premuto CTRL mentre si clicca)

1) Trasferimento tecnologico

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) valorizzazione della proprietà intellettuale o industriale
- b) imprenditorialità accademica
- c) strutture di intermediazione e trasferimento tecnologico
- d) iniziative di cross-innovation e di cross-fertilization; collaborazioni Impresa-Università
- e) attività di formazione per promuovere la cultura dell'innovazione

2) Produzione e gestione di beni pubblici

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) produzione, gestione e valorizzazione di beni artistici e culturali
- ~~b)~~ apprendimento permanente e didattica aperta
- ~~c)~~ produzione di beni pubblici di natura sociale, educativa e politiche per l'inclusione
- d) progetti di sviluppo territoriale, infrastrutturale e di rigenerazione urbana
- e) azioni per lo sviluppo della Scienza aperta

3) Public engagement

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- ~~a)~~ organizzazione di attività
- ~~b)~~ divulgazione scientifica
- c) divulgazione multimediale
- d) iniziative di coinvolgimento proattivo dei cittadini nella ricerca e/o nell'innovazione
- ~~e)~~ attività di coinvolgimento e interazione con il mondo della scuola

4) Scienze della vita e della salute

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) sperimentazione clinica
- b) iniziative di prevenzione, promozione e tutela della salute pubblica
- c) attività in ambito sanitario, in favore delle categorie fragili
- d) attività di cooperazione sanitaria internazionale
- e) salute ambientale e sicurezza alimentare

5) Sostenibilità ambientale, alla inclusione e al contrasto alle disuguaglianze, con particolare riferimento agli obiettivi dell'Agenda ONU 2030

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) contrasto alla povertà, inclusione e coesione sociale, uguaglianza davanti alla legge, giù

- b) transizione ecologica ed energetica, sostenibilità ambientale e climatica
- c) cooperazione internazionale allo sviluppo sostenibile e alla coesione sociale
- d) divulgazione, promozione e diffusione della cultura della legalità e sostenibilità
- e) attività innovative a supporto della sostenibilità di carattere organizzativo, infrastrutturale o di governance

AREA TEMATICA 3

(Se è stata inserita un'area tematica secondaria, è necessario selezionare almeno un campo d'azione per l'area scelta; per selezionarne più d'uno tenere premuto CTRL mentre si clicca)

1) Trasferimento tecnologico

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) valorizzazione della proprietà intellettuale o industriale
- b) imprenditorialità accademica
- c) strutture di intermediazione e trasferimento tecnologico
- d) iniziative di cross-innovation e di cross-fertilization; collaborazioni Impresa-Università
- e) attività di formazione per promuovere la cultura dell'innovazione

2) Produzione e gestione di beni pubblici

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) produzione, gestione e valorizzazione di beni artistici e culturali
- ~~b) apprendimento permanente e didattica aperta~~
- ~~c) produzione di beni pubblici di natura sociale, educativa e politiche per l'inclusione~~
- d) progetti di sviluppo territoriale, infrastrutturale e di rigenerazione urbana
- e) azioni per lo sviluppo della Scienza aperta

3) Public engagement

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- ~~a) organizzazione di attività~~
- ~~b) divulgazione scientifica~~
- c) divulgazione multimediale
- d) iniziative di coinvolgimento proattivo dei cittadini nella ricerca e/o nell'innovazione
- ~~e) attività di coinvolgimento e interazione con il mondo della scuola~~

4) Scienze della vita e della salute

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) sperimentazione clinica
- b) iniziative di prevenzione, promozione e tutela della salute pubblica
- c) attività in ambito sanitario, in favore delle categorie fragili
- d) attività di cooperazione sanitaria internazionale
- e) salute ambientale e sicurezza alimentare

5) Sostenibilità ambientale, alla inclusione e al contrasto alle diseguaglianze, con particolare riferimento agli obiettivi dell'Agenda ONU 2030

(È necessario selezionare almeno un campo d'azione per ciascuna area scelta)

- a) contrasto alla povertà, inclusione e coesione sociale, uguaglianza davanti alla legge, giù
- b) transizione ecologica ed energetica, sostenibilità ambientale e climatica
- c) cooperazione internazionale allo sviluppo sostenibile e alla coesione sociale
- d) divulgazione, promozione e diffusione della cultura della legalità e sostenibilità
- e) attività innovative a supporto della sostenibilità di carattere organizzativo, infrastrutturale o di governance

A - INTERA ISTITUZIONE? (*)

- Sì**
- No**

C - EVENTUALI AREE SCIENTIFICHE DEL CASO DI STUDIO

- 1 - Scienze matematiche e informatiche
- 2 - Scienze fisiche
- 3 - Scienze chimiche
- 4 - Scienze della terra
- 5 - Scienze biologiche
- 6 - Scienze mediche

- 7 - Scienze agrarie e veterinarie
- 8a - Architettura
- 8b - Ingegneria civile
- 9 - Ingegneria industriale e dell'informazione
- 10 - Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche
- 11a - Scienze storiche, filosofiche e pedagogiche
- 11b - Scienze psicologiche
- 12 - Scienze giuridiche
- 13a - Scienze economiche e statistiche
- 13b - Scienze economico-aziendali
- 14 - Scienze politiche e sociali

D - PERSONALE ACCADEMICO DI RIFERIMENTO DELL'ISTITUZIONE (*)
(Scegliere da un minimo di 1 fino ad un massimo di 10 ricercatori accreditati dall'Istituzione ai fini della valutazione VQR. Per selezionarne più d'uno tenere premuto CTRL mentre si clicca)

1. ABBATE Stefano
2. ADDIMANDO Loredana
3. AGNUSDEI Giulio Paolo
4. AGRATI Laura Sara
5. ALLEGRI Francesco
6. ALTAVILLA Gaetano
7. AMBRETTI Antinea
8. AMBROSIO Vittorio Sabato
9. ANGRISANO Mariarosaria
10. ARSENA Angela
11. AZZARITI FUMAROLI Luigi
12. BALDINI Michela
13. BARCA Alessandro
14. BARONE Salvatore
15. BARREA Luigi
16. BASSANI Luigi Marco
17. BELFIORE Alessandra

18. BELLIAZZI Stefano
19. BELLOTTI Chiara
20. BENETTON Mirca
21. BENVENGA Luca
22. BERNACCHI Erika
23. BETTINESCHI Cinzia
24. BIANCO Rosario
25. BIONDI Andrea
26. BOLDRINI Tommaso
27. BONAZZA Vincenzo
28. BONINI Paolo
29. BORIN Elena
30. BRAMANTE Mariavittoria
31. BRUNELLI Giampiero
32. CALITTI Floriana
33. CAPODIVACCA Silvia
34. CAPOLUPO Paolo
35. CAPORIZZO Claudia
36. CARRUBA Maria Concetta
37. CASABLANCA Orazio
38. CASTAGNA Carlo
39. CATTIVELLI Valentina
40. CAVALAGLIO Gianluca
41. CAVALLO Federica
42. CAVOLA Manuel
43. CELIA Giovanna
44. CENATI Giuliano Giuseppe
45. CERASI Enrico
46. CESARANO Valentina Paola
47. CHIARIELLO Celeste
48. CHIMENTI Anna
49. CIABURRO Giuseppe
50. CIACCIONI Simone
51. CILLO Valentina
52. CIRULLI Massimo
53. COLUCCIA Benedetta
54. CONFORTINI Valeria
55. CORLETO Michele
56. COSSU Francesco
57. CRINGOLI Gerardo
58. CURCIO Gennaro Giuseppe
59. CUSANO Pompilio

60. D'ANGELO Eugenio
61. D'ANNA Cristiana
62. D'ASCENZO Stefania
63. DE ANGELIS Grazia
64. DE CARLO Maria Ermelinda
65. DE FEO Angelamaria
66. DE MARCO Elisabetta Lucia
67. DE MARTINO Delio
68. DE PIETRO Giuseppe
69. DE VITIS Francesca
70. DEL GIUDICE Manlio
71. DI FUCCIO Raffaele
72. DI GUIDA Carmela
73. DI MAIO Girolamo
74. DI NISIO Andrea
75. DINELLI Federico
76. DIPACE Anna
77. FABBROCINO Francesco
78. FABRIZIO Claudia
79. FAINI Fernanda
80. FAIT Monica Maria Elena
81. FALCONE Giovanni
82. FENICI Marco
83. FERRARO Pietro Paolo
84. FERRARO Antonino
85. FESTA Giuseppe
86. FIANO Fabio
87. FIERRO Paolino
88. FRANCAVILLA Antonella Bianca
89. FRIGERI Sergio Pietro
90. FRONZONI Vasco
91. GALLO Luigi
92. GALTERI Leonardo
93. GAMBARDELLA Carmine
94. GENNARO Alessandro
95. GIACOMANTONIO Andrea
96. GIANCASPRO Maria Luisa
97. GIORDINO Daniele
98. GRION Valentina
99. GUARINO Massimo
100. GUERINI Tommaso
101. GUGLIUZZO Carmelina

102. IAMMARINO Martina
103. IANNACCONI Simona
104. IANNELLO Nicolo' Maria
105. INDELLICATO Rosa
106. IPPOLITO Adelaide
107. IULIANI Antonello
108. LAGETTO Gloria
109. LAMPUGNANI Paola Alessia
110. LATINO Francesca
111. LAVAZZA Andrea
112. LEONE Marialucrezia
113. LIMONE Pierpaolo
114. LONGHI Luca
115. LOTTIERI Carlo
116. LOZZI GALLO Lorenzo
117. LURGO Elisabetta Giuseppina
118. MANCINI Nicola
119. MANFREDA Ada
120. MANZI Vincenzo
121. MANZO Generosa
122. MARIANI Anna Maria
123. MAROLLA Giulia
124. MARTELLA Giuseppina
125. MARTINIELLO Lucia
126. MAZZEO Giuseppe
127. MECCA Ippolita
128. MENCHINI FABRIS Giovanni Battista
129. MIANO Andrea
130. MICALIZZI Alessandra
131. MIGGIANO Patriziadomenica
132. MININO Roberta
133. MIRONE Vincenzo
134. MIRONE Francesco
135. MITE Francesca
136. MONACIS Domenico
137. MONTERA Raffaella
138. MONTINI Chiara
139. MORI Valerio
140. MORO Giuseppe
141. MORSANUTO Stefania
142. MOSCATELLI Fiorenzo
143. NAPPI Severino

144. NATALE Maria
145. NEGRI Mariarosaria
146. NESPOLI Chiara
147. OLIVIERI Carlo
148. ORECCHIO Fabio
149. PADLEY Roxanne Holly
150. PALERMO Stefano
151. PANNOFINO Nicola Luciano
152. PAOLINI Daniele
153. PASCUAL ESCAGEDO Consuelo
154. PASCUZZO Arturo
155. PAVONE Pasquale
156. PECORELLI Fabiano
157. PELUSO CASSESE Francesco
158. PERFETTI Luca Raffaello
159. PICCINNO Marco
160. PIRANI Massimiliano
161. PISAPIA Alessandro
162. PIZZICHINI Lucia
163. POGGIANTI Federico
164. POLICASTRO Gilda
165. POLICASTRO Grazia
166. POPOLO Valentina
167. POZZI Mattia Luigi
168. PROVENZANO Maria Chiara
169. RAFFONE Annalisa
170. RAIOLA Gaetano
171. RAMAGLIA Giancarlo
172. REGA Angelo
173. RINALDIN Anna
174. RIVERA MAGOS Victor
175. ROCCA Ettore
176. ROMANAZZI Grazia
177. ROMANO Maurizio
178. ROMEO Francesco Paolo
179. ROSSI Talita
180. ROTA Cosimo
181. RUBERTO Maria
182. RUGGIERI Paola Chiara
183. SALVATI Luigi
184. SANSONE Pierpaolo
185. SANTAGATA Remo

186. SANZOTTA Valerio
187. SARNO Emilia
188. SASANELLI Lia Daniela
189. SASSO Pasquale
190. SAVOIA Teresa
191. SCIOTI Albina
192. SCOTTO DI SANTOLO Anna
193. SERINO Luana
194. SETARO Antonio
195. SGARRO Tommaso
196. SIMONETTI Enrico Salvatore
197. SIRI Anna
198. SORRENTINO Clorinda
199. SORRENTINO Marco
200. SPANO Giuseppina
201. STEFANIZZI Pasquale
202. STICCHI DAMIANI Saverio
203. STILE Maria Teresa
204. STILO Pietro
205. STIZZO Fabio
206. TALAMO Roberto
207. TARANTINO Andrea
208. TESSITORE Gaia
209. TINTERRI Andrea
210. TODISCO Paolo
211. TORRESI Tiziano
212. TREGLIA Eugenia
213. TRIBERTI Stefano
214. TRIMARCHI Giuseppe Antonio Michele
215. TROISI LOPEZ Emahnuel
216. VACCHELLI Orietta
217. VALENTI Gianluca
218. VALTORTA Roberta Rosa
219. VARRONE Nicola
220. VERARDI Ferdinando
221. VERGALLO Roberto
222. VETRANI Claudia
223. VILLANACCI Gerardo
224. VILLANO Ines
225. VIVONA Angelina
226. ZANETTI Margot
227. ZIMBARDO Margherita

D.1 - ALTRO PERSONALE

E. PAROLE CHIAVE ([Guida alle parole chiave](#))

(Digitare da un minimo di 1 fino a un massimo di 10 parole chiave)

Parola chiave 1 (*)

Museo

Parola chiave 2 (*)

Divulgazione/disseminazione

Parola chiave 3 (*)

Bambini e bambine

Parola chiave 4 (*)

Apprendimento/i

Parola chiave 5 (*)

Digital/digitalizzazione

Parola chiave 6 (*)

Empowerment

Parola chiave 7 (*)

Impatto culturale

Parola chiave 8 (*)

Sensibilizzazione

Parola chiave 9 (*)

Parola chiave 10 (*)

F - DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL CASO STUDIO (*)

(Dovrà comprendere una descrizione delle attività svolte e delle condizioni in cui queste si sono svolte, con particolare riguardo al contesto di riferimento, al ruolo svolto dalla struttura, allo sviluppo temporale, ai soggetti coinvolti e al loro ruolo, alle risorse impiegate e, più in generale, a tutti quegli elementi utili a qualificare le azioni intraprese. Il caso studio dovrà riguardare interventi e attività che possono essere stati svolti sia prima che durante il periodo 2020-2024, ma che devono aver generato un impatto in una parte o nell'intero periodo 2020-2024. Max 12.000 caratteri, spazi inclusi)

Il Progetto MUSEX nasce nel **2023** dalla collaborazione tra l'Università Pegaso e il Museo Explora, un museo per bambini da 0 a 12 anni, situato a Roma, in attività dal 2001, con l'obiettivo di creare un'esperienza educativa multisensoriale per bambini con sviluppo tipico e atipico. La mission di Explora è offrire una struttura che stimoli, attraverso le installazioni tematiche proposte, il naturale desiderio di apprendimento del bambino facendo convergere in un unico ambiente l'interattività tra bambino, genitore e scuola. Inoltre Explora, ponendo l'attenzione sui feedback dell'utenza, è in grado, di volta in volta, di coglierne le nuove predisposizioni generate dall'evoluzione digitale a cui assistono i bambini che afferiscono come nativi digitali. In tal senso Explora offre installazioni dedicate ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie. La struttura, sita nel quartiere Flaminio di Roma, consta di 2000 mq di padiglione espositivo, 4.000 mq di area verde, per un totale di più di 6.000 mq, all'interno dei quali affluiscono 527 presenze giornaliere, 2.942 presenze settimanali e circa 12.700 presenze mensili. Sulla base di questi numeri si concretizza la possibilità di un mercato di riferimento di **750.000 persone** riferito alla fascia 3/12 anni del bacino di Roma, Provincia, regione Lazio e aree limitrofe e **3.000.000 di persone** riferito a famiglie del bacino di Roma, Provincia, regione Lazio, turisti gruppo famiglia in visita.

In questo contesto, l'Università digitale Pegaso, attraverso il RENLAB – Centro di Ricerca Center For Advanced Studies in Education – Dipartimento di Psicologia e Scienze dell'Educazione, ha contribuito con il proprio know-how scientifico allo sviluppo in sede laboratoriale di percorsi educativi multisensoriali innovativi, integrando i principi delle neuroscienze educative, della pedagogia e della progettazione didattica. L'idea alla base del progetto MUSEX è di creare un ambiente che utilizzi la tecnologia e l'interattività per coinvolgere i bambini in esperienze di apprendimento multisensoriale e motorio, rispondendo anche le necessità dei bambini con bisogni

educativi speciali. Nello specifico, nella realizzazione del progetto MUSEX sono stati accolti i contributi provenienti dalle risorse umane del museo e dell'Università. Lo sviluppo del percorso multisensoriale, la relativa scelta delle installazioni che lo hanno caratterizzato e la misurazione degli output dell'utenza, è stato a carico delle risorse umane di RENLAB – Centro di Ricerca Center For Advanced Studies in Education – Dipartimento di Psicologia e Scienze dell'Educazione. I professori del laboratorio hanno seguito e supervisionato ricercatori e dottorandi nell'analisi scientifica e nella stesura del progetto, che ha portato, sulla base dei principi della didattica, della pedagogia speciale, della progettazione educativa e della metodologia della ricerca, all'allestimento degli spazi forniti da Explora. A seguito della stesura del progetto, parte dell'equipe di ricerca si è occupata, nella fase sperimentale, della supervisione del bambino durante l'interazione con l'ambiente, garantendo sicurezza e funzionalità nell'esperienza offerta, parte dell'equipe ha invece svolto le misurazioni con testistica validata dedicata al tema del profilo sensoriale del bambino, garantendo una base scientifica a ciò che si è proposto. All'interno di questo quadro di lavoro, Explora ha contribuito per la messa a disposizione di uno spazio dedicato che permettesse la corretta installazione di MUSEX. Inoltre grazie alla presenza di equipe altamente settoriali, Explora ha potuto contribuire, per l'integrazione di MUSEX nelle politiche museali. Il team di progettazione e manutenzione degli allestimenti ha affiancato l'equipe di RENLAB nella disposizione delle installazioni e nell'ottimizzazione della loro fruibilità ed accessibilità da parte del bambino. Il team di didattica e formazione ha contribuito per la scelta dei contenuti didattici veicolati da MUSEX. Il team di comunicazione grafica ha lavorato in sinergia con il RENLAB per lo sviluppo della cartellonista esplicativa delle installazioni proposte. Explora ha dunque svolto un ruolo chiave nel garantire che le installazioni fossero integrate nell'esperienza educativa del museo, permettendo all'utenza in entrata di interagire con gli strumenti in un ambiente protetto e guidato.

Il Progetto MUSEX ha attraversato diverse fasi di sviluppo, a partire dal 2023 ad oggi. **Il primo semestre** dell'anno **2023**, a seguito della scelta dell'equipe di ricerca, si è focalizzato sull'analisi rispetto l'utilizzo di approcci multisensoriali a beneficio dell'integrazione sensoriale e consapevolezza corporea volte a dare un ruolo di rilievo al corpo nei processi esperienziali come versante naturale dell'apprendimento. Nello specifico la scelta delle installazioni che formano il percorso proposto da MUSEX, sono la risultante degli studi fatti precedentemente rispetto agli effetti che ognuna di queste ha sul profilo sensoriale del bambino. **Il secondo semestre** dell'anno **2023**, sulla base dell'analisi è stato dedicato alla sperimentazione, con campioni ridotti di bambini da 0 a 10 anni, in setting controllato, delle installazioni scelte. L'equipe di ricerca è stata dunque impegnata nella valutazione e misurazione degli output derivanti dall'esperienze multisensoriali fatte dai bambini. **Il primo semestre** dell'anno **2024** il progetto è entrato nella fase di implementazione, con le installazioni che sono state introdotte negli spazi del Museo Explora. Questa fase ha richiesto una stretta collaborazione tra il team tecnico e lo staff del museo per garantire che gli spazi fossero adeguatamente allestiti e che le installazioni fossero integrate nel percorso educativo del museo. Le installazioni sono state progressivamente introdotte al pubblico durante il 2024, con sessioni di prova a piccoli gruppi per raccogliere feedback sia dai bambini che dagli educatori. Le installazioni multisensoriali analogiche e digitali, dopo essere state

progressivamente testate e introdotte durante la prima metà dell'anno sono oggi in piena attività. Questa fase prevede una fruizione continuativa da parte del pubblico, coinvolgendo attivamente i bambini di diverse fasce d'età. L'osservazione sul campo, delle interazioni dei bambini con le installazioni, porta alla raccolta dati in contesto reale. L'equipe di ricerca collabora strettamente con lo staff del museo per monitorare le reazioni dei bambini, valutando come MUSEX influenzi lo sviluppo della consapevolezza corporea ed il profilo sensoriale del bambino stesso. Poiché Explora si caratterizza per la sua dinamicità nell'offerta all'utenza, parte di questo semestre, attraverso l'osservazione sul campo, avrà l'obiettivo di ottimizzare il percorso sulla base dei feedback degli utenti; bambini-genitori-studenti-insegnanti. Questa fase finale del 2024 rappresenta dunque una sinergia tra ricerca applicata e fruizione pubblica, permettendo al progetto di evolversi e migliorarsi attraverso l'esperienza diretta con i bambini che visitano Explora.

Entrando nel concreto di MUSEX, il percorso multisensoriale offerto, della durata di circa 15 min., prevede l'interazione del bambino all'interno di un'esperienza strutturata in diverse stazioni, le quali alternano materiali analogici a strumenti tecnologici e digitali, alternanza implementata per lavorare su aspetti e obiettivi differenti.

- *Aree tecnologiche e digitali:* progettate per offrire attività che integrano le competenze tecnologiche con quelle corporee e cognitive (coordinazione oculo-manuale, il problem solving, comprensione causa-effetto...). Le attività offerte sono di tipo motorio, sonoro, visivo, vestibolari e sono state progettate per essere rivolte a diverse fasce d'età.
- *Aree analogiche:* incoraggiano l'esplorazione libera, permettendo ai bambini di provare nuovi approcci di sperimentazione e integrazione sensoriale. Le attività sensoriali rafforzano la consapevolezza del proprio corpo e delle proprie sensazioni, stimolando in modo delicato e controllato i sensi.

Tutte le attività proposte sono state progettate in un'ottica inclusiva, essendo fruibili altresì da soggetti con sviluppo atipico.

Nello specifico le attività prevedono una scatola sensoriale tattile: in quest'attività il bambino utilizza il tatto escludendo la vista. Inserendo le mani attraverso due aperture ha la possibilità di toccare, manipolare ed esplorare una serie di dischi tattili presenti all'interno della scatola, ciascuno dei quali possiede texture differenti. Attraverso la percezione tattile il bambino deve riconoscere e accoppiare i dischi con caratteristiche tattili simili. La seconda attività prevede l'utilizzo di un videoproiettore interattivo a terra – Attività dello xilofono: camminando sopra le barre di uno xilofono virtuale proiettato, il bambino può generare note musicali, come se stesse suonando lo strumento reale. Ogni passo su una barra corrisponde ad una nota, permettendo al bambino di creare melodie attraverso il movimento del corpo. La terza stazione predispone un percorso di equilibrio con una Balance path: questo percorso consiste in una serie di blocchi, disposti in sequenza e di colori differenti, ad ognuno dei quali è associata una specifica richiesta motoria. I colori si alternano lungo il percorso e le istruzioni per i movimenti sono fornite tramite immagini visive che rappresentano chiaramente l'azione da eseguire. La quarta stazione si predispone con un videoproiettore interattivo su tavolo con attività di Catch game integrate: sulla superficie di un tavolo viene proposto, tramite videoproiettore ancorato a parete, un catch game,

attività interattiva in cui il bambino interagisce con oggetti virtuali attraverso il movimento delle mani. Il task richiesto è controllare, attraverso il movimento della mano, un elemento virtuale posto nella parte inferiore dello schermo per catturare gli oggetti che cadono dall'alto. I sensori rilevano i movimenti delle mani e spostano l'elemento di cattura in tempo reale, permettendo al bambino di afferrare gli oggetti virtuali. L'attività è scandita da un tempo prestabilito e fornisce un feedback immediato, visivo e sonoro. Il percorso si conclude con l'ultima stazione analogica che prevede l'utilizzo di una scatola sensoriale sonora: l'attività prevede che il bambino, inserendo le mani nella black box, esplori le sfere sonore presenti al suo interno attraverso un foro che consente di ascoltare il suono. Il compito consiste nel distinguere le diverse tonalità delle sfere e nel classificarle in ordine crescente, dal tono più basso al più alto. All'interno della scatola sono collocate sfere sonore di metallo, ognuna con un peso diverso, caratteristica che funge da distrattore, poiché il peso maggiore non corrisponde necessariamente al tono più alto, rendendo la distinzione sonora il vero focus dell'attività. Tutte le attività sono progettate per essere accessibili e inclusive, garantendo che bambini con diversi livelli di abilità possano partecipare e trarre beneficio dalle installazioni. Ogni installazione, in linea con le politiche di Explora, è pensata per stimolare uno o più sensi e per favorire la partecipazione attiva, il gioco di gruppo e la cooperazione tra i bambini.

Conteggio caratteri a disposizione: 12000

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell'Agenzia al termine della valutazione.

*Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati

G - DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELL'IMPATTO NEL PERIODO 2020 – 2024 (*)
(La descrizione riguarderà l'impatto delle attività svolte con riguardo all'ambito territoriale, al periodo di riferimento, al valore aggiunto per i beneficiari, alla dimensione economica, sociale e culturale, e l'eventuale finanziamento. Nella descrizione andrà data evidenza delle differenze derivanti dalle azioni intraprese

rispetto alla situazione di partenza in cui si è collocato il caso studio. Max 8.000 caratteri, spazi inclusi)

a) Dimensione sociale, economica e culturale dell'impatto, considerando la capacità di valorizzare le conoscenze anche collegando aree e settori diversi (Minimo 500 caratteri spazi inclusi)

I numeri di Explora mostrano l'ampia portata del progetto MUSEX, che è stato inserito in un contesto ad alto traffico e con un costante incremento del pubblico, stimato in un +2% annuo. Grazie a questi volumi, l'integrazione delle installazioni multisensoriali ha avuto un effetto diretto su migliaia di bambini, non solo in termini di apprendimento, ma anche di sviluppo cognitivo, motorio e sensoriale. Il fatto che Explora possa contare su una platea così ampia ha permesso a MUSEX di generare un impatto sociale su larga scala, offrendo esperienze educative accessibili sia a bambini con sviluppo tipico che atipico.

Le attività proposte, strutturate per garantire l'inclusività, hanno permesso al progetto di essere fruibile da tutti i bambini, contribuendo a creare un ambiente educativo che promuove la partecipazione attiva, la cooperazione e lo sviluppo delle competenze socio-emotive. L'impatto concreto di MUSEX è visibile non solo nei numeri di presenze, ma nella capacità di trasformare l'esperienza museale in un percorso di crescita sensoriale e corporea che ha coinvolto direttamente migliaia di bambini e famiglie ogni mese, garantendo loro un'educazione innovativa e inclusiva. **Conteggio caratteri a disposizione: 8000**

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell'Agenzia al termine della valutazione.

***Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati**

b) Rilevanza rispetto al contesto di riferimento, intendendo sia il contesto esterno (che può essere locale, nazionale o internazionale), che quello interno all'Istituzione, legato alle specificità istituzionali e di mission (strategie, organizzazione,

**investimenti, ecc.) e delle attività svolte dall'organizzazione
(Minimo 500 caratteri spazi inclusi)**

Nel contesto della terza missione, l'attenzione si sposta sul potenziale mercato di Explora, stimato in 750.000 bambini nella fascia d'età 3-12 anni provenienti da Roma, Provincia e Regione Lazio. Se si includono anche le famiglie, il numero di persone che possono essere raggiunte dal museo sale a 3.000.000, considerando anche i visitatori turistici, particolarmente famiglie in visita nella capitale. Questo enorme bacino di utenza rende Explora una realtà educativa con una capacità di impatto sociale particolarmente ampia.

Con un incremento annuo stimato del 2% del pubblico, si evidenzia un crescente interesse verso le attività proposte da Explora. Questa costante crescita sottolinea la rilevanza del museo nel panorama educativo della città e oltre, e fa emergere un contesto in cui iniziative come MUSEX trovano una collocazione ideale.

Conteggio caratteri a disposizione: 8000

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell'Agenzia al termine della valutazione.

***Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati**

cc) Valore

**aggiunto per i beneficiari
(Minimo 500 caratteri spazi inclusi)**

L'integrazione di MUSEX all'interno di Explora consente di ampliare ulteriormente questo impatto, poiché non solo risponde a una domanda esistente, ma innova l'offerta educativa, rendendola sempre più inclusiva e all'avanguardia.

MUSEX, con le sue installazioni multisensoriali, agisce come un potente catalizzatore nel processo educativo, favorendo non solo l'apprendimento attraverso esperienze dirette, ma anche lo sviluppo di competenze fondamentali, come la coordinazione motoria e la consapevolezza corporea. Il progetto ha già mostrato un effetto "a cascata" nell'impatto sulla popolazione target, offrendo esperienze che coinvolgono direttamente sia i bambini con sviluppo tipico che quelli con bisogni educativi speciali, garantendo pari opportunità di apprendimento. Questo approccio inclusivo rispecchia i valori di Explora e ne potenzia ulteriormente la missione di diventare un centro

educativo e culturale capace di influenzare in maniera positiva un vasto pubblico, contribuendo al progresso sociale e culturale della comunità.

L'effetto a lungo termine dell'implementazione di MUSEX all'interno di Explora sarà visibile non solo nei numeri di partecipazione ma anche nel miglioramento delle competenze sensoriali, cognitive e sociali dei bambini, creando un impatto sostenibile e continuo che contribuirà alla crescita culturale ed educativa dell'intero territorio. Inoltre, le ricadute del progetto, in termini di inclusione sociale, innovazione educativa e impatto scientifico, rappresentano un modello replicabile per altre realtà educative che intendono promuovere l'accessibilità e l'inclusione attraverso l'uso di tecnologie avanzate e approcci pedagogici innovativi. MUSEX inoltre si allinea alle politiche di Explora e offre ai bambini ed ai genitori la possibilità di vivere insieme questa particolare esperienza, che permetterà ad entrambi di assumere consapevolezza a più livelli: l'importanza dell'ambiente, l'importanza di ciò che si trova all'interno dell'ambiente e l'importanza della risposta agli stimoli ambientali. Essendo stato creato da un'equipe multidisciplinare, a cui afferiscono anche educatori e pedagogisti, MUSEX può porsi come ponte tra Explora e le scuole in quanto offre un setting esperienziale diversificato e non disciplinare, sulle cui tematiche inerenti il profilo sensoriale del bambino, si potrà continuare a lavorare anche in classe, offrendo continuità all'esperienza del bambino.

Conteggio caratteri a disposizione: 8000

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell'Agenzia al termine della valutazione.

***Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati**

d) Contributo scientifico, organizzativo e/o gestionale della struttura proponente (Minimo 500 caratteri spazi inclusi)

Nel concreto MUSEX ha inoltre generato output di portata nazionale ed internazionale massimizzando ancora di più l'impatto sociale derivante. Tra questi è fondamentale citare la partecipazione al Bando inerente ai partenariati su scala ridotta "Euromuse". Euromuse è un progetto innovativo di ricerca artistica che mira a sviluppare un nuovo sottogenere di musica applicata per musei, con l'obiettivo di aumentare il numero di visitatori e migliorare la loro esperienza cognitiva stimolando l'attenzione. Il progetto adotta un modello di co-creazione

partecipativa tra giovani compositori, musei, ricercatori e gruppi attivi di visitatori (Community Muse Boards, CMB), creando musica di sottofondo originale per le strutture museali. Tale progetto fa sì che MUSEX si apra a contesti internazionali quali, Grecia, Serbia e Portogallo. Sempre su scala internazionale, la modalità di misurazione e valutazione, offerta dal gruppo di ricerca RENLAB, è stata replicata nel contesto del progetto “KEADBEATS” cofinanziato dal programma Europa creativa dell’Unione europea. Tale progetto ha interessato l’Italia, il Belgio e l’Ungheria nel coinvolgimento di musicisti che si occupano di musica per bambini e si concentra su tre pilastri: la ricerca, la sperimentazione e la produzione di uno strumento musicale che permetta ai bambini di giocare con il suono, considerando materiali ecologici e soluzioni innovative. L’impatto sociale di MUSEX è ulteriormente amplificato dalla stretta collaborazione tra Explora e l’Università, in particolare con il gruppo di ricerca che ha contribuito al progetto. Questa sinergia ha portato alla diffusione su larga scala dell’approccio di integrazione sensoriale, facendolo diventare un tema centrale di dibattito e confronto in conferenze nazionali e internazionali. Questo non solo ha valorizzato il progetto in ambito educativo, ma ha anche stimolato una maggiore attenzione verso l’importanza dell’apprendimento multisensoriale e dell’inclusione nei contesti educativi. La partecipazione a conferenze ha permesso di far conoscere l’approccio basato sull’integrazione sensoriale che è alla base di MUSEX a un pubblico più ampio, includendo professionisti del settore educativo, accademico e scientifico. Ciò ha favorito lo scambio di idee e best practices, rendendo il progetto un modello di riferimento replicabile in altri contesti. Questo tipo di visibilità internazionale ha ampliato l’influenza del progetto, contribuendo a creare una rete di collaborazioni e conoscenze che possono continuare a evolversi nel tempo. In termini di impatto sociale, la divulgazione dell’approccio ha contribuito a sensibilizzare educatori, ricercatori e professionisti su quanto l’integrazione sensoriale sia cruciale per l’apprendimento e lo sviluppo dei bambini, specialmente quelli con bisogni educativi speciali. Ciò aumenta il valore del progetto a livello globale, promuovendo l’inclusività e l’innovazione nei sistemi educativi, con un effetto a catena che va oltre il singolo contesto di Explora.

Conteggio caratteri a disposizione: 8000

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell’Agenzia al termine della valutazione.

***Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati**

N.B. La somma dei caratteri dei campi a) + b) + c) + d) non deve eccedere gli 8000 caratteri.

H - INDICATORI ATTESTANTI L'IMPATTO DESCRITTO (*)

Vanno qui indicati gli indicatori di breve, medio e lungo periodo ritenuti pertinenti e significativi dall'Istituzione proponente, che consentano di apprezzare, in relazione a quanto descritto nella sezione precedente, l'impatto delle attività svolte e la differenza tra la situazione antecedente allo svolgimento dell'attività e quella successiva. Si possono inserire, oltre a indicatori di tipo quantitativo, anche elementi di tipo qualitativo utili a dimostrare l'impatto dell'intervento. Max 10.000 caratteri, spazi inclusi

Explora ha scelto di adottare la metodologia NeXt Impact® per la valutazione della sua attività. L'obiettivo è valutare la sostenibilità integrale di un progetto. Questo modello non solo permette di avere un clima maggiormente collaborativo e solidale per il prosieguo delle attività progettuali, ma risulta essere anche più conveniente dei modelli di impatto tradizionali, perché riduce il rischio di una mancanza di apprendimento collettivo dai risultati e dalle sperimentazioni delle attività.

Gli indicatori d'impatto, che sono stati costruiti per monitorare il cambiamento generato dall'intervento progettuale sono relative all'incremento:

1. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Arte e creatività
2. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione alla salute
3. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - i 5 sensi
4. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione civica
5. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione digitale
6. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Comunicazione
7. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Inclusione
8. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Sostenibilità
9. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - STEAM
10. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Intelligenza
11. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Filiere produttive
12. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Economia circolare
13. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Educazione
14. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Anatomia
15. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Gioco, motricità
16. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Energie rinnovabili
17. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Mobilità
18. della curiosità rispetto ai temi delle installazioni permanenti - Parità di genere

Migliorare:

19. le relazioni (bambini/genitori)
20. le relazioni (bambini/docenti)
21. la partecipazione sociale
22. la partecipazione culturale
23. l'incremento delle competenze trasversali
24. l'educazione sviluppo sostenibile
25. la cultura come occasione di divertimento (gioco)
26. l'adozione nella quotidianità di stili di vita consapevoli tramite l'esperienza vissuta

27. la motivazione allo studio (approfondimento esperienze tramite lo studio dei concetti)

28. la capacità di apprendimento tramite l'innovazione della didattica museale
esperienza/simbolo/concetto (learning by doing)

In particolare, il progetto MUSEX ha apportato il suo contributo rispettivamente negli indicatori 3; 7; 9; 10; 13; 14; 15; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 25; 27; 28 in linea non solo con la mission Explora, ma anche con l'Agenda 2030.

Il cambiamento realizzato, misurato tramite l'analisi dei risultati degli indicatori d'impatto, si attesta (su una scala da 0 a 10) a 8,13 punti e si registra per il 100% dei beneficiari complessivi che hanno partecipato alle diverse edizioni Explora/Musex. Il cambiamento significativo su tutti i temi, rilevato nella fase preliminare di valutazione, si conferma nella rilevazione conclusiva con una leggera variazione che si registra nel tema relativo a "Incoraggiare e aiutare il naturale desiderio di apprendimento che è in ogni bambino con proposte ed esposizioni stimolanti, divertenti e studiate per le diverse fasce d'età" (7,21). Apportando le variazioni MUSEX, all'interno del contesto Explora, si conferma l'andamento positivo della valutazione preliminare. In particolare, per il tema "Offrire agli insegnanti e alla scuola esperienze ricche, innovative, non disciplinari, sulle quali si potrà continuare a lavorare in classe" si registra un cambiamento significativo alto (8,65) così come per i temi "Offrire a genitori e bambini la possibilità di vivere insieme questa particolare e affascinante esperienza, che permetterà al bambino di crescere e all'adulto di ritornare bambino" (8,29), "Suscitare nei bambini e nei loro accompagnatori attenzione e atteggiamenti positivi verso l'interazione culturale, la cooperazione, il rispetto per gli altri e per l'ambiente" (8,28) e "Avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza e della ricerca promuovendo cultura, conoscenza e nuove tecnologie" (8,20). L'impatto complessivo generato, misurato tramite l'algoritmo del NeXt Impact[®]10, registra un valore pari a 2,5. Ciò significa che per ogni euro investito si realizza un beneficio pari a 2,5 euro. La ripartizione percentuale dell'impatto fra i domini del BES ricalca quanto emerso nella valutazione preliminare che vede il valore più alto nel dominio dell'Istruzione e Formazione (25,60%) questo dato conferma l'efficacia dell'exhibit MUSEX risultante dalla collaborazione con l'università Pegaso che interviene nel coinvolgimento non solo dei bambini, ma anche degli adulti di riferimento. Seguono il dominio "Relazioni sociali" (20,71%) "Ricerca" (18,13) che conferma anche in questo caso il ruolo di MUSEX in termini di validazione scientifica (attraverso la collaborazione con l'Università) delle attività proposte. MUSEX si inserisce dunque in un contesto avente un elevato impatto sociale, che si concretizza nei numeri ottenuti da Explora, la quale ottiene una valutazione media di 4,75 su 5, dimostrando un impatto significativo sia in termini di impostazione che di risultati. La rilevanza degli obiettivi del progetto, con un punteggio di 4,75, evidenzia come esso abbia saputo rispondere efficacemente ai bisogni dei diversi target, adattandosi alle esigenze dei partecipanti e massimizzando l'impatto. La coerenza tra gli obiettivi e le azioni implementate è risultata eccellente, con un punteggio massimo di 5, dimostrando che il progetto è stato ben progettato e gestito in ogni fase. L'analisi costi/benefici ha registrato un punteggio di 3,75, evidenziando che gli impatti generati hanno superato gli investimenti fatti, sebbene ci sia spazio per ulteriori miglioramenti, questo panorama offre a MUSEX un terreno fertile nel quale stabilirsi e svilupparsi. L'utilità complessiva del progetto, con un punteggio di 4,25, conferma che "Explora" ha risposto efficacemente ai bisogni dei beneficiari, estendendo il suo impatto anche alle comunità coinvolte. L'efficacia, valutata a 3,75, testimonia la coerenza tra gli obiettivi prefissati e l'impatto generato, mentre l'efficienza del capitale investito, con un punteggio di 4,25, dimostra un'ottima rispondenza tra le risorse impiegate e il cambiamento ottenuto. In sintesi, MUSEX nasce all'interno di panorama già avviato, ben strutturato e capace di produrre risultati positivi, con margini di miglioramento nell'area costi-benefici. L'analisi dei dati ha rilevato la partecipazione di 473.226 docenti coinvolti. Vista

l'importanza del dato, Attraverso l'exhibit MUSEX RENLAB dell'Università Digitale Pegaso RENLAB si impegna ad intervenire maggiormente sugli adulti potenziando il loro coinvolgimento nelle attività e promuovendo laboratori di apprendimento simulato. Si impegnerà, inoltre, a promuovere il lavoro con gli educatori del museo al fine di migliorare la comprensione dei processi di apprendimento attraverso la multisensorialità, i campi di esperienza e gli ambienti di apprendimento. Per migliorare ulteriormente le performance del progetto, gli stakeholder hanno suggerito diversi interventi chiave. È emersa l'importanza di sensibilizzare maggiormente gli educatori sull'impatto del loro lavoro, aumentandone la consapevolezza e il coinvolgimento. Si consiglia inoltre di espandere il progetto in altre città per raggiungere un pubblico più ampio e diversificato. Anche se Explora è principalmente rivolto ai bambini, c'è una necessità di coinvolgere più attivamente gli adulti, come genitori e insegnanti, incentivandoli a partecipare in modo consapevole alle attività. Un'altra proposta è quella di includere fasce d'età più grandi, come gli adolescenti, per dare continuità al lavoro svolto con i bambini. È stato anche raccomandato di incrementare l'offerta laboratoriale durante i fine settimana, così da permettere a un maggior numero di famiglie di partecipare. Infine, è stata evidenziata l'importanza di prevedere sconti o tariffe agevolate per le famiglie a basso reddito o gruppi socialmente svantaggiati, per garantire un accesso più inclusivo alle attività di Explora.

Conteggio caratteri a disposizione: 10000

- Contiene dati da mantenere riservati

Nel caso in cui la descrizione inserita contenga informazioni riservate, si prega di procedere a riportare nuovamente il testo nel campo sottostante, eliminando i riferimenti alle informazioni ritenute riservate. La descrizione completa sarà utilizzata ai fini di valutazione; la descrizione depurata dai dati riservati sarà pubblicata sul sito dell'Agenzia al termine della valutazione

***Inserire qui il testo da pubblicare, senza i dati che si vogliono mantenere riservati**

I. EVENTUALI PUBBLICAZIONI DI RIFERIMENTO DEL CASO STUDIO

(In questa sezione è possibile inserire i metadati relativi alle principali pubblicazioni scientifiche di livello nazionale o internazionale che attestino la rilevanza del caso di studio o le principali pubblicazioni scientifiche dell'Istituzione o del Dipartimento coinvolti, attinenti al caso di studio o all'impatto da esso derivato. Oltre ai metadati, si richiede di allegare le pubblicazioni in formato pdf. **Massimo 5 pubblicazioni, massimo 100 Mb l'una)**

Documenti caricati:

**Pubblicazione (PDF file): Allegare file alla e-mail (Nominare il documento
PUBBLICAZIONI DI RIFERIMENTO DEL CASO STUDIO)**

***METADATI PER PUBBLICAZIONE N°1**

Chierichetti, C., Cipollone, E., Lembo, L., Tombolini, E., Cittadini, A., Biancalani, A., ... & Battaglia, M. V. (2023). DESIGN FOR CHILDREN: TOWARDS THE DESIGN OF LEARNING ENVIRONMENTS AND OBJECTS FOR CHILDREN. *ITALIAN JOURNAL OF HEALTH EDUCATION, SPORT AND INCLUSIVE DIDACTICS*, 7(2_sup).

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

***METADATI PER PUBBLICAZIONE N°2**

Tombolini E., Chierichetti C., Morsanuto S. (2023). A new educational-didactic methodology for preschool aged children: the digital multisensory storytelling. *Pratica Vol.6 (3) - Porto*

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

***METADATI PER PUBBLICAZIONE N°3**

Cipollone E, Tombolini E, Peluso FC, Morsanuto S, (2024). Olfactory LearNap: olfactory stimulation during learning and nap to strengthen memorization in early childhood, *QTimes*

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

***METADATI PER PUBBLICAZIONE N°4**

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

***METADATI PER PUBBLICAZIONE N°5**

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

J. Se il caso studio è stato già presentato nella precedente VQR

In questa sezione è possibile inserire i significativi elementi di novità in termini di caratteristiche e impatto rispetto al periodo 2015-2019. Si possono inserire indicatori che consentano di apprezzare l'impatto del caso studio in termini di proseguimento/avanzamento/scostamento rispetto al periodo 2015-2019. Max 2.000 caratteri, spazi inclusi

Conteggio caratteri a disposizione: 2000

<https://vqr.cineca.it/web/mis3/casivqr3>

Casi di studio presentati nella VQR 2015-2019

K. ALTRI DOCUMENTI O RIFERIMENTI

Possono essere inseriti eventuali riferimenti a siti internet e altri documenti già pubblicati e/o caricare altri documenti a supporto della descrizione del caso studio - nel numero massimo di 5 -, soprattutto per dimostrare l'impatto del caso studio

<https://mdbr.it/progetti/kidbeats/>

<https://mdbr.it/chi-siamo/>

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/myarea/projects>

<https://www.nexteconomia.org/la-valutazione-dimpatto-sociale/>

1. Documento (PDF file)

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

2. Documento (PDF file)

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

3. Documento (PDF file)

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

4. Documento (PDF file)

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

5. Documento (PDF file)

Conteggio caratteri a disposizione: 4000

L. Il caso studio è connesso a progetti finanziati tramite il PNRR? (*)

- No
 Sì

M. Il caso studio è connesso a progetti finanziati tramite bandi competitivi internazionali? (*)

- No
 Sì

N. Si autorizza alla pubblicazione del caso studio e delle principali informazioni ad esso correlate sul sito web dell'Agenzia? (*) L'Istituzione dovrà indicare se fornisce l'autorizzazione alla pubblicazione del caso studio e delle principali informazioni ad esso correlate sul sito web dell'Agenzia a conclusione dell'esercizio di valutazione

- No
 Sì

Eventuali dati da mantenere riservati

Indicare se vi sono specifici dati o informazioni riservate da non pubblicare, fra quelle contenute nel caso studio

Conteggio caratteri a disposizione: 4000