con il patrocinio
della Città di Treviso

SANDBOX VR

Nunc
ASSOCIAZIONE
CULTURALE

EDUBOX junior

Strumento di progettazione educativa

Un nuovo modo di vivere i contenuti della didattica

EduBox è un progetto educativo ideato da **Sandbox VR Treviso** e promosso dall'associazione **NUNC**, nato con l'obiettivo di introdurre nella scuola una modalità innovativa di apprendimento basata sull'esperienza, sulla partecipazione e sulla collaborazione.

La domanda da cui prende avvio il progetto è semplice:

> **"E se gli studenti potessero entrare dentro il mondo che stanno studiando sui libri?"**

EduBox nasce per trasformare alcuni contenuti della didattica in esperienze da vivere in prima persona. Attraverso ambienti immersivi appositamente progettati, gli studenti possono muoversi, esplorare, osservare e interagire all'interno di scenari costruiti con finalità educative.

L'esperienza diventa così un ulteriore strumento attraverso cui entrare in relazione con ciò che si sta studiando.

APPRENDIMENTO ATTIVO

COINVOLGIMENTO REALE



Dalla tecnologia alla progettazione educativa

EduBox nasce dall'incontro tra la progettualità di NUNC e una piattaforma internazionale di esperienze immersive e virtuali, con l'obiettivo di portare nella scuola un nuovo modo di vivere i contenuti della didattica.

Non si tratta di utilizzare la tecnologia come semplice strumento digitale, ma di trasformarla in un'esperienza educativa, condivisa e guidata, capace di coinvolgere gli studenti in modo attivo.

Da questa visione nasce EduBox come **strumento di progettazione educativa e integrativa,** sviluppato con il supporto di esperti in ambito pedagogico e della ricerca educativa, per collegare l'esperienza immersiva agli obiettivi della didattica.

La domanda da cui parte il progetto è semplice:

Come può un'esperienza immersiva diventare davvero utile all'apprendimento?



Un percorso in cui gli studenti possono

OSSERVARE
ESPLORARE
COLLABORARE
RIELABORARE

ciò che stanno studiando, trasformando il contenuto in qualcosa da vivere, comprendere e ricordare.

Un’esperienza collegata ai programmi scolastici

EduBox è uno strumento trasversale pensato per affiancare la didattica tradizionale e rendere le materie scolastiche più concrete, partecipative e memorabili.

Le esperienze immersive possono essere utilizzate per **preparare, accompagnare o approfondire una lezione**, creando un nuovo livello di relazione con i contenuti affrontati in classe.

STORIA

LINGUE

SCIENZE

INFORMATICA

AMBIENTE E TERRITORIO

ALTRI CONTENUTI INDIVIDUATI INSIEME AGLI INSEGNANTI

Prima esperienza disponibile

AGE OF DINOSAURS

Natural History Museum



SVILUPPATO IN COLLABORAZIONE CON IL

NATURAL HISTORY MUSEUM DI LONDRA

Il primo percorso scelto per Edubox è **Age of Dinosaurs**, un viaggio immersivo di oltre **150 milioni di anni** nel passato, che permette agli studenti di osservare da vicino alcune delle specie più iconiche della Preistoria e trasformare lo studio in un’esperienza da vivere.



La conoscenza diventa così anche movimento, osservazione, interazione, confronto e partecipazione.

L'esperienza può essere successivamente collegata alla lezione, permettendo all'insegnante di riprendere quanto vissuto, approfondire i contenuti e favorire il confronto tra gli studenti.

Oltre alla Preistoria, EduBox apre a nuove attività tematiche, mettendo in relazione discipline, linguaggi e competenze. Ogni contenuto diventa così un'occasione per costruire connessioni tra saperi diversi e stimolare curiosità, partecipazione e capacità di relazione.



Il progetto si svolge negli ambienti di **Sandbox VR Treviso**, in Viale della Repubblica: una sede dotata di quattro stanze immersive che consentono a più gruppi di studenti di vivere l'esperienza contemporaneamente. Uno spazio in cui tecnologia, socialità e didattica si incontrano per dare forma a un nuovo modo di apprendere.

Le dimensioni del progetto

EduBox è uno strumento di progettazione educativa capace di dialogare con alcune delle principali sfide della scuola di oggi: coinvolgimento degli studenti, inclusione, partecipazione e benessere del gruppo classe.
In sintonia con i principi del Game Based Learning, l'esperienza immersiva mette gli studenti nella condizione di esplorare, sperimentare, prendere decisioni e imparare attraverso l'esperienza.

1 Il Gioco

Il gioco è una modalità naturale di esplorazione e scoperta. Inserito in una progettazione educativa, diventa uno strumento per stimolare curiosità, motivazione e coinvolgimento.

2 Partecipazione attiva

Gli studenti non sono soltanto chiamati ad ascoltare o osservare: si muovono, scelgono, esplorano, si confrontano e contribuiscono all'esperienza collettiva. L'esperienza corporea ed emotiva, personale e di gruppo, diventa centrale e si costruisce insieme, sorretta da una progettualità educativa.

3 Inclusione

L'ambiente condiviso permette agli studenti di partecipare secondo modalità differenti, valorizzando il gruppo e le diverse forme di coinvolgimento. Corpo, movimento, percezione, osservazione e interazione diventano nuovi canali di partecipazione anche nelle classi eterogenee.

4 Apprendimento esperienziale

L'esperienza immersiva diventa uno spazio in cui sperimentare, osservare e costruire significati attraverso il corpo, l'emozione e la relazione. Accanto alle conoscenze disciplinari, l'esperienza può contribuire allo sviluppo di competenze trasversali: **COLLABORAZIONE, PROBLEM SOLVING, PENSIERO CRITICO, ASCOLTO, COMUNICAZIONE, CAPACITÀ DI LAVORARE IN GRUPPO, EMPATIA, RESPONSABILITÀ, CREATIVITÀ, CITTADINANZA E APPRENDIMENTO ATTRAVERSO L'ESPERIENZA.**

Il ruolo dell’insegnante

Il docente resta il regista del percorso.

EduBox non è un’esperienza isolata, ma uno strumento da integrare nella progettazione didattica.
L’attività può vivere **prima, durante o dopo la lezione**: per introdurre un tema, approfondire un contenuto o rielaborare quanto appreso.
La tecnologia diventa così un supporto concreto per costruire percorsi più articolati, partecipativi e coinvolgenti.

Un progetto unico in Italia

Scuole, istituzioni e aziende insieme per rendere accessibili esperienze educative innovative.

EduBox prende avvio a Treviso come progetto pilota, **con il patrocinio del Comune di Treviso, nell’anno scolastico 2026/2027**.

La prima fase sarà rivolta alle scuole primarie, con particolare attenzione alle classi terze, quarte e quinte, per poi svilupparsi anche nella scuola secondaria di primo grado. L’obiettivo è costruire un modello di innovazione educativa accessibile e sostenibile, grazie alla collaborazione tra scuola, istituzioni, imprese e realtà del territorio.



Accolgono il progetto e integrano l’esperienza nei percorsi didattici.



Possono sostenere il progetto, contribuendo a rendere le esperienze più accessibili.



Patrocinio e supporto istituzionale al progetto pilota.

Grazie a questa sinergia, sempre più studenti potranno vivere esperienze formative a un costo contenuto.

Hanno già creduto in noi: DIEMME CAFFÈ 1927

EDUBOX junior

Referente e coordinatrice del progetto Edubox
Dott.ssa Mara Pavan

NUNC Associazione culturale
Via Gualpertino da Coderta, 17 - 31100 Treviso
nunc.associazione@immexia.com
366 7255538

“Ciò che viviamo lo ricordiamo più a lungo di ciò che leggiamo”