

Scuola 2.0: Abcd Orientamenti, presentata la prima piattaforma integrata e completa di tecnologie, formazione e contenuti digitali

di Redazione

14 Novembre 2012 - 17:02



Genova. In occasione di ABCD + Orientamenti 2012, il Salone italiano dell'educazione, dell'orientamento e del lavoro che prende il via oggi a Genova, è stata ufficialmente presentata la prima piattaforma integrata e completa di tecnologie, formazione e contenuti digitali per la scuola del futuro, realizzata da Giunti Scuola, Intel, Microsoft Italia e Paperlit. Un mix innovativo di device mobili di ultima generazione, software e servizi online, costruito in particolare attorno alla prima applicazione interattiva per la scuola espressamente studiata per Windows 8 e la sua innovativa interfaccia e le funzionalità touch. Il progetto è la dimostrazione della completezza dell'offerta di Windows 8, che permetterà a studenti e insegnanti di usare tutte le ultime novità sul fronte tecnologico, mettendo al contempo a disposizione applicazioni e contenuti interamente pensati per una vera scuola 2.0.

Emilio Civetta, Direttore Mercato Education Microsoft Italia, Carlo Parmeggiani, Direttore Mercato Education Intel Italia e Svizzera, Andrea Chiaramonti, Amministratore Delegato Giunti Scuola e Gionata Mettifofo, Fondatore di Paperlit, hanno presentato il progetto all'interno dello stand allestito come una vera e propria aula digitale, come sarà la scuola del futuro grazie all'utilizzo di PC e Tablet dotati di Windows 8 e delle applicazioni Poster e Geoscuola, rispettivamente un sussidiario modulare e interattivo per le classi primarie, e il libro di geografia per le scuole secondarie di primo grado.

L'applicazione Poster, che prende il nome dal tradizionale sussidiario cartaceo di Giunti Scuola, offre alle classi IV e V della scuola primaria la possibilità di utilizzare i nuovi PC e Tablet con Windows 8 per accedere ai contenuti e alla didattica con una modalità totalmente nuova e con elevati livelli di interattività. Scienze, Storia, Matematica e Geografia sono oggi a portata di clic o di un semplice tocco sul proprio device.

Geoscuola deriva dal libro di testo di geografia di Giunti Scuola per le scuole secondarie di primo grado: un vasto apparato d'immagini e di contenuti delle diverse unità didattiche rese interattive grazie a Windows 8.

Inoltre, gli studenti avranno la possibilità di dialogare in maniera più rapida ed efficace con i propri docenti e, grazie ai contenuti dinamici, la qualità didattica si accompagnerà all'interattività e a una maggiore apertura verso contenuti esterni che potranno essere di volta in volta integrati.

La combinazione degli innovativi dispositivi portatili basati su architettura Intel e il nuovo sistema operativo Microsoft Windows 8 offre un'elevata flessibilità nell'ambiente scolastico: gli studenti e i docenti possono infatti utilizzare le periferiche e le applicazioni già esistenti e in uso, facilmente integrabili con i nuovi dispositivi; allo stesso tempo possono accedere ai contenuti e alle risorse più aggiornati, potendo sperimentare così una maggiore velocità di apprendimento e un più elevato coinvolgimento nello studio. Inoltre, anche i livelli di sicurezza risultano accresciuti, permettendo in tal modo ai docenti e agli studenti di focalizzarsi sull'apprendimento e non sui pericoli della Rete.

La sperimentazione di questo progetto coinvolge attualmente sei scuole a livello nazionale (6 classi): Istituto Comprensivo Statale Baccio da Montelupo di Montelupo F.no (FI), Collegio San Carlo di Milano, Istituto Comprensivo De Andrè e Montalcini di Peschiera Borromeo (MI), Istituto Comprensivo di Paullo (MI), Istituto Tecnico Superiore Oberdan di Treviglio (MI).

A ogni classe coinvolta verranno consegnati per gli studenti i Tablet con tecnologia Intel Atom di ultima generazione (identificata dal nome in codice Clover Trail) e Windows 8: dal Windows Store si potrà poi scaricare gratuitamente le applicazioni Poster e Geoscuola per l'attività didattica con libro digitale. L'obiettivo di questa iniziativa è, innanzitutto, di monitorare il livello di apprendimento e di utilizzo dell'apparato tecnologico per valutare l'impatto sull'attività didattica dei ragazzi e sull'insegnamento dei docenti, ma anche quello di ridurre il divario digitale tra studenti e docenti utilizzando la tecnologia non come strumento ludico ma abilitante a una modalità didattica innovativa, interattiva e collaborativa in cui lo studente viene coinvolto in prima persona nelle attività proposte.