

iSchool

Microsoft inaugura la AI Class, l'hub di formazione digitale inclusivo

Con il nuovo Protocollo d'Intesa Microsoft-AID, si punta a rendere accessibile il mondo digitale a un numero maggiore di ragazzi disabili

Oggi sarà il primo giorno di scuola per ragazzi e insegnanti che parteciperanno ai **corsi di formazione inclusivi di artificial intelligence e robotica** offerti da **Microsoft** in partnership con **C2 Group**, azienda di progettazione e fornitura di ambienti scolastici integrati con le tecnologie.

Appena inaugurata la nuova **digital class di viale Pasubio** (durante l'**Accessibility Day** promosso da Microsoft), è tutto pronto per ospitare giovani e docenti nei nuovi **hub, accessibili anche a ragazzi diversamente abili**, che fanno parte del progetto **"Ambizione Italia per la Scuola"**.



“Ambizione Italia per la Scuola” è il programma di formazione promosso da **Microsoft e Fondazione Mondo Digitale** che si occupa di formare studenti e docenti in campi quali **l’intelligenza artificiale** e la **robotica**, preparandoli al meglio ai lavori del futuro.

Il progetto fa parte della più ampia iniziativa, **Ambizione Italia**, che vanta le partnership di **The Adecco Group, LinkedIn, Invitalia, Cariplo Factory e Fondazione Mondo Digitale**, con cui Microsoft si propone di coinvolgere oltre **2 milioni** di giovani, studenti, NEET e professionisti in tutta Italia entro il 2020, formando **oltre 500.000 persone** e certificando **50.000 professionisti**. Si tratta di una piattaforma aperta al contributo di player diversi, che entreranno a far parte di Ambizione Italia nel corso dei prossimi mesi. Nel progetto, Microsoft ha investito oltre **100 milioni di Euro** e The Adecco Group **6 milioni di euro** per la realizzazione di **Phyd**, la nuova piattaforma per la formazione professionale sviluppata sulle skill del futuro.

“Con **più di 35 hub** su tutto il territorio nazionale, e due poli centrali a Roma e Milano, vogliamo dare la possibilità a tutti i ragazzi di età compresa **tra i 12 e i 18 anni, e ai docenti**, di potersi formare al meglio in campo digitale anche in modalità **e-learning**. Con questo intento, abbiamo deciso di collocare **l’80% di questi lab in zone periferiche** e nelle aree più svantaggiate del Paese”, afferma **Francesca Del Duca** di Fondazione Mondo Digitale.

Sono stati oltre 360.000 gli studenti raggiunti finora con strumenti online e training, e ne sono previsti **270.000 nel corso di questo nuovo anno scolastico**.



“L’intelligenza artificiale non vive ancora una fase di diffusione compiuta nel nostro paese e, invece, potrebbe **accrescere il PIL nazionale dell’1%** – afferma **Francesco Del Sole**, direttore della Divisione Education di Microsoft Italia – Questo è un dato molto rilevante per noi e per i nostri alunni, che nel 65% dei casi stanno studiando per approcciarsi ad un mondo del lavoro che vedrà la nascita di impieghi tutt’ora ignoti. Costruire, in questo senso, **nuove competenze e offrire un contributo tecnologico concreto al mondo didattico** è l’obiettivo di Ambizione Italia per la Scuola, senza lasciare indietro nessuno”.



La digital class di Milano

La nuova “digital class” milanese di viale Pasubio, colorata e differente rispetto all’idea di una comune classe scolastica, è un hub inclusivo e accessibile che offre programmi di apprendimento e opportunità anche a ragazzi diversamente abili.

“Questi banchi e queste sedie sono nati da materiali riciclabili almeno al 50% – afferma **Stefano Ghidini**, CEO di C2 Group – Di diversi colori, sono disposti in modo da rendere più agevole e confortevole sia la comunicazione frontale che le attività di apprendimento di **coding**. Le sedie sono state concepite per risultare comode ed ergonomiche anche in diverse posture”.

“La scuola non deve lasciare indietro nessuno nell’accesso e nell’apprendimento delle nuove tecnologie – ha affermato **Delia Campanelli**, direttore generale di USR Lombardia – Nelle aule italiane sono **268.246 gli alunni con disabilità**, in aumento rispetto allo scorso anno. A fronte di questi bisogni educativi, è necessario abbattere le barriere tecnologiche e cogliere tutte le opportunità e le occasioni di miglioramento nella qualità dell’insegnamento scolastico”.

Con il **protocollo d'intesa siglato da Microsoft e AID (Associazione Italiana Dislessia)**, si vuole supportare e incrementare la sinergia tra il mondo digitale e quello scolastico a favore di tutti coloro che imparano e insegnano. “Si dice che tra le skills più richieste in ambito lavorativo ci siano la creatività e l'intuizione – afferma **Sergio Messina**, presidente AID – E proprio queste competenze sono dei **punti di forza nei ragazzi che soffrono di disturbi dell'apprendimento**, costretti a inventarsi e applicare nuove soluzioni per la risoluzione dei problemi con cui devono confrontarsi quotidianamente. Per far sì che anche loro possano usufruire e sfruttare al meglio le possibilità che la tecnologia gli offre, abbiamo siglato il protocollo, con l'intento anche di formare sempre più concretamente i docenti in merito”.

Più programmi di **formazione obbligatoria e continua** che costruiscano nuove competenze digitali, oltre a maggiori **finanziamenti statali** dedicati al digitale in campo scolastico, sono i due temi su cui fa leva **Licia Cianfriglia**, dirigente responsabile partnership ANP.

Gli strumenti di accessibilità offerti da Microsoft

“Una persona su 7, nel mondo, soffre di un qualche tipo di disabilità e il 70% di queste sono *invisibili* – racconta **Roberto D'Angelo**, director program management EMEA Government & Health – le disabilità possono essere di vario tipo: permanenti, temporanee o legate a determinate circostanze. **Se riusciamo a disegnare software accessibili a tutti, di pari passo, migliorerà l'esperienza virtuale di tutti**. Prendiamo ad esempio i video con sottotitoli per non udenti. Dallo sviluppo di questi, tutti gli utenti ne hanno tratto vantaggio. Chi, oggi, si trova impossibilitato ad attivare l'audio video può sempre raffidarsi al fatto che compaiano i relativi sottotitoli. In questo senso, sviluppare software dedicati a persone diversamente abili significa, allo stesso tempo, **assumere in azienda queste persone affinché siano loro stessi a restituire feedback e valutazioni sui prodotti**”.



Microsoft ha, da tempo, sviluppato una serie di **strumenti digitali gratuiti inclusivi e accessibili a tutti**. “Contiamo di raggiungere un numero ancora più ampio di ragazzi affinché possano abbracciare da protagonisti le sfide del digitale”, sostiene **Francesco Del Sole**.

Tra questi strumenti c'è, ad esempio, **OneNote**. Dalle impostazioni generali, il software può essere modificato affinché possa utilizzarlo una persona diversamente abile.

Seeing AI, invece, traduce un testo in voce per persone non vedenti. “Microsoft ha l'obiettivo di colmare il gap e trasformare le disabilità in occasioni per creare qualcosa di nuovo di cui tutti possano beneficiare”, conclude Roberto D'Angelo.

Minecraft: da gioco a strumento didattico

Minecraft è un caso esemplare di come un noto gioco, diffuso tra i bambini, possa trasformarsi in un interessante strumento didattico. Campione di vendite, tanto da risultare il videogioco più venduto di sempre, Minecraft è oggi diffuso in diverse scuole italiane **a scopo didattico**.

“Con **Minecraft Education Edition** oggi i bambini possono imparare **basi di coding** già in fase scolare elementare, sviluppando l'apprendimento del **pensiero computazionale** – afferma Francesco Del Sole – Allo stesso tempo, attraverso un **pannello di controllo** gli insegnanti possono monitorare e controllare il comportamento degli alunni all'interno della piattaforma. Il tutto si svolge in un **ambiente assolutamente immersivo**, che riproduce ciò che il docente sta spiegando. Ad esempio, se si sta parlando dell'Antico Egitto, grazie a Minecraft si può ricreare virtualmente quel mondo”. Gli alunni, infatti, possono ricostruire, in blocchi di pixel, **mondi, paesaggi e scene virtuali argomenti di studio**.

Surface Hub 2 e Microsoft Teams

Tra gli strumenti che Microsoft dedica alla didattica ci sono anche **Microsoft Teams e Surface Hub 2**. Quest'ultimo, non ancora in commercio (ma che lo sarà a breve), è un PC che svolge le funzioni di una **lavagna interattiva multifunzionale**.

“Più leggero e maneggevole del vecchio, il nuovo Surface Hub permette l'**interazione docente-studente da remoto** – spiega **Alessandro Simonetti**, Surface specialist – Ogni alunno può, infatti, collegarsi alla lavagna da un proprio dispositivo con lo strumento **Whiteboard**, scaricabile gratuitamente da **Microsoft Store**. Surface Hub 2 è modulabile e si può ricreare una grande lavagna composta, al massimo, da 4 dispositivi. Il costo si aggira sugli 8.000 euro”.

Microsoft Teams è, invece, uno strumento di comunicazione utile sia nel rapporto docente-studente che tra colleghi insegnanti. “Basato sull’approccio di Skype, è un **hub digitale che riunisce conversazioni, documenti, links, files e app all’interno di un unico contenitore** – spiega **Ikrame Daouane** di CSU Education – Con Teams si può **ricreare virtualmente la classe** aggiungendo, una sola volta, gli indirizzi email dei ragazzi e condividere con loro appunti, Power Point, video e qualsivoglia tipo di file multimediale didattico. Si possono effettuare anche **chiamate e videochiamate**, utili, ad esempio, qualora qualcuno degli alunni non potesse partecipare alle lezioni ma volesse, comunque, prendervi parte virtualmente da remoto”.

“In futuro, ci piacerebbe sviluppare **learning tools** dedicati anche a chi soffre di **epilessia**”, conclude il direttore Del Sole.