



Tecnologia per la scuola del futuro: Microsoft apre la AI Class



È ripartita il 27 settembre la **nuova edizione di Ambizione Italia per la Scuola**, il programma di formazione promosso da Microsoft e Fondazione Mondo Digitale dedicato all'Intelligenza Artificiale e Robotica **per preparare gli studenti di tutta Italia ai lavori del futuro**. All'appello hanno risposto oltre 360.000 studenti tra i 12 e i 18 anni, mentre i docenti sono stati raggiunti tramite strumenti online e organizzando training in ognuno dei 37 hub dislocati in 14 regioni italiane, e molti altri se ne aggiungeranno durante questo anno scolastico appena iniziato.

Il programma

Il programma di formazione fa parte di Ambizione Italia, un ampio progetto dove **Microsoft punta a coinvolgere entro il 2020 più di 2 milioni di studenti**, formando oltre 500.000 persone e certificando circa 50.000 professionisti dell'istruzione. Nel corso dei mesi successivi al progetto prenderanno parte ulteriori aziende in partnership, seguendo l'entusiasmo di Microsoft che crede così tanto nella formazione del futuro da **investire oltre 100 milioni di Euro per realizzare una nuova piattaforma formativa chiamata Phyd**. A seguirla è stata subito il gruppo Adecco, mettendoci la considerevole cifra di 6 milioni di Euro. Uno dei fiori all'occhiello di tutto il programma è senza dubbio **la nuovissima AI Class**, una nuova aula flessibile, eco-sostenibile e soprattutto tecnologica, situata all'interno della Microsoft House a Milano, l'hub milanese dove si terranno i nuovi corsi. La particolarità dell'aula è che in base alle diverse lezioni si può **riconfigurare a seconda di specifiche esigenze** e per soddisfare varie metodologie didattiche, in modo da agevolare la comunicazione, l'interazione, i gruppi di lavoro e lo svolgimento di tutte le attività.



Parola d'ordine: Accessibilità

Molto importante è il discorso di **accessibilità**, soprattutto rivolto ai ragazzi che hanno qualche **disabilità**. Sviluppare software accessibili è indispensabile per permettere a tutti di essere allo stesso livello di apprendimento. Un esempio è **OneNote, software di Microsoft che può essere impostato e modificato in modo che possa essere utilizzato senza difficoltà anche da ragazzi con qualsiasi tipo di disabilità**. L'Associazione Italiana Dislessia è stata la prima a manifestare il proprio interesse nel progetto, considerando che in Italia si stimano circa 2 milioni di persone con DSA e 276.000 di loro sono studenti, per cui bisogna identificare uno specifico programma di apprendimento differente da studente a studente.

Tecnologia a scuola: intervista a Microsoft

Ma come si sta evolvendo l'istruzione a braccetto con la tecnologia e soprattutto come viene vista quest'ultima nell'apprendimento? Per capirlo meglio abbiamo fatto due chiacchiere con **Francesco del Sole, Direttore Education di Microsoft Italia**, che ci ha detto il suo punto di vista sul futuro dell'Educational in Italia.

Come può la tecnologia e soprattutto le innovazioni aiutare l'apprendimento e la formazione degli studenti?

La tecnologia può aiutare il processo e il percorso didattico liberando il potenziale sia degli studenti che dei docenti. Gli studenti già usano tanta tecnologia, sia i ragazzi delle scuole superiori che chi frequenta l'università utilizzano quotidianamente tantissima tecnologia, l'obiettivo deve essere quello che la utilizzano con consapevolezza. Dall'altra parte, tutti i docenti, soprattutto all'interno della scuola superiore, molto spesso hanno sì una grandissima professionalità, ma contemporaneamente hanno necessità di ricevere moltissimi aggiornamenti sulle tecnologie, sulle potenzialità, sulle caratteristiche e sulle funzionalità. Microsoft in questo è impegnata da tanti anni con delle attività divulgative, informative e anche formative, affinché si sviluppi un uso consapevole delle tecnologie all'interno di scuole e università.

Progetti futuri? Sia dal punto di vista di attività in sviluppo che come idee di base.

Noi già da quest'anno abbiamo potenziato tutti i nostri sforzi con un grande progetto italiano che si chiama Ambizione Italia, che ha la volontà e l'obiettivo di offrire il nostro contributo all'accrescimento della cultura digitale e delle competenze tecnologiche in Italia. Ci crediamo davvero molto e abbiamo considerato che in questo biennio in corso si possano formare oltre 270.000 studenti e docenti - questa è la nostra stima - e ad oggi siamo già a ottimo punto. Il progetto è su tutto il territorio nazionale, e questo è possibile grazie allo sfruttamento di 37 hub a livello territoriale in collaborazione con molti istituti scolastici, affiancati da delle attività di formazione che organizziamo online. Oltre a questo, come elemento di novità, dal 26 settembre sarà operativa a Milano la nuova Digital Class, un ambiente in cui gli studenti, i docenti e i dirigenti scolastici, possano immergersi completamente nella tecnologia e toccarla con mano.

Abbiamo visto che avete coinvolto un videogioco: Minecraft. Perché proprio quel gioco?

Perché Minecraft in versione Education Edition consente ai ragazzi di imparare il coding, fondamentale nel pensiero dell'apprendimento computazionale e contemporaneamente consente ai docenti di erogare la propria lezione di geografia, storia o matematica all'interno di un ambiente immersivo. Un ambiente immersivo che i ragazzi conoscono già molto bene perché lo utilizzano per divertirsi a casa e che quindi ha la capacità di coinvolgerli maggiormente. Va da sé che coinvolgimento significa interesse, quindi otteniamo un apprendimento più veloce ed efficace.

Come i videogiochi possono aiutare o migliorare l'apprendimento degli studenti? Sempre a livello formativo ovviamente.

La nostra esperienza di Minecraft ci ha insegnato tantissimo, ma per utilizzare un qualsiasi videogioco nell'apprendimento e nella formazione, sarebbe l'ideale realizzare una versione Education Edition, in modo che si possa utilizzare il gioco in maniera guidata e controllata dal docente e non in maniera anarchica. I giochi idealmente compatibili con questo progetto secondo noi sono quelli che utilizzano un ambiente molto immersivo.

Come vedete la realtà virtuale nell'apprendimento?

La vedo molto bene, questo perché la realtà virtuale non è un altro registro comunicativo che i bambini e ragazzi devono apprendere, perché ormai fa parte di noi e della nostra società, quindi non va vista come un ostacolo ma come un mezzo che può ulteriormente aiutare l'apprendimento.