



La nuova scuola digitale e smart

L'ANNO della Buona Scuola sarà soprattutto il primo anno della Scuola digitale. Sta per essere pubblicato un Piano che mette a disposizione di docenti e studenti una somma mai vista prima per dotarsi di strumenti, allestire laboratori e soprattutto "imparare ad insegnare" in un altro modo: usando i tablet, i telefonini e i pc in classe in modo creativo e utile. Finalmente ci sono i soldi, insomma, e non mancano le offerte e i modelli da seguire. Da anni reti di docenti – Bookinprogress, Impara Digitale, Mondo Digitale, Coderdojo per citare le più note - si sono incamminate su questa strada sviluppando prodotti e metodologie che dimostrano, aldilà di ogni ragionevole dubbio, che con il digitale gli studenti imparano meglio e prima. E moltissime startup hanno sviluppato siti e applicazioni che integrano la didattica tradizionale in modo creativo: per imparare l'inglese con i film c'è Aba English, con le canzoni Rebeats; per collaborare in classe è appena partita Socloo; infine per scambiarsi i libri usati si può usare PickMyBook. Fenomeni marginali? I quasi due milioni di studenti che studiano - anche seguendo a casa le videolezioni della piattaforma Oil Project sono la prova che questa strada funziona. E il mercato ci crede: in pieno agosto la startup di Marco De Rossi ha chiuso un giro di finanziamento di 500 mila euro per completare lo sviluppo della nuova piattaforma. Un'altra startup, Cloudschooling di Matteo Boero, che qualche anno fa lanciò Cicero, il primo tutor di latino online, ha appena presentato una app che trasforma l'apprendimento del latino in una sorta di gioco a premi. Si chiama Alatin, e ispirandosi ad alcune notissime esperienze internazionali di successo per imparare l'inglese (su tutte, Duolingo), ha creato 150 lezioni, brevi e interattive, da fare sul proprio telefonino, che corrispondono a 12 livelli di bravura da raggiungere "allenandosi" a tradurre anche per pochi minuti al giorno. Alatin si può scaricare gratuitamente fino a fine settembre.

Ma uno dei fenomeni da seguire più da vicino è Minecraft . Il popolarissimo gioco con il quale bambini e ragazzini di tutto il mondo costruiscono per ore nuovi mondi (spesso sul telefonino di genitori, che non capiscono tanto accanimento e divertimento con dei mattoncini virtuali), ha "generato" una piattaforma per le scuole. Si chiama MinecraftEDU e consente di riprodurre e ricostruire le piramidi dell'Antico Egitto, il Colosseo della Roma Imperiale, o anche solo il Dna per capire come agiscono atomi e molecole. Imparare facendo: è un approccio molto americano e infatti il primo a usare Minecraft per la didattica è stato un docente di informatica di New York, Joel Levin, che ha poi fondato la startup che ha sviluppato MinecraftEDU . Una piattaforma di apprendimento collaborativa dove gli studenti possono costruire qualcosa assieme e il maestro. Inoltre tutte le lezioni vengono condivise online in modo che un'altra classe, magari dall'altra parte del mondo, possa prenderne una, adattarla alle proprie esigenze e riutilizzarla. In Italia MinecraftEDU arriva grazie al lavoro – volontario – di alcuni maestri dell'Istituto comprensivo di Tolfa, guidati da Mario Vigellini, che durante l'estate hanno tradotto in italiano i manuali e le istruzioni. È la buona scuola che c'è già.

ARDUINO BASIC KIT

Fatto in collaborazione con Autodesk, permette di creare simulazioni sperimentando il potere degli oggetti intelligenti: da un misuratore di pressione, ad animazioni meccaniche, a serrature intelligenti

HP PAVILION X2

Piccolo, economico e si trasforma in tablet. E con una autonomia che arriva fino a 12 ore. La potenza non è il suo forte, lo schermo è da 10 pollici, ma costa 299 euro

PICKMYBOOK

Altra app italiana pensata per vendere ed acquistare libri usati in modo facile e veloce e con un suo motore di ricerca interno per trovare i testi

ALATIN

App che consente di imparare il latino. Viene da Cloudschooling, la stessa startup di Cicero, il primo tutor di latino online

ACERREVO BILD

Pc modulare fatto a blocchi con funzioni diverse che basta porre uno sull'altro. A ottobre da 249 euro

Nata quest'anno da un'idea di Andrea Armellini, imprenditore e padre di sei figli.

È un piattaforma che mette in rete genitori, studenti e insegnanti per il social learning SOCLOO

Riccardo Luna