

## COMUNICATO STAMPA

# Dall'aula tradizionale all'aula high tech: come cambia la classe del futuro?

Prende il via un progetto sperimentale con l'obiettivo di capire come cambiano i rapporti sociali e i processi di apprendimento quando si introducono in classe tecnologie innovative. La sperimentazione rientra in un quadro di accordi promossi e sviluppati dall'ANSAS nell'ambito delle proprie attività tese a sostenere l'innovazione tecnologica nella scuola. È questo uno dei molti temi di ricerca che l'ANSAS, come Agenzia Nazionale del Ministero dell'Istruzione, sviluppa nell'ambito dei propri fini istituzionali.

**Lunedì 21 Giugno 2010**, a Firenze, presso la sede dell'ANSAS - Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica (ex Indire) – verrà presentata la sperimentazione che sarà condotta in collaborazione con Intel Italia, SMART Technologies, Microsoft Italia s.r.l, Fondazione ASPHI onlus, l'Istituto Comprensivo “Baccio da Montelupo”, che ospita le classi interessate, e il Dipartimento di Scienze umane per la Formazione “Riccardo Massa” dell'Università degli Studi di Milano Bicocca. Nel corso della conferenza stampa, per l'Agenzia intervengono: Massimo Radiciotti, Direttore Generale e Stefania Fuscagni, Commissario Straordinario. Per testimoniare l'interesse del territorio, sarà presente Luca Rovai, Assessore all'Istruzione del Comune di Montelupo Fiorentino dove si trova la scuola che ospita le classi coinvolte nella ricerca. A conferma della rilevanze e dell'interesse nazionale del progetto interverrà Giovanni Biondi, Capo Dipartimento per la Programmazione e le Risorse Umane del MIUR.

### La sperimentazione

Saranno coinvolte tre classi di scuola primaria (due III e una IV) dell'IC “Baccio da Montelupo” che nell'anno scolastico 2010/2011 saranno dotate di una strumentazione tecnologica avanzata. La Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) SMART Board™ sarà affiancata dal nuovissimo banco interattivo SMART Table™, dalla tavoletta interattiva wireless SMART Slate™ e da una soluzione di one2one computing. Il ClassMate, fornito a ogni studente, è basato su architettura Intel e realizzato appositamente per trasformare l'ambiente di apprendimento. Ogni ClassMate sarà connesso al PC docente e alla LIM attraverso il software per l'apprendimento interattivo SMART Classroom Suite™ che consente la gestione delle tecnologie e della didattica in aula. I ClassMate saranno dotati del sistema operativo Windows 7™ e del pacchetto MS Office™.

L'integrazione di questi strumenti tecnologici disegna un ambiente di apprendimento fortemente sociale in cui la costruzione di reti e di gruppi elimina i fattori di isolamento e favorisce un apprendimento cooperativo.

Il progetto sperimentale cercherà di dare risposte ad alcuni interrogativi legati al passaggio dall'aula tradizionale a un'aula high tech. Un ambiente di apprendimento che prevede l'uso integrato di strumenti e risorse digitali:

- può favorire la collaborazione in classe e la partecipazione attiva degli studenti?
- può modificare gli stili di insegnamento/apprendimento?
- può influire in modo positivo sulla qualità degli apprendimenti?

Sono domande urgenti in un momento in cui il nostro paese ha destinato cospicui investimenti per la diffusione delle nuove strumentazioni tecnologiche nelle classi.

I dati che emergeranno da questa sperimentazione controllata e su piccola scala, si inseriranno all'interno della riflessione in corso sull'impatto delle nuove tecnologie nella didattica e potranno dare un contributo allo sviluppo di ambienti di apprendimento innovativi su più larga scala.

#### **Per informazioni**

Margherita Di Stasio  
m.distasio@indire.it

Rudi Bartolini  
r.bartolini@indire.it

PARTNER del PROGETTO

Istituto Comprensivo "Baccio da Montelupo", Montelupo F.no (FI)



**Microsoft® SMART™**

