

Questo sito utilizza cookie tecnici e cookie di profilazione di terze parti. Cliccando su OK o scorrendo la pagina e cliccando in qualsiasi punto della pagina del sito, acconsenti all'uso dei cookie. Per prendere visione dell'informativa estesa sull'utilizzo dei cookie e leggere come disabilitarne l'uso [clicca qui](#)

Accetto



2016 Progetto Firenze

L'alluvione
Le alluvioni



IL NETWORK DI INTOSCANA

intoscana.it

VIVERE, PRODURRE, VIAGGIARE

Cerca...



NEWS

SERVIZI

EVENTI

TV



VIVERE

Per chi vive la Toscana come cittadino



PRODURRE

Per chi lavora e produce in Toscana



VIAGGIARE

Per chi scopre la Toscana come viaggiatore

TECNOLOGIA

Scopri tutti gli argomenti

FARE GIOCATTOLI CON LE STAMPANTI 3D, **INDIRE** PORTA IL FUTURO A SCUOLA

di Federico di Vita



FEDERICO DI VITA

Profilo

Nato nel 1982, è stato editor, libraio, commesso e fruttivendolo. Ha pubblicato dei libri e collabora di rado con alcuni bollettini letterari.

Social:



ARTICOLI CORRELATI

PRODURRE ▶ Tecnologia

Stampanti 3D e co-working: il futuro in scena al FabLab di Firenze

PRODURRE ▶ Tecnologia

La Fab Academy anche in Toscana per formare gli artigiani del futuro

PRODURRE ▶ Tecnologia

Siena: al Santa Chiara il primo Fab Lab universitario della Toscana

FLICKR



Si chiama **Maker@Scuola** l'esperienza che studia come l'innovazione possa contribuire all'evoluzione del modello didattico, ne abbiamo parlato col ricercatore **Lorenzo Guasti**

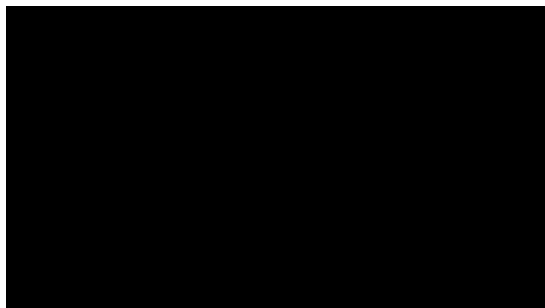
Dal gennaio 2014 è partito un progetto sperimentale che porta in alcune scuole elementari le stampanti 3D, mettendo i bambini a contatto con i metodi e gli strumenti di una tecnologia duttile, che ben si combina con la tipica creatività infantile. **Maker@Scuola** è un progetto di ricerca che ha come principale obiettivo quello di sviluppare un'indagine relativa agli scenari di interazione tra scuola e movimento **maker**, al fine di elaborare indicazioni da sviluppare nell'ambito del sistema scolastico nazionale. Ne abbiamo parlato con **Lorenzo Guasti**, ricercatore tecnologico fiorentino di **Indire**, che si occupa in prima persona dell'iniziativa che ha portato i bambini delle scuole elementari a cimentarsi con le macchine e le dinamiche tipiche dei FabLab.

Com'è nata l'idea di **Maker@Scuola**?

"Ho notato fin da subito che le interazioni tra scuola e **maker movement** potevano diventare un elemento molto importante di cambiamento e di evoluzione di tutta quella parte di didattica che viene definita "laboratoriale", e che non riguarda soltanto gli istituti tecnici ma tutte le scuole, dall'infanzia agli adulti. In questo ambito è nato il mio "macro progetto" **Maker@Scuola**, che ha due anime: una relativa all'osservazione del movimento dei **maker** e al come questo interagisca con la scuola; l'altra alla ricerca sul campo, in particolare stiamo sperimentando l'uso delle stampanti 3D nelle scuole dell'infanzia. Siamo al secondo anno di ricerca e i risultati sono molto incoraggianti".

Quanto durerà la sperimentazione nelle scuole?

"Il progetto ha una durata triennale quindi è molto probabile che continui fino al 2017, con la speranza che evolva anche per un altro triennio in qualcosa di stabile, capace di costituire un luogo di confronto, studio e ricerca tra questi due mondi che devono necessariamente dialogare e trarre vantaggio a vicenda".



Com'è nata la collaborazione col Miur?

Indire, l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa, è il più antico ente di ricerca del Ministero dell'Istruzione. È un Istituto di ricerca autonomo, che collabora strettamente con il MIUR sui temi dell'innovazione scolastica. Fin dalla sua nascita nel 1925, l'Istituto accompagna l'evoluzione del sistema scolastico italiano investendo in formazione e innovazione e sostenendo i processi di miglioramento della scuola. La collaborazione è continua e proficua, il Ministero è molto interessato alle nostre ricerche perché rappresentano potenzialmente strumenti con i quali produrre i contenuti per i programmi scolastici. Ovviamente con i tempi e i modi del Ministero".

Che reazioni hanno avuto i bambini?

"I bambini sono entusiasti. Per loro la tecnologia è una cosa normale. Ovviamente sta a noi ricercatori, agli insegnanti e ai dirigenti guidare il cambiamento - vale a dire l'introduzione della tecnologia - sostenuti da solide basi pedagogiche, in modo che le macchine non rappresentino solo un elemento di novità che si esaurisce in tempi brevissimi, ma l'occasione per cambiare alcuni aspetti della metodologia didattica supportati da questi nuovi strumenti".

Come si combina un'esperienza del genere con la didattica "classica"?

"Dove si trovano insegnanti motivati l'introduzione di progetti di ricerca sperimentale trova terreno fertile, e la coniugazione con la didattica "classica" si raggiunge senza sforzo. È evidente che sia un impegno molto grosso che coinvolge tutto il corpo scolastico e che deve poi valorizzare il lavoro svolto perché nessuno è obbligato a farlo. Chi lo fa è mosso dalla voglia di contribuire al cambiamento".

29/10/2015

0 commenti

Ordina per Principali

Aggiungi un commento...

Facebook Comments Plugin

FACEBOOK



Sono online le slide relative ai workshop Scientix che Indire ha organizzato lo scorso martedì al Festival della Scienza di Genova:
1- Il problema dei problemi di Pietro di Martino dell'Università di Pisa su problem-solving
http://www.slideshare.net/.../il-problema-dei-problemi-di-pie...
2- A scuola con il tablet di Giuliano Cramerotti docente di biologia e scienze della Terra presso l'ITT Buonarroti di Trento sull'uso del tablet nella didattica delle scienze:...

TWITTER

@IndireSocial

