

EDITORIALE



RICCARDO AMPOLLINI

“ STAMPA 3D IN CLASSE, GRAZIE A UN SOFTWARE GRATUITO

Buone notizie per la scuola italiana. Dopo tre anni di sperimentazione, un team di ricercatori di **INDIRE** (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa) ha messo a punto un sistema che permette di realizzare e gestire laboratori di stampa 3D in classe, in modo semplice ed economico. L'ambiente online, denominato **3D Indire**, include una serie di strumenti di modellazione e di ottimizzazione della stampa e uno spazio di condivisione dei modelli e delle esperienze realizzate.

Il sistema è gratuito e prevede la possibilità di alimentare un archivio personale di forme e modelli con le proprie creazioni. Inoltre, per facilitare la configurazione e l'utilizzo dei programmi per la stampa 3D in classe, è stato predisposto un apposito server dedicato: In3Dire. Con questo programma è possibile usufruire di una linea wi-fi privata, che funziona anche senza connessione alla rete Internet, alla quale studenti e docenti possono collegarsi e trovare tutti i software preinstallati per la gestione dell'intero ciclo di stampa.

All'interno di **3D Indire** il team di ricercatori ha poi progettato e sviluppato SugarCAD, un software gratuito di modellazione 3D ottimizzato per le scuole, in lingua italiana e inglese. Semplice da utilizzare, non richiede grandi risorse tecnologiche ed è ottimizzato per tablet e dispositivi touch screen. Gli insegnanti avranno l'occasione di sperimentare questi strumenti insieme ai ricercatori di **Indire** alla Fiera Didacta Italia, una delle manifestazioni più importanti sul mondo della scuola, in programma a Firenze dal 27 al 29 settembre.

Da diversi anni **Indire** - che, con 90 anni di storia, è il più antico istituto di ricerca del Ministero dell'Istruzione - è impegnato con il progetto di ricerca **Maker@Scuola**, l'osservatorio che monitora le più interessanti esperienze legate ai maker - gli "artigiani digitali" - in ambito educativo. L'istituto sta studiando, in particolare, le interazioni tra i modelli **Maker-space** e **Fablab** con il sistema scolastico italiano, analizzando quali contributi possano apportare all'innovazione della didattica.

