



In Ateneo

HOME > F2MAGAZINE > IN ATENEO > TECNOLOGIA, ALLA FIERA DI SHANGHAI LA SCUOLA DEL FUTURO PARLA NAPOLETANO

- IN ATENEO
- OPPORTUNITÀ
- CITTÀ E DINTORNI
- ITALIA E MONDO
- F2 CULTURA
- ARCHIVIO
- UNINA VIDEO

« INDIETRO

Stampa

Tecnologia, alla fiera di Shanghai la scuola del futuro parla napoletano

Un game-test per il riconoscimento degli odori e tavolette interattive per imparare giocando: a rappresentare l'Italia in occasione della prossima edizione del **'China Shanghai International Technology Fair (CSITF)**, uno dei più importanti appuntamenti mondiali sull'innovazione e la ricerca scientifica, saranno le soluzioni per l'apprendimento sviluppate dal **NAC, il Laboratorio per la Cognizione Naturale e Artificiale della Federico II di Napoli**.



In programma da **giovedì 21 a sabato 23 aprile**, la fiera-evento di Shanghai sarà declinata intorno al tema 'Better Technology, Better Life', una traccia che il Ministero italiano dell'Università e della Ricerca ha scelto di rappresentare, alla presenza del ministro dell'Università e della Ricerca **Stefania Giannini**, attraverso il lavoro condotto sulle Smart Cities, sul quale l'Italia ha un piano strategico (MIUR Smart Cities and Communities and Social Innovation) e ha investito ingenti risorse finanziarie (655,5 Milioni di Euro, il più rilevante investimento finanziario in Europa). Tra i numerosi programmi avviati, in vista di Shanghai il Ministero ha puntato su 'Inf@nzia Digitales 3.6', progetto di ricerca e sviluppo teso a rinnovare luoghi e strumenti di apprendimento partendo dai più piccoli, i bambini in età prescolare (3-6 anni).

*"Puntiamo a rivitalizzare per mezzo di tecnologie invisibili e non invasive - spiega **Orazio Miglino, ordinario di Psicologia generale alla Federico II e direttore del NAC (Natural and Artificial Cognition Lab)** - i principi dell'attivismo montessoriano della prima metà del Novecento. Apprendere, infatti, non è solo una questione che riguarda il cervello ma tutto il corpo. Le neuroscienze hanno confermato i principi metodologici della tradizione pedagogica italiana secondo cui tutto quel che ha a che fare con la sfera psico-educativa è fortemente legato alla nostra capacità di fare e manipolare cose e oggetti. Con la realtà aumentata e l'intelligenza artificiale abbiamo a che fare con oggetti intelligenti, la nostra sfida è adeguare i processi di insegnamento e apprendimento a questa nuova realtà tecnologica".*

Capofila di 'Inf@nzia Digitales 3.6' è la **Engineering Ingegneria Informatica**, azienda leader in Italia nel settore nuove tecnologie della comunicazione, cui si affiancano **Fastweb, Interactive Media e iCampus**, consorzio di Confindustria Campania. Sul fronte della ricerca figurano tra i partner il **NAC**, il Dipartimento di Ingegneria elettrica e Matematica applicata (Diem) dell'**Università di Salerno**, il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale (CORIS) della **Sapienza di Roma** e il Dipartimento di Ingegneria e Scienze informatiche dell'**Università di Trento**.

Concluse le fasi di test svolte sinora e centrate sulla percezione e l'accoglienza delle nuove tecnologie da genitori e insegnanti, il progetto sarà sperimentato sul campo da tre enti locali: la città di Roma, la Provincia di Trento e l'Ufficio Scolastico della Regione Campania. In Campania, in particolare, saranno coinvolti alcuni istituti di Napoli e del Cilento già dal prossimo anno scolastico 2016-2017.

Tecnologie per l'apprendimento "aumentato": Block Magic e Sniff

Nel Padiglione Italia alla fiera di Shanghai saranno presentate due soluzioni sviluppate dal Nac per 'Inf@nzia Digitales 3.6': **Block Magic e Sniff**.

Block Magic è la versione tecnologicamente aggiornata dei tradizionali "blocchi logici" e dei "teaching tiles" già note ai docenti. Composto da blocchi manipolabili arricchiti dalla tecnologia digitale, Block Magic sfrutta le antenne Rfid e Nfc grazie alle quali il software propone esercizi, stimola e sviluppa le abilità creative, matematiche, logiche, strategiche e sociali. In particolare, nel corso della risoluzione degli esercizi da parte del bambino, Block Magic offre un feedback sia acustico che visivo che lo guida durante gli esercizi.

Sniff, invece, è un game-test per il riconoscimento degli odori che utilizza una piattaforma interattiva con tecnologia Rfid. L'olfatto è, dal punto di vista evolutivo, uno dei sensi più arcaici, legato con le parti più remote e filogeneticamente più antiche del nostro cervello, ed è coinvolto in esperienze e vissuti fondamentali per la conoscenza di noi stessi e del mondo in cui viviamo. Eppure l'educazione sensoriale, e specialmente olfattiva, non rientra tra le priorità del nostro sistema educativo, e non per tutti è semplice discriminare o riconoscere un odore tra tanti. *"Con 'Sniff' precisa **Miglino** - è possibile compiere i primi passi esplorativi nel mondo olfattivo, per associare il giusto odore ad elementi del nostro ambiente e della nostra vita quotidiana, per mettersi alla prova sulla capacità di riconoscimento degli odori e per stimolare la curiosità verso un nuovo mondo che, in realtà, è molto antico".*

<https://drive.google.com/file/d/0B7CVcWoKvFpZcW5iZ0M5RDZMbHc/view?usp=sharing>