

Sono ancora poche le scuole che possono permettersi di attrezzare classi digitali. Sono quelle che si sono aggiudicate il finanziamento per il programma cl@ssi 2.0 o che hanno aderito a specifici progetti.

Tra questi ultimi segnalo l'esperienza dell'Istituto Comprensivo Baccio da Montelupo di Montelupo Fiorentino che è stata coinvolta nel progetto ArdesiaTech, sperimentazione di un setting tecnologico orientato alla didattica collaborativa

{loadposition user7}

Un computer al posto del quaderno, uno schermo invece della lavagna. Una rete in classe per potenziare il lavoro collaborativo tra compagni e tra alunni e maestre. Il progetto ArdesiaTech, promosso da INDIRE-ANSAS, agenzia del ministero dell'Istruzione, in collaborazione con l'Università Milano Bicocca e alcune importanti aziende tecnologiche, è iniziato nell'anno scolastico 2010-2011 ed è tuttora in corso.

Ogni alunno (in questo caso di classe 5°) ha in dotazione un Classmate Pc, pensato e sviluppato da Intel, in ogni aula ci sono una lavagna interattiva Smart Board e un banco interattivo digitale Smart Table di Smart Technologies, tutti collegati con il Software Smart Classroom Suite 2010 e con sistema operativo Microsoft Windows.

Nel video sopra potete prendere visione della descrizione di un'esperienza di apprendimento collaborativo nata attorno all'argomento "cibo", che ha visto l'utilizzo di strumenti tecnologici per collegamenti interdisciplinari tra italiano e matematica.

[Qui potete scaricare gli approfondimenti sulla sperimentazione ArdesiaTech](#)

Fonte: [Maestra LIMda](#)

{jcomments on}

{loadposition user6}