

La startup porta la scuola a casa e crea all'istante aule virtuali

LINK: <http://scuola24.ilsole24ore.com/art/scuola/2020-03-17/la-startup-porta-scuola-casa-e-crea-all-istante-aule-virtuali-183743.php?uuid=AD74T1D&>



La startup porta la scuola a casa e crea all'istante aule virtuali di G.Col. Il digitale al servizio della scuola. È da tempo che gli startupper lavorano a nuove imprese per innovare la didattica a distanza. Esperienze pionieristiche, accelerate in queste settimane di chiusura delle scuole. Così nelle tecnologie la scuola prova a ritrovare una sua quotidianità, tra interrogazioni o esercitazioni virtuali. Secondo un recente sondaggio di Skuola.net ben sei studenti su 10 sostengono che sfrutteranno questo tempo di non presenza in aula per continuare a studiare e restare aggiornati con il programma. E intanto uno studente su cinque vede la propria scuola già attiva con formule di insegnamento a distanza. «Per le mie lezioni di matematica condivido lo schermo ed è come avere la lavagna in classe per far vedere equazioni o altre operazioni. In questo modo i ragazzi non hanno

un'interruzione della didattica e proseguono aula a casa», afferma Elia Bombardelli, trentenne nato a Trento, professore di matematica. Il "prof Youtuber" più noto in Italia, con più di duecento videolezioni di matematica sul programma delle superiori del liceo scientifico, 260mila iscritti al canale su YouTube e complessivamente oltre un milione di views. «Per i ragazzi la lezione online ha delle differenze, ma in un momento in cui la didattica in presenza non la puoi fare è una chiave vincente adottare le tecnologie digitali», precisa. Intanto si moltiplicano anche le proposte di startup che puntano su programmi speciali legati anche a questa fase emergenziale. È il caso di Docety, startup molisana con una piattaforma di e-learning per seguire videocorsi, lezioni private e seminari. Insieme al centro di ricerca Lo Stilo di Fileta ha deciso di offrire accesso gratuito a

tutte le realtà pubbliche e private coinvolte nell'emergenza coronavirus. Redooc ha invece lanciato l'hashtag #ScuolaACasa: insieme al **Global Thinking Foundation** la startup di e-learning ha deciso di offrire gratuitamente licenze di accesso alla propria piattaforma. Un modo per erogare videolezioni ed esercizi interattivi. Obiettivo: garantire la continuità al processo di apprendimento delle principali materie di tutti gli studenti delle scuole chiuse nella regione Lombardia a causa dell'emergenza Coronavirus. Redooc di fatto è una palestra di matematica, fisica, italiano, Invalsi, educazione finanziaria, giochi di logica che ospita più di mezzo milione di studenti con cinquemila lezioni e 75mila esercizi interattivi. Da Milano a Roma: una proposta di video-lezioni arriva da Social Academy, realtà impegnata nell'edutech e partita con 510 mila euro di

investimento da Lazio Innova e LVenture, oggi presente nell'hub romano di LVenture Group. L'offerta formativa è attiva dal 2016 e oggi registra un migliaio di moduli venduti. Si moltiplicano anche le piattaforme legate alla digital classroom. Tra le flipped classroom più conosciute, ossia tra le progettualità legate ai metodi di formazione a distanza con le cosiddette "aula capovolte", si distingue Classmill. Si tratta di una applicazione gratuita che consente di produrre lezioni multimediali online. L'accesso al servizio è facilitato perché può avvenire tramite il proprio account di Facebook. La classe a distanza come un vero e proprio social network. Una piattaforma intuitiva, usabile, sincrona, immediata nell'utilizzo: si tratta della startup americana Edmodo, un vero e proprio social basato sulla formazione a distanza. Questa piattaforma di e-learning, nata dodici anni fa da due docenti informatici del distretto scolastico di Chicago, è soprattutto scelta dalle classi primarie. Spiegazioni interattive, articoli di approfondimento, chat con la classe, anche grazie alla creazione di gruppi-studio. Una startup hi-tech tutta italiana è Fidenia. Di fatto un social learning nato sei anni fa e

incentrato su un elemento molto attrattivo per le giovani generazioni, quello della gamification. Nella creazione di didattica a distanza è possibile condividere informazioni e testare la preparazione alla lezione assistita con la creazione di test, quiz e questionari. © RIPRODUZIONE RISERVATA