

# Tecnologie a Scuola

## Perché, Come, Per chi

---

Rosella Gennari e Marco Montali

**Scienze e Tecnologie Informatiche**

[gennari@inf.unibz.it](mailto:gennari@inf.unibz.it), [montali@inf.unibz.it](mailto:montali@inf.unibz.it)

---

18.12. 2012 / Merano  
Inaugurazione



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN

LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO

FREE UNIVERSITY OF BOZEN · BOLZANO

# Scienze e Tecnologie Informatiche a Bolzano

## Ricerca attraverso



- *lo studio e le pubblicazioni*
- *la didattica*
- *la creazione e la gestione di progetti*

## Applicazioni di ricerca:

- *Tecnologie per l'apprendimento*
- ...

## Ricerca di base:

- *Modellazione*
- *Progettazione*
- ...

# Tablet e “Spazio”

Dipendenza



# Tablet e “Spazio”

Dipendenza

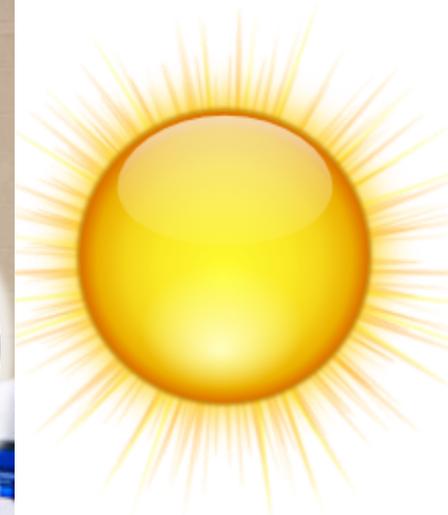


Indipendenza



# Tablet e “Tempo”

Dipendenza

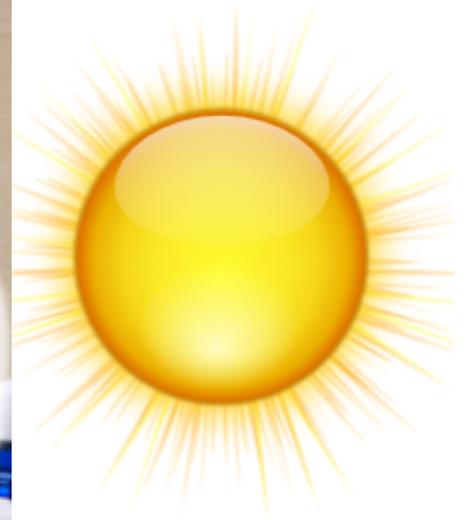


# Tablet – alcune caratteristiche

- Perché un tablet è più di un computer?
  - Trasportabilità
    - Uso “nell’ambiente”
  - Modalità di interazione avanzate
    - Accelerometro
    - Touch-screen
      - Dito/penna/tastiera/...
    - Fotocamera incorporata
- Versatilità d’uso

# Tablet e “Tempo”

Dipendenza



Indipendenza



# Interconnessione



# Tablet come porta di accesso



yahoo.com

facebook.com

google.com

youtube.com

live.com

# Tablet e Connettività

- Spazio per memorizzare informazioni
  - Potenzialmente illimitato
  - Disaccoppiato dal dispositivo
- Enorme capacità di calcolo
- Internet e accesso al web
  - Fonte potenzialmente illimitata di informazioni testuali/audiovisive
  - Accesso libero
  - Possibilità di raggiungere “tutti”
- **Necessità di formare cultura e consapevolezza: scuola come “bussola”**



# “Ma lo Che Ci Faccio?”

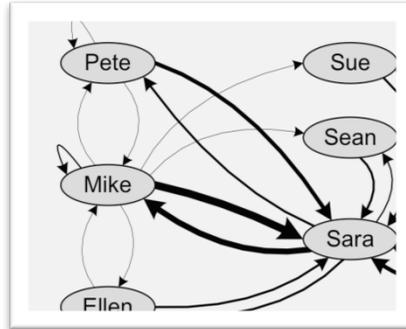
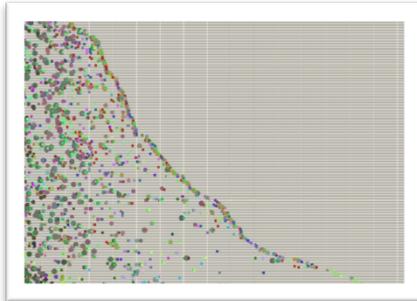


Software di controllo  
“aula multimediale”

hardware



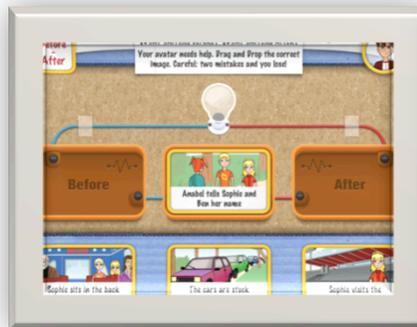
# Tablet per la Scuola: 3 Proposte



ricerca ed  
analisi di  
processi



oggetti  
geografici



giochi  
intelligenti

# Giochi Intelligenti: Perché



*I medici, quando cercano di dare ai fanciulli il ripugnante assenzio, prima gli orli, tutt'attorno al bicchiere, cospargono col dolce e biondo liquore del miele – Lucrezio, De Rerum Natura*

# Giochi Intelligenti: Perché



**leggere**

*Progetto europeo di ricerca FP7, TERENCE, dedicato alle tecnologie per l'apprendimento*

# Giochi Intelligenti: Per Chi



*giochi per leggere... come?*

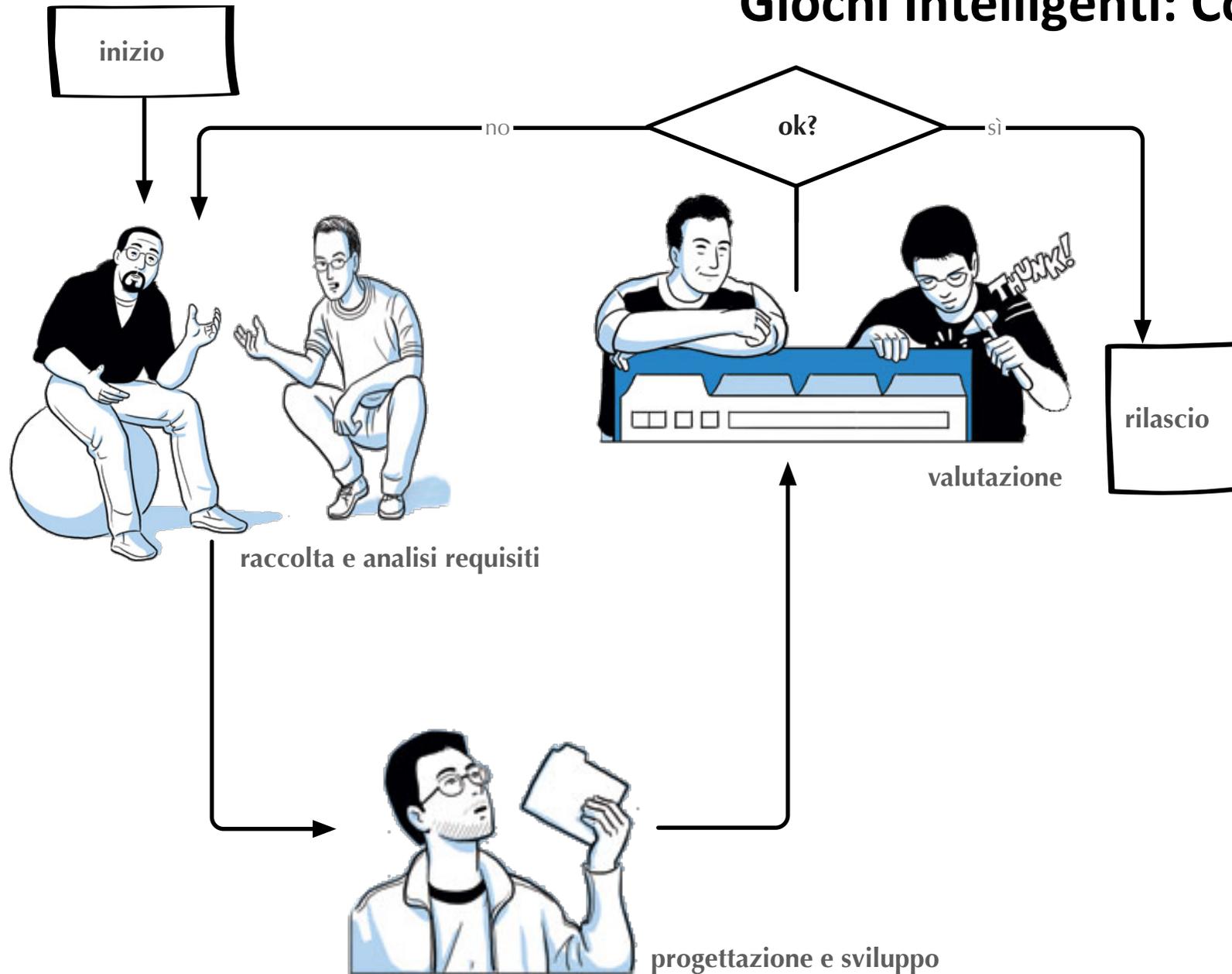


**leggere**



*10 bambini su 100 sopra gli 8 anni sono “lettore lenti”:  
leggono frase per frase e faticano a collegare da soli le  
informazioni nel testo – TERENCE, D1.1*

# Giochi Intelligenti: Come



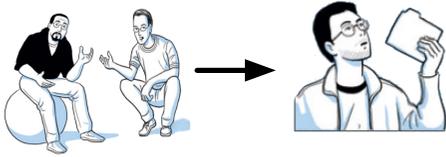


# Raccogliamo e Analizziamo i Requisiti



**quando:** relazioni temporali fra azioni

**perché:** relazioni causali fra azioni



# Progettiamo e Sviluppiamo

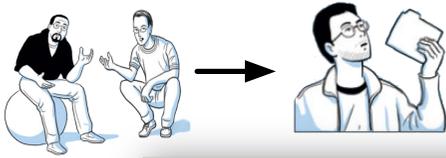
Partendo dai requisiti, abbiamo progettato e sviluppato  
**giochi intelligenti** per la **comprensione** di

**chi:** chi compie un'azione

**cosa:** che azioni compie un personaggio

**quando:** relazioni temporali fra azioni

**perché:** relazioni causali fra azioni



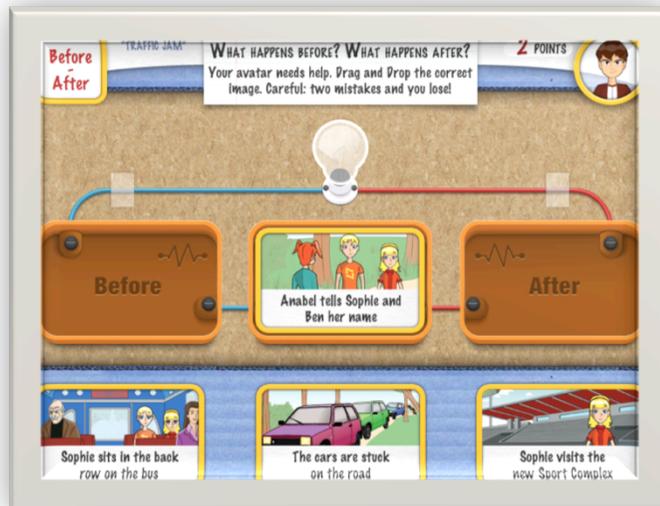
# Progettiamo e Sviluppiamo



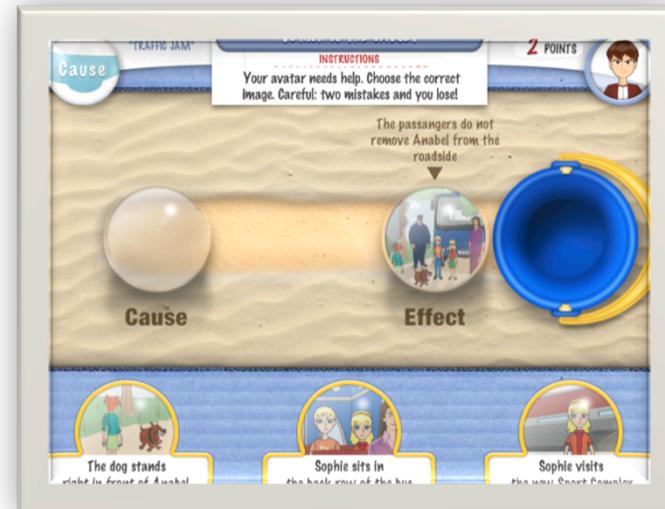
**chi:** chi compie un'azione



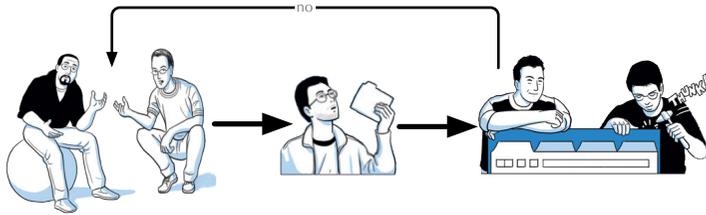
**cosa:** che azioni compie un personaggio



**quando:** relazioni temporali fra azioni



**perché:** relazioni causali fra azioni



# Valutiamo con utenti

**TRAFFIC JAM**

**WHAT DOES SOPHIE DO IN THE STORY?**

**INSTRUCTIONS**

Your avatar needs help. Drag and Drop the correct image. Careful: two mistakes and you lose!

**What?**

**A**

**RULE-MESSAGES**

**HELP**

Total Points 54  
Session Points 12

**C**

**END-OF-SMART-GAME MESSAGE**

**HELP**

Total Points 54  
Session Points 12

**B**

**HELP**

Total Points 54  
Session Points 12

**QUESTION:** What happens in the story?

**SKIP >**

Sophie sits in the back row of the 3 4

Sophie sits in the back row of the 5 6

Sophie sits in the back row of the 7 8

*guida attiva*

*guida passiva*

# Concludendo...

