

LA SCUOLA E' 'SMART' NELLA 50^ EDIZIONE DEL SALONE

Pen tablet, lavagne intelligenti, registri elettronici e zaini "anti-bigliata": la scuola digitale è in mostra a Smau, il Salone dedicato ai principali attori del digital e alle startup più innovative del nostro Paese

Milano - Basta gessetti, lavagne e quaderni, **a Smau 2013 la scuola è 2.0!** Sono tante le aziende, dai grandi player alle startup, che hanno scelto di investire le proprie risorse nel settore dell'istruzione, puntando a rendere scuole e università dei luoghi veramente 'smart'. Questa 50^ edizione del Salone è l'occasione per conoscerli ed esplorare le ultime frontiere delle tecnologie digitali per le imprese, con un occhio di riguardo per tutte quelle soluzioni capaci di rendere le Pubbliche Amministrazioni più vicine al cittadino.

In prima linea troviamo **Wacom**, azienda leader nel settore dei **pen tablet e degli interactive pen display**. Grazie all'ultimo nato della casa - il display touch interattivo DTH-2242 - università, scuole e aziende hanno l'opportunità di **massimizzare l'efficienza del flusso di lavoro e migliorare il modo di insegnare e presentare**. La combinazione di penna e tecnologia touch, permette agli utenti di scrivere, aggiungere rapidamente appunti, disegnare schizzi e diagrammi nonché navigare, zoomare e scorrere tra le pagine a grande velocità. **Ardesia LIM è la lavagna interattiva multimediale in ardesia** per la postazione docente di **Prestige Computer**. Più di un semplice ausilio alla didattica: grazie alla tecnologia all-in-one, Ardesia Lim include un pannello touch interattivo da 55" a 70" e un personal computer di ultima generazione in un unico apparato, evitando così l'installazione di più periferiche e un eccessivo consumo di energia. Lo schermo interattivo, applicato a parete o posto su di un carrello mobile, è facilmente trasportabile e può essere utilizzato come la classica lavagna, su cui scrivere con appositi pennarelli. La lavagna facilita lo scambio informativo tra studenti e docente, grazie alle reti intranet/internet e alla connettività WIFI. Anche la **GeniusBoard LIM** di Know K. è una dei protagonisti di Smau: si tratta di una **lavagna elettronica 'intelligente'**, dotata di un **software didattico estremamente intuitivo** che consente di scrivere, evidenziare, salvare, stampare e inviare e-mail. Geniale, come dice il nome, anche la possibilità di essere utilizzata da 4 utenti simultaneamente, indifferente con le dita, con le penne stilo o con il cancellino.

Ebbene sì, dobbiamo prepararci a dire addio anche all'appello e alle care "marinate" con i compagni di classe! Know K., infatti, non si è limitata alla lavagna intelligente, ma ha anche creato **KK 2.0, un portale web con funzioni di registro elettronico, gestione colloqui, comunicazioni scuola-famiglia e scrutini**, uno stimolante sistema di comunicazione e interazione all'interno della comunità scolastica, gratuito e sempre aggiornato con le disposizioni ministeriali. Vita facile per genitori e insegnanti, dunque, un po' meno per gli studenti, soprattutto per quelli del Liceo Scientifico Gandini di Lodi, i primi a sperimentare un'altra chicca di Smau: lo **zaino con badge elettronico che rileva le presenze**. Prodotto da **Zucchetti**, il badge si applica allo zaino, e quando lo studente attraversa i varchi elettronici posti all'ingresso dell'istituto, **il sistema rileva la presenza, memorizza il dato e lo invia online al registro elettronico dei professori e tramite sms ai genitori**. Utile per monitorare gli alunni, il badge impedisce inoltre l'ingresso negli istituti di persone non autorizzate. Tutti i curiosi potranno fare un salto nel passato, indossare lo zainetto e attraversare il varco che Zucchetti ha predisposto nel suo stand.

Anteprima sulle startup presenti in fiera

Come apprendere l'aritmetica e le scienze in modo semplice e divertente? La risposta che danno le startup innovative di Smau è "con un'app".

Aritmeticando, è l'applicazione per iPad creata da Finger Talks che offre agli alunni di elementari e medie **un nuovo modo di apprendere la materia basato su contenuti visivi e interattivi, con didattica e strumenti che favoriscono la comprensione intuitiva e divertente dei concetti**. Aritmeticando risponde alle vigenti leggi e normative in tema di ragazzi con Disturbi Specifici dell'Apprendimento, che prevedono il diritto ad un piano di studi personalizzato e inclusivo capace di connettere le necessità speciali ai bisogni e obiettivi di tutta la classe, usando didattica e strumenti compensativi ad hoc. L'app supporta chi impara e chi insegna: **stimola l'autonomia di studio nell'alunno, la sua sicurezza, l'integrazione in classe, e costituisce per il genitore e il docente una fonte di contenuti adatti anche all'apprendimento speciale**: spiegazione intuitiva della teoria con video animati, esercizi di diversa difficoltà personalizzabili con i propri dati, creazione di pacchetti di compiti per gli alunni.



MILANO 23-24-25 OTTOBRE 2013

Anche **Spillover** crea app per un pubblico giovane, con uno scopo preciso: rendere la scienza vivace, accessibile e, soprattutto, pratica. Tutti i contenuti vengono forniti direttamente da ricercatori e laboratori, e rielaborati in chiave pop da autori e illustratori emergenti, creando storie che comunichino con uno spirito ricreativo le invenzioni e le scoperte più attuali. **Le app, inoltre, sono rese “azionabili” da giochi, esperimenti e attività pratiche di citizen science**, grazie alle quali imparare divertendosi non sarà più un’utopia.

Durante i tre giorni le startup si presenteranno al pubblico di imprenditori e manager presenti in fiera attraverso diversi momenti di Pitching:

23 ottobre

Ore 10.00 - Arena Regione Lombardia, Pad 2 - SPEED PITCHING STARTUP

Ore 14.30 - Sala 2, Pad 2 - Premio Lamarck + SPEED PITCHING STARTUP

24 ottobre

Ore 11.00 - Arena Smart City, Pad 2 - SPEED PITCHING APP4MI, STARTUP COMUNE DI MILANO

Ore 12.00 - Arena Regione Lombardia, Pad 2 - SPEED PITCHING ACCELERATORI

Ore 16.00 - Arena Marketing Digitale, Pad 1 - SPEED PITCHING STARTUP

25 ottobre

Arena Fabbrica Intelligente, Pad 2

Ore 10.00 - SPEED PITCHING STARTUP

Ore 16.00 - SPEED PITCHING STARTUP