

## LA SCUOLA DI DOMANI SI ISPIRA AI VIDEOGAME

TECNOLOGIA AVANZATA, NUOVI STRUMENTI DIDATTICI, SCHERMI INTERATTIVI  
IL FUTURO È FATTO DI CHIP, TELE-DOCENTI E LAVAGNE INFORMATICHE  
LA VECCHIA CARTA RESISTE, ANCHE SE I QUADERNI DIVENTANO PROFUMATI

*di Raffaello Masci, da La Stampa del 19 aprile 2004*

BOLOGNA - Tecnologie avanzatissime per l'insegnamento a distanza. Strumenti d'avanguardia con la foggia di un giocattolo per agevolare l'apprendimento ai bambini «diversamente abili». Compiti in classe somministrati da un computer e da esso medesimo corretti con giustizia infallibile e immediata. Senza dire di tutto il «mammut» della burocrazia pedagogica - registri, orari, crediti didattici, piani dell'offerta formativa - finalmente risolto dall'informatica.

E' bella la scuola italiana vista attraverso i 154 stand di «Docet» la fiera delle idee e dei materiali per la didattica che si è chiusa ieri a Bologna: centinaia di aziende e di professionisti lavorano con successo per rendere l'apprendimento più agevole, più efficace, più divertente, più accessibile a tutte le categorie di persone - dagli adulti fino ai bambini con difficoltà - più moderno nelle tecniche e anche nei linguaggi. A osservare le nuove tecniche di insegnamento con occhio profano, ci sarebbe da dire, però, che tutto è un po' troppo imparentato con la tv e la playstation, con i videogiochi e con gli effetti speciali. Ma se serve, ben venga, si capisce.

Di questa rassegna - qui e nelle schede che pubblichiamo a fianco - segnaliamo non le cose più importanti, ma quelle che a noi sono sembrate più emblematiche del nuovo. O forse semplicemente più curiose.

**I VIDEOGIOCHI DRIVE.** Nella scuola entreranno molte «educazioni»: alimentare, sessuale, ambientale ... stradale. Che deve fare un preside? Per l'educazione stradale, per esempio, la Koala games ha prodotto il videogioco «Drive»: un bambino, in uno spazio tridimensionale, si muove per la città e per le campagne, incontra rotatorie, incroci, precedenza, eccetera. L'itinerario educativo è diversificato per fasce d'età e comprende anche un corso per la patente. Drive si può installare anche su una macchinetta tipo videogioco da bar: ci si diverte, si impara. Anche Play-kids, realizzato da un imprenditore di Palermo, è una sorta di videogioco con «chioschetto» ad altezza di bambino, che propone quattro percorsi didattici per imparare l'inglese.

**LE SCATOLE.** Si dice che per ragioni ecologiche occorre ridurre i pacchi, oppure riciclarli. Imparare questo criterio può essere un gioco. La Primigi, famosa azienda di calzature per bambini, è passata alle vie di fatto: ogni scatola di scarpe contiene un kit che consente di trasformarla in un animale colorato, un giocattolo costruito dal bambino riciclando la scatola.

**I QUADERNI.** La scuola evoca carta e penna. Ed ecco quindi il massimo del sofisticato e il massimo dell'artigianale. Le cartiere Pigna hanno ideato il quaderno profumato (a misura di ragazzina): nell'impasto della carta ci sono microcellule di profumo che si espandono grazie all'attrito della scrittura. Per contro Felice Botta, artigiano di Antella, provincia di Firenze, ha esposto la sua produzione di quaderni artigianali, cartelline legate col lacciolo di pelle, timbri da serigrafia, ex libris. e ha fatto la folla intorno a sé.