

**W**illy ha vinto le finali italiane e si è presentato al Cairo, alle finali mondiali di *Imagine Cup*, insieme ai suoi quattro creatori, studenti della Facoltà di Scienze dell'Università di Udine: Marco Amato (studente della laurea specialistica in Comunicazione multimediale), Elisa Buttussi (iscritta a Tecnologie web e multimediali), Alessandro Verona e Ivano Zanello (entrambi studenti della specialistica in Informatica).

Willy ama il nostro pianeta ed insegna ai bambini come si fa per riciclare nel modo giusto. Lo fa attraverso il cellulare, ma lasciando anche che i bambini corrano liberamente all'aria aperta. Ma chi è Willy? È un aquilotto, che prende spunto dal simbolo dell'ateneo friulano, e la mascotte-assistente virtuale inventata dai quattro studenti per il videogame che hanno progettato e portato in gara alla *Imagine Cup*, competizione tecnologica internazionale promossa da Microsoft e giunta quest'anno alla sua settima edizione. L'obiettivo di questo famoso concorso è quello di invitare gli studenti di tutto il mondo a mettere a frutto il proprio talento tecnologico per cercare di affrontare le principali esigenze dell'umanità; fra queste fame, povertà, mancanza di istruzione, discriminazioni sessuali, mortalità infantile, gravi malattie, salute materna, sviluppo e ambiente, il tema scelto dai quattro finalisti.

Il videogioco educativo si chiama **PaTa-Track** ed ha l'intento di sensibilizzare i più giovani sui problemi dell'inquinamento, insegnando loro l'importanza del riciclo. Questo cosiddetto "serious game" (visto il suo intento didattico) è un'applicazione informatica per cellulari e palmari dotati di un sistema Gps. Coinvolge i ragazzi in una vera e propria caccia al tesoro, dove l'ambito tesoro è il rifiuto riciclabile: "In questo videogioco - ci spiega il



Sopra, foto di gruppo dei ragazzi.  
Un rendering di Willy.  
Sotto una schermata del gioco per PDA/Smartphone.

mentore degli studenti, il dott. Fabio Buttussi, che ha fatto da 'allenatore' - non c'è solo il cellulare perché i ragazzi giocano correndo in un parco o uno spazio aperto: i partecipanti, divisi in squadre, si divertono a raggiungere gli obiettivi prefissati imparando i nomi di luoghi, piante e, soprattutto, le regole per inquinare meno. I ragazzi si spostano nel parco orientandosi con un sistema Gps, una mappa del parco sul cellulare; nel loro percorso devono trovare i rifiuti e riconoscerli come riciclabili o meno. La prima parte del gioco consiste nel trovarli e decidere se raccogliergli per riciclarli oppure no; poi, una volta collezionati gli oggetti, i giocatori devono correre alla ricerca del bidone giusto per ogni singolo rifiuto raccolto. Questo fa parte di quel filone di 'serious game', che sono considerati di altro genere rispetto ai tradizionali videogiochi dove lo scopo non è puramente ludico, bensì educativo". Naturalmente in tutto questo, Willy è sempre presente, li segue e li consiglia.

Il sistema, precisa il mentore, potrebbe essere applicato anche ad altri campi didattici; ad esempio, potrebbe essere usato all'interno di un castello per guidare i ragazzi in una visita interattiva alla ricerca delle varie zone da vedere o potrebbe essere ad uso degli insegnanti di varie materie: "Il gioco - conclude Buttussi - prevede anche un sistema di allacciamento al server dell'università che gestisce la connessione con i cellulari dei bambini. In questo modo gli insegnanti possono sempre tenere sott'occhio l'esatta posizione di tutti".

Sarà un vero e proprio **PaTa-Track**, quindi, a salvare il nostro pianeta dall'inquinamento? Beh, certamente è un passo in avanti verso l'educazione dei più piccoli al rispetto della Terra ed è dalla consapevolezza che nasce la volontà di agire. Anche il singolo - sembra voler dire Willy con il suo **PaTa-Track** - può fare la sua parte e il pianeta sarà più protetto se tutti impariamo fin da bambini a "giocare pulito".



Questo cosiddetto "serious game" (visto il suo intento didattico) è un'applicazione informatica per cellulari e palmari dotati di un sistema Gps. Coinvolge i ragazzi in una vera e propria caccia al tesoro, dove l'ambito tesoro è il rifiuto riciclabile.