Ecco le invenzioni che cambieranno il mondo

"PaTa-Track" è il gioco degli universitari friulani che ha vinto i campionati italiani di informatica

Un gioco per educare i bambini a fare la raccolta differenziata dei rifiuti. È l'idea vincente elaborata dagli studenti della facoltà di Scienze dell'ateneo friulano, Marco Amato di Majano, Elisa Buttussi di Medeuzza di San Giovanni al Natisone, Alessandro Verona di Azzano Decimo e Ivano Zanello di Talmassons, che parteciperanno alla finale del concorso Microsoft "Imagine Cup 2009" in programma a Il Cairo dal 3 al 7 luglio. Il gio-co denominato "PaTa-Track' è ambientato nel parco del Cormôr dove i bambini, virtualmente, partecipano a una sorta di caccia al rifiuto riciclabi-

«È un filone di ricerca che si occupa di riscoprire l'utilizzo dei giochi ai fini educativi» spiega il mentore del gruppo, Fabio Buttussi, nel precisare che "Imagine Cup" affronta i temi del millennio e in questo contesto gli universitari friulani hanno scelto di occuparsi della sostenibilità ambientale. «È un videogioco che si fa all'aperto continua il mentore –, i bambini vanno nel parco reale e con il palmare che mostra una mappa vedono la loro posizione. Il gioco si svolge come una caccia al tesoro rappresentato dal rifiuto che diventa un bene prezioso se riciclato opportunamente».

Chi segue i bambini può scegliere dove collocare i

Gli studenti della facoltà di Scienze dell'ateneo friulano Marco Amato, Elisa Buttussi, Alessandro Verona e Ivano Zanello hanno vinto il campionato italiano di software





te svolge il ruolo del tutor, successivamente esulta se i bambini rispondono correttamente alle domande e si rattrista se succede il contrario». Non mancano le informazioni sui luoghi e sulle piante che si possono trovare nel parco.

L'idea è stata messa a punto nel laboratorio di interazione uomo-macchina della facoltà di Scienze, diretto dal professor Luca Chittaro, nel polo scientifico dei Rizzi. Qui i quattro studenti hanno sviluppato il sistema informatico che consente alla mappa di educare i bambini alla raccolta differenziata dei rifiuti. Un'applicazione che

potrà essere utilizzata anche dagli adulti come un'evoluzione multime-diale delle audio guide nei musei. Per metterla a punto i ragazzi hanno lavorato intensamente circa un mese: «È stato un mese molto intenso seguito ad alcune riunione organizzate in precedenza» fa notare Buttussi nel descrivere lo sforzo compiuto dai laureati triennali in Informarmatica. Solo la studentessa è al primo anno del corso di laurea in Teconologie web.

Considerato che non è la prima volta che l'università di Udine rappresenta l'Italia alla finale "Imagine Cup", era successo anche nella passata edizione, per l'ateneo e la facoltà si tratta dell'ennesima conferma sul fronte dell'innovazione.

II mercato

Il software può essere acquistato dai Comuni e dai gestori di parchi

Íl software messo a punto dagli studenti della facoltà di Scienze dell'ateneo friulano è pronto per essere esteso a più parchi e a più mappe. «Potrebbe essere venduto ai Comuni e ai gestori dei parchi» spiega il mentore del gruppo, Fabio Buttussi, secondo il quale l'investimento ini-

ziale per acquistare l'hardware non supera i 5 mila euro. A questa cifra va aggiunto il costo dei palmari o dei telefoni da consegnare ai bambini. «A regime – continua Buttussi – potrebbe essere un gioco da promuovere nelle giornate dell'ecologia».