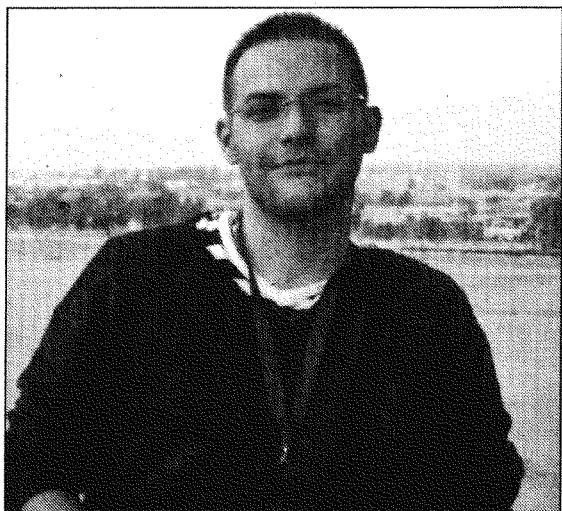


AZZANO DECIMO Il software educativo presentato dai friulani in un concorso internazionale interessa ai musei come guida

Nuove tecnologie, "Willy" non vince ma conquista



Alessandro Verona di Azzano fa parte del team dei ricercatori

Azzano Decimo

È rientrato in Italia il 3 luglio dal Cairo, il ventiseienne azzanese Alessandro Verona, con l'equipe di amici - studiosi friulani, Ivano Zanello, Marco Amato e Elisa Buttussi. Willy non ce l'ha fatta.

Il simpatico aquilotto scelto come mascot (e protagonista) del serious game con cui la squadra che rappresentava l'Italia ha affrontato la fase finale dell'Imagine Cup 2009, non si è guadagnato l'accesso al gruppo ristretto dei sei contendenti alla vittoria assoluta. Tuttavia, ha conquistato la simpatia ed il consenso oltre che di molti giudici anche di molti degli altri concorrenti arrivati dal resto del mondo.

Spiega entusiasta il giovane azzanese Verona: «In tanti hanno voluto saperne di più del progetto tricolore, che nel corso dello "showcase" finale è stato tra i più visitati». Ma per i ragazzi, oltre al loro accompagna-

tore, Fabio Buttussi, fratello di Elisa, finalista in Giappone all'Imagine Cup del 2005 e oggi docente a contratto all'università di Udine - quella egiziana è stata solo una parentesi: il loro software, "PaTa-Track" ha già attirato l'attenzione di molti enti che pensano già di poterlo utilizzare per programmi educativi nei parchi o come una sorta di evoluzione delle audioguide già in uso in molti musei.

«L'applicazione - precisa Verona - si basa su un sistema gps che permette in tempo reale di individuare la propria posizione su un terreno tramite una mappa scaricata da Windows Virtual Earth e, su cui sono state piazzate le diverse tappe della caccia al tesoro (che corrispondono a punti di interesse o prove da superare) - si presta anche a utilizzi diversi. Piazzando sul tracciato informazioni e non prove da superare, "PaTa-Track" potrebbe diventare anche una sorta di "navigatore" a sfondo culturale, capace di indicare un percorso da compiere o di fornire materiale di approfondimento su elementi di particolare rilievo che si incontrano nel corso della visita».

Nella versione presentata al Cairo, il software punta essenzialmente a far capire ai bambini l'importanza dei comportamenti individuali nella tutela dell'ambiente.

Con un sistema di bonus e penalizzazioni, i piccoli giocatori sono sollecitati a compiere le scelte più opportune, ottenendo punti quando queste si rivelano corrette (raccolgere dei rifiuti trovati e gettarli nel giusto contenitore della raccolta differenziata) e vedendosi sottrarre in caso di risposta sbagliata (ma in questo caso arriva il suggerimento fuori campo di Willy che spiega quale sia il comportamento più idoneo).

«Per l'equipe è stata, comunque, una grande esperienza - sottolinea soddisfatto Verona -. E già stiamo pensando di riprovarci il prossimo anno».

Mi.Pi.