



# I videogiochi sbarcano a scuola

**Per studiare storia, inglese, matematica e non solo. I giochi elettronici sono entrati nelle scuole di mezzo mondo. E ora tocca all'Italia.**

Studiare con i videogiochi: fino a qualche anno fa sarebbe sembrato impossibile. Ma i tempi cambiano e così, in punta di piedi, i game sono entrati nelle scuole conquistando rapidamente migliaia di **studenti e professori**. In Italia, il progetto pilota è nato grazie a un accordo fra il Ministero dell'Istruzione e l'associazione italiana degli editori di videogame, la "Aesvi".

Tutto è iniziato con **World of Warcraft**, un gioco di ruolo di massa online che è diventato oggetto di studio al **Liceo Marconi** di Milano per capire come si sviluppano le relazioni sociali. Con **Civilization** invece si è cercato di studiare in modo diverso, e sicuramente divertente, determinati periodi storici e processi che hanno segnato un'epoca. I professori possono scegliere non solo i titoli educativi in senso stretto, ma anche quelli pensati per l'intrattenimento che vanno per la maggiore.

Esistono diverse categorie di giochi:

**1 Maze:** in questa categoria, i giocatori devono navigare attraverso un labirinto per sfuggire ai nemici che li inseguono. Questi giochi di solito offrono una visione dall'alto e richiedono strategia, competenze

di pianificazione anticipata e riflessi. **Pacman** è uno dei giochi di questa tipologia di maggior successo. Una versione didattica di Pacman, chiamata **PacWriterXVIII**, è stata creata per migliorare le competenze di dattilografia.

**2 Gioco di ruolo (RPG Role Playing Games):** in questi giochi s'indossavano i panni di un personaggio di fantasia che evolve nel corso del gioco. **SimCity** è un classico gioco RPG che permette ai giocatori di costruire città. È stato sperimentato nelle scuole al fine di capire la gestione urbana.

**3 Racing:** i giocatori prendono parte a una gara, guidando un'automobile, una motocicletta o una navicella spaziale. **Racing Academy** fa parte di questa tipologia di giochi ed è utilizzato per aumentare la familiarità degli studenti con i concetti dell'ingegneria dell'automobile.

Secondo **Manuela Cantoia**, che insegna Psicologia all'Università Cattolica di Milano, i videogiochi aiutano gli utenti a ragionare, sviluppando strategie di gioco. In molte aziende gli impiegati sono valutati usando i giochi elettronici: danno un'indicazione precisa delle capacità



## I trucchi di Mister Bit



### Se la foto è sfocata

Quante volte abbiamo cestinato delle foto perché irrimediabilmente sfocate o mosse? Da oggi prima di "archiviare" i nostri scatti nel cestino, proviamo un recupero in extremis con **Focus Magic** (in versione prova con 10 foto modificabili) che riduce l'effetto mosso delle foto.

Collegiamoci al sito di Focus Magic e clicchiamo sul pulsante **download** (<http://www.focusmagic.com/download.htm>). Scegliamo il link **Download Focus Magic Windows** (fig. 1) e scarichiamo su pc il programma.

Una volta installato, selezioniamo da **Open** la foto da

modificare, quindi scegliamo dal menù a tendina **Filter** la voce **Focus**, se vogliamo correggere un'immagine sfocata, o **Fix Motion Blur**, per migliorare una foto mossa. Possiamo anche sfruttare i menù **Blur Width** e **Amount** per regolare, rispettivamente, la percentuale di sfocatura da correggere e l'intensità della correzione da applicare alla foto.

Prima di applicare l'effetto, clicchiamo in un punto dell'immagine per vedere un'anteprima del risultato. (fig. 2) Infine, dalla barra dei menu, scegliamo **Image\Start image processing**. Focus Magic inizierà il suo trattamento di bellezza sulla foto. A processo terminato non ci resta che salvare la foto con **File\Save as**. (fig. 3)

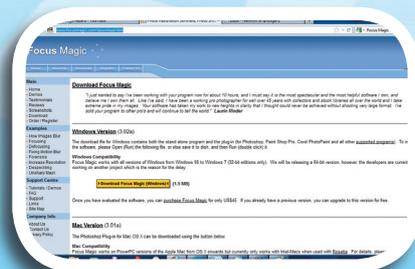


Fig. 1 - Videata per scaricare il programma.

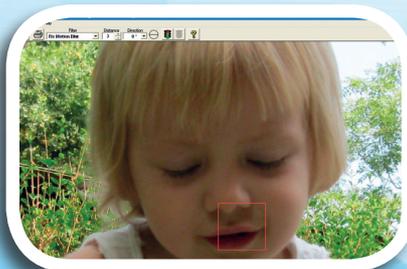


Fig. 2 - Schermata per avere un'anteprima della foto corretta.



Fig. 3. Videata finale per salvare la foto.



individuali e dell'abilità di lavorare in gruppo.

Tre anni fa a Strassburgo, presso il Consiglio d'Europa, è stato presentato un rapporto

chiamato **Games in Schools** realizzato da **European Schoolnet**, rete di 31 ministeri dell'educazione europei. Il progetto era nato con lo scopo di delineare l'uso dei giochi elettronici nelle scuole e di fornire una serie di raccomandazioni sul tema. Parteciparono più di cinquecento insegnanti sparsi per il continente, Italia inclusa. Emerse che il 70% di loro aveva già iniziato a utilizzare i videogame in classe.

Secondo la Cantoria, «dire videogame è come dire carta. Sono così tanti e diversi che ogni generalizzazione è inutile. Bisogna capire quale piattaforma si usa, quale console, quale videogame e per quale scopo. Sono realtà diverse. E invece le famiglie si fermano alla parola "gioco" e **non controllano**, lasciano che sia un terreno in mano a bambini e ragazzi».



## Bollettino del navigante

### Libri che passione!



In origine c'era **Anobii**, il social network che permetteva di creare facilmente una propria libreria ed entrare così in contatto con altri utenti con gusti simili ai nostri, o che magari avevano un volume che cercavamo da tempo nel loro scaffale pubblico.

Ma come sappiamo nel mondo virtuale di Internet la gloria e il successo sono effimeri ancor di più che nel mondo reale. E così Anobii è lentamente finito nel dimenticatoio, mentre **nuovi agguerriti concorrenti** si sono fatti avanti.

Tra questi è particolarmente interessante **Zazie**, il social network italiano che permette di creare una libreria virtuale, nonchè di archiviare, votare e recensire i libri che abbiamo letto. Inoltre è possibile curiosare nelle librerie degli altri per scoprire nuovi autori e percorsi di lettura.

Iscriversi a Zazie è molto semplice: basta collegarsi al sito <https://zazie.it> e premere il tasto **registrati** nell'area di **Login**. Una volta completata la registrazione, riceveremo una mail di conferma. Nella nuova pagina di Zazie premiamo il pulsante **libreria**, quindi inseriamo le nostre user e password create in fase di registrazione.

Eccoci finalmente nella nostra pagina di Zazie! Sulla destra compariranno alcuni consigli di lettura, (fig. 4) mentre cliccando sull'etichetta **Libreria** (fig. 5) potremo inserire i nostri libri preferiti nello scaffale "virtuale" della libreria.

Ma non finisce qui! Grazie agli strumenti **mood** e al servizio **CDQ** (Come Dove Quando), possiamo catalogare i libri con il "cuore". In altre parole se un libro ci ha fatto sognare o piangere, è possibile assegnargli uno o più "mood" e "certificare" così che quel volume è... pieno di passione!



Fig. 4 - Videata con alcuni consigli di lettura.



Fig. 5 - Videata per inserire i nostri libri preferiti.