

Il videogame ti premia se sbagli

► La sfida delle app innovative ispirate a Maria Montessori

ROMA "Aiutami a fare da solo". Il principio montessoriano, applicato ai computer, sta aprendo una nuova era nel divertimento-apprendimento dei nativi digitali: la riscoperta del libero arbitrio e l'autocorrezione basata sulla consapevolezza dei propri errori, infatti, promettono di rendere i videogiochi interattivi come non lo sono mai stati, spazzando via la ripetitiva passività dei gingilli elettronici che intorpidisce la mente.

Senza premi e punizioni
Pioniere dell'esperimento è Emanuele Panizzi, docente della Sapienza università di Roma. Ha chiesto ai suoi studenti di realizzare delle app per gli smartphone basate sui criteri ispiratori del materiale ideato da Maria Montessori, ovvero con meccanismi tali da permettere a chi le usa di correggere da solo i propri errori e, quindi, di capire quando il gioco è stato completato con successo. Il "trucco" è uno solo, ma fondamentale:

evitare di penalizzare automaticamente gli errori ad ogni mossa. Ad esempio, se metti due colori vicini, ti accorgi da solo se sono uguali. Se non te ne avvedi subito e sbagli, non c'è alcun software pronto a bacchettarti e costringerti in un rigido percorso predefinito: lo scoprirai quando alla fine non riuscirai ad abbinare gli ultimi due colori. E lo stesso vale per le note.

Un concetto che in ambito montessoriano è scontato, ma che ha gettato nel panico gli studenti di Informatica, preoccupati di non fornire un sufficiente e continuo "feedback" ai piccoli fruitori dei giochi, ormai succubi della "pappa pronta". Ai primi test, però, si sono dovuti ricredere vedendo con quale velocità i bambini risolvevano i problemi. A 60 anni dalla sua morte, dall'insegnamento sempre attuale di Maria Montessori può nascere davvero una nuova generazione di videogiochi intelligenti. ● LORENZO GRASSI



► Una bambina alle prese con le applicazioni della Sapienza.

L'intervista

ROMA «Ho frequentato scuole montessoriane e, visto che oggi molti bambini hanno a disposizione gli smartphone dei genitori, ho considerato una bella sfida portare su quei dispositivi i principi di Maria Montessori». Così Emanuele Panizzi, docente di Interazione uomo

computer alla facoltà di Ingegneria dell'Informazione Informatica e Statistica della Sapienza.

Chi vi ha ispirato?

È stata decisiva la collaborazione con Chiara Ossicini, Cinzia Trinca e Patrizia di Giulio, della Casa dei Bambini di via Orvinio a Roma. Hanno rimarcato

la necessità di lasciare che il bambino scopra da sé le cose. Con loro abbiamo testato le applicazioni.

Il concetto di gioco che non ti vincola ad ogni mossa può far nascere nuovi videogames non più passivi?

È possibile creare videogames che permettano al bambino di portare la pro-

pria creatività e il proprio bagaglio di esperienza nel gioco, piuttosto che seguirlo o al più scoprire percorsi predefiniti. Le nostre app lasciano la possibilità di rifare il gioco in modi diversi, di mettere alla prova la fantasia, di sbagliare e correggersi. Ovvero di crescere. ● L.G.

iMontessori

- Da scaricare. Alla Sapienza di Roma sono state già ideate 8 app montessoriane per iPhone e Android. Sono scaricabili gratis su www.sapienzaapps.it e disponibili su App Store e Google Play.
- L'elenco. iMontessori Campane sono 3 app per iPhone con tre varianti sulle campanelle da percuotere con un martelletto; iMontessori Colori sono 3 app per iPhone; Incastri per Android è la riproduzione del materiale degli incastri piani; Alfabeto Mobile per Android riproduce le lettere rosse e blu per formare parole.



“È in gioco la fantasia”