

Aumentami, o tablet, la realtà Ma lasciami gli spazi bianchi...

Dal libro tradizionale ai nuovi confini aperti dal digitale: imparare divertendosi
Con app e fotocamera si può affrontare meglio anche Dante, senza essere nerd

di Monica Tappa

I ragazzi non leggono? Dategli il tablet! Sembra una battuta. E invece no. Anzi, l'uso intelligente della tecnologia è, tra parentesi, anche una delle indicazioni appena fornite da Valeria Fedeli, ministra di Istruzione, Università e Ricerca per la didattica nelle scuole (e sì, ha già scatenato una marcia di polemiche). Perché la tecnologia ci viene in aiuto anche per incentivare i non appassionati e i refrattari alla lettura. Lo fa con uno degli strumenti di cui più si inizia a parlare anche al di là dei gruppi tematici o dei "nerd" di prima generazione: la realtà aumentata.

Ce lo conferma, ad esempio, il fatto che, tra i premi in palio alla Fiera del Libro per Ragazzi che si tiene ogni anno a Bologna e che presenta le novità mondiali, per la prima volta sia stata inserita una categoria per i contenuti di realtà virtuale/aumentata (VR/AR) con un vincitore e una menzione speciale.

Per la cronaca ha vinto "Mur" edito dalla danese Step in Books, mix tra libro e app con protagonista un orsetto giocherellone che non vuole saperne di andare in letargo, dove ogni pagina è un portale che interagisce col lettore e rimanda a un'area giochi virtuale, dove le illustrazioni pren-

dono vita e un uccellino vola via dalle pagine del libro per comparire sullo schermo e raccontare altre storie. Menzione speciale AR/VR invece per "Copain" di Albin Michel Jeunesse, Francia, che costituisce il vero esempio delle straordinarie potenzialità della realtà aumentata con spazi bianchi lasciati appositamente vuoti sulle pagine per favorire l'esperienza.

"La realtà aumentata alla base delle creazioni premiate - spiega Francesco La Trofa, giornalista esperto di tecnologie 3D - consiste in una app per dispositivi mobile dal funzionamento molto semplice. Attraverso la fotocamera il tablet è in grado di visualizzare le pagine bianche del libro, su cui la app proietta dei contenuti in 3D. L'esperienza ovviamente non esce dallo schermo del tablet, ma la percezione è quella di una realtà appunto "aumentata" dai contenuti digitali. La lettura di un libro supportato da tecnologie AR non è lineare, non si sfogliano più le pagine dall'inizio alla fine. La storia è la stessa, ma l'esperienza del racconto coinvolge attivamente il lettore, che sceglie quali contenuti attivare e l'ordine con cui visualizzarli. Le sue scelte, molto spesso, condizionano l'evoluzione del racconto, offrendo ad esempio finali alternativi".

"Con Copain - continua La

Trofa - parliamo di edutainment, un termine che potremmo tradurre come "imparare divertendosi". Esempio pratico. Dovete imparare la Divina Commedia. Avete due possibilità. Leggervi i volumi cartacei, o giocare ad un videogioco in grado di presentare gli stessi testi scritti da Dante, ma recitati direttamente dai personaggi in 3D, magari con la voce di Benigni, o di altri attori. Questo gioco vi consente inoltre di scoprire tutti i commenti tramite comodi menù pop-up interattivi, collocati nei punti giusti, anziché cercarli nelle fredde note numerate a piè di pagina. Il fatto che per secoli si sia imparato con certi metodi, non vuol dire che non ce ne siano di più efficienti. O che si possano utilizzare entrambi".

"Troppo spesso - conclude La Trofa - le applicazioni di realtà virtuale o aumentata sono presentate come qualcosa di circoscritto all'esperienza tecnologica. In realtà, ciò che fa la differenza è la componente autoriale. L'esperienza tradizionale del libro o del film offre al lettore un solo punto di vista, mentre le tecnologie immersive, come la AR, prevedono una molteplicità di situazioni su cui il lettore ha voce in capitolo. Lo storytelling di un'esperienza di edutainment interattiva è qualcosa che si avvicina più alla scrittura dei videogiochi".





zero14

CRESCERE A MODENA: STORIE, NOTIZIE, APPUNTAMENTI