

L'IDEA QUATTRO GIOVANI CESENATI PROMETTONO DI RIVOLUZIONARE I METODI DI APPRENDIMENTO

La startup che fa imparare con i videogiochi: «I compiti delle vacanze possono divertire»

di MADDALENA DE FRANCHIS

UN MANIPOLO di *nerd* (letteralmente, secchioni appassionati di tecnologia), che smanetta con i videogiochi fin dalla più tenera età e si diverte a risolvere *bug* (ovvero errori di funzionamento di un sistema informati-

co). Si definiscono così i ragazzi del team NonStudio, quattro studenti romagnoli tra i venti e i ventun anni, ideatori di una piattaforma online per facilitare l'apprendimento attraverso l'uso dei videogame.

UNA PIATTAFORMA che si propone di rimpiazzare il 'metodo classico' dei compiti a casa e per le vacanze - autentico assillo di ogni studente che si rispetti - con uno più divertente, all'insegna delle nuove tecnologie e della cosiddetta «realtà aumentata». Samuele Bertani, di Longiano, Lorenzo Bartolini, di Santarcangelo di Romagna, Vito D'Alessio, di Savignano sul Rubicone, tutti classe 1999, studenti di Ingegneria informatica al Campus di Cesena, e il vecchio del gruppo, Jacopo Foschi, classe 1997, studente di musica elettronica al Conservatorio di Cesena, sono i fondatori di NonStu-

dio, progetto attorno al quale gravitano oggi circa dieci persone, tra ingegneri, grafici e informatici.

«L'IDEA è balenata a Samuele Bertani, il nostro creative director, durante uno dei soliti pomeriggi passati tra libri e computer», ricorda Jacopo Foschi, che nel team riveste il ruolo di tecnico del suono.

«**NE ABBIAMO** parlato con i nostri ex professori delle scuole superiori e c'è stato grande interesse, dunque abbiamo deciso di andare avanti, chiedere il supporto di CesenaLab per la parte relativa alla gestione e farci aiutare da una psicologa e da alcuni docenti per i contenuti». L'obiettivo è costruire una piattaforma in cui tutti i videogiochi usati per facilitare l'apprendimento siano certificati e classificati in base al tema trattato. «Abbiamo iniziato dalle materie scientifiche», prosegue Foschi, «perché si prestano meglio a questa sperimentazione: ad esempio, i videogiochi della celebre serie Angry Birds (gli uccelli arrabbiati che intendono vendicarsi con i maialini, colpevoli di aver rubato le loro uova per mangiarle) possono essere utilizzati per spiegare la parabola e altre funzioni matematiche in maniera più immediata».

IMPARARE divertendosi: è questa la finalità cui si ispirano gli educational games, che saranno utili anche per il monitorag-

gio, in quanto alimentano un flusso continuo di dati, accessibili allo studente e ai docenti. Ma c'è anche un altro motivo che ha trascinato l'entusiasmo dei giovani fondatori della startup cesenate. «Sono affetto da dislessia - racconta Foschi - e Samuele da un disturbo dell'attenzione. Abbiamo vissuto sulla nostra pelle le difficoltà nell'affrontare i compiti per casa, la lettura di un testo, la scrittura. Uno scolaro alle prime armi vede queste difficoltà iniziali come insormontabili e può lasciarsi scoraggiare: con la nostra invenzione vorremmo evitare che qualcuno possa sentirsi come ci siamo sentiti noi in passato». La piattaforma è attualmente in fase di realizzazione: entro la prossima estate dovrebbe essere pronta per i primi test, da realizzare nelle numerose scuole del cesenate che si sono offerte per la sperimentazione.

**JACOPO FOSCHI**

«Perché non facilitare l'apprendimento usando i videogiochi? L'idea ci è balenata durante i giorni passati tra libri e Pc»

L'IMPRESA

'Nonstudio'

È una startup nata con il supporto di CesenaLab e il contributo di docenti e psicologi. Propone una piattaforma che usa i videogiochi per facilitare l'apprendimento

I fondatori

Samuele Bertani, Vito D'Alessio, Lorenzo Bartolini, tutti classe 1999, studenti di Ingegneria informatica e Jacopo Foschi, classe 1997, studente di musica



Peso: 51%