

Progetto Touchy

Introduzione

E' bizzarro come gli adulti, a sostegno della loro condizione di maturità, asseriscano di "essere troppo grandi per giocare", pare che dimentichino puntualmente che è proprio grazie al gioco che hanno appreso molte cose del mondo: quanti ingegneri meccanici sono partiti dal meccano o dai lego technic?

Quanti ricercatori di chimica hanno avuto il piccolo chimico ?

Un'altra cosa bizzarra degli adulti è il fatto che non si rendano conto di quanto in realtà si circondino di giocattoli: computer, cellulari e palmari con mille funzioni.

Il gioco è un elemento fondamentale nella progettazione delle interfacce dei software moderni: siamo passati da rigidi schermi neri con scritte verdi, a milioni di colori materia prima di sgargianti icone che trasciniamo e mettiamo qua e là come fossero i pezzi di pongo.

La tecnologia è dunque la dimensione giocosa che abbiamo creato noi "adulti" per ritornare ad un approccio più naturale alle cose.

Non a caso, quando connettiamo determinate periferiche ai nostri computer, spesso compare la scritta "hai appena connesso una human interface device".

Negli ultimi anni tutti gli studi dell'iterazione uomo-macchina sono volti in questa direzione. Le tecnologie touch screen ne sono un esempio cristallino: finalmente possiamo tornare a giocare con le nostre mani senza dover passare per la rigida macchina da scrivere chiamata tastiera.

Touchy

Touchy è un brand di prodotti educativi per bambini in età scolare. L'obiettivo ed i valori del brand vertono sull'imparare e crescere divertendosi utilizzando le nuove frontiere tecnologiche.

I prodotti sono dei software educational progettati per bambini in età scolare.

Come è stato illustrato nell'introduzione, le tecnologie hanno una naturale predisposizione per essere comprese rapidamente dalle menti più giovani, abbiamo quindi scelto come supporto fisico degli applicativi l'ultimo ritrovato in casa Microsoft: Surface.

Sfruttando la dinamica di iterazione data dal supporto Surface, il bambino si troverà di fronte ad un mondo dove giocare e nel contempo imparare cose nuove.

In questa documentazione verrà illustrato il primo dei software della linea di prodotti Touchy: Icony

Nel prossimo capitolo verrà illustrato brevemente il supporto fisico, Surface, per poi passare al software, Icony.

Surface

Surface è un nuovo prodotto tecnologico di Microsoft basato su un sistema touchscreen.

Surface consta di un computer che si presenta con l'aspetto di un tavolo: possono essere effettuate svariate operazioni senza ausilio di tastiera e mouse, basta toccare lo schermo e possiamo visualizzare immagini, video, pagine web ecc..

ulteriori informazioni riguardo a Surface :

<http://www.Microsoft.com/Surface/>

Icony : concept

Icony prende il nome dal concetto che l'immaginario collettivo è costituito da immagini entrate a far parte imprescindibile della cultura del mondo: Albert Einstein che fa la linguaccia guardando il fotografo, il sorriso della Monnalisa di Leonardo, il ritratto di Marilyn Monroe interpretato da Andy Warhol, ecc..

Icony insegna ai bambini cosa queste icone rappresentino e come queste siano testimonianza della storia che fino ad ora abbiamo vissuto.

Un'altro punto fondamentale della progettazione sono i collegamenti tra i vari argomenti: ogni contenuto è collegato ad altri 2 ma tra essi non vi è relazione diretta come può essere il periodo storico o l'argomento.

Questo elemento di serendipity è stato aggiunto per slegarsi da un modello educativo impositivo, consentendo alla naturale curiosità del bambino di creare il proprio percorso formativo.

Icony : dinamica di iterazione

Icony Si presenta come un insieme di fotografie sopra il tavolo, ogni volta che un bambino "prende in mano" (clicka) una foto, questa aprirà una pagina con un contenuto relativo all'immagine stessa. Ogni contenuto ha a piè pagina i link ipertestuali ad altre 2 contenuti, che sono rappresentati da un'immagine-icona ed una didascalia.

Modalità Icony

All'accensione del software verrà richiesto all'utente, presumibilmente la maestra, di scegliere tra due modalità:

- imparo: in questa modalità i contenuti che verranno aperti ad ogni click su un'immagine sono degli articoli divulgativi sull'immagine.
A piè pagina vi sono 2 immagini linkate ai relativi articoli, il bambino potrà dunque continuare la navigazione dei contenuti.
- rispondo: questa modalità è analoga alla precedente, con la differenza che ogni immagine viene questa volta associata a domande con risposte multiple cui il bambino deve rispondere.

Anche in questo caso si ripropone il meccanismo delle 2 immagini per accedere ai contenuti successivi.

Successivamente il software passa alla fase in cui il bambino potrà giocare-imparare.

Concetto Link

Il punto fondamentale su cui si gioca la navigazione dei contenuti verte sulle 2 immagini-icona a fine contenuto:

La relazione tra immagine di partenza e successivo step della navigazione deve essere "laterale".

Per "laterale" si fa riferimento a quello che viene comunemente definito Pensiero Laterale

http://it.wikipedia.org/wiki/Pensiero_laterale

Ci troveremo dunque di fronte ad una serie di collegamenti ipertestuali che vertono su associazioni di idee non banali né sequenziali in senso cronologico, disciplinare ecc...

Nel prossimo capitolo della documentazione vedremo un esempio di interfaccia tipo del software.

Esempio : foto di Albert Einstein

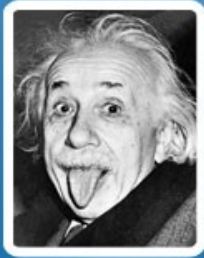
L'articolo parlerà della vita e delle scoperte dello scienziato.
A fine articolo vi saranno 2 link

1. Altra linguaccia famosa [copertina dei Rolling Stones] → articolo sui Rolling Stones
2. Altri spettinati nella storia [classico ritratto di Ludwig Van Beethoven] → articolo sul musicista



[schermata iniziale]

icony



Albert Einstein (Ulm, 14 marzo 1879 - Princeton, 18 aprile 1955) è stato un fisico tedesco naturalizzato svizzero, e in seguito statunitense.

La grandezza di Einstein è consistita nell'aver mutato per sempre, a soli 26 anni, il modello istituzionale di interpretazione del mondo fisico: nel 1905, l'anno ricordato come annus mirabilis, Einstein pubblica tre articoli a contenuto fortemente innovativo, riguardanti tre aree differenti della fisica:

- * dimostra la validità della teoria dei quanti di Planck tramite l'effetto fotoelettrico dei metalli;
- * fornisce una valutazione quantitativa del moto browniano e l'ipotesi di aleatorietà dello stesso;
- * espone la teoria della relatività ristretta, che precede di circa un decennio quella della relatività generale.

Nel 1921 ricevette il Premio Nobel per la Fisica "per i suoi contributi alla fisica teorica e specialmente per la sua scoperta della legge dell'effetto fotoelettrico"[1] e la sua fama dilagò in tutto il mondo: era un successo insolito per uno scienziato e, durante gli ultimi anni della sua vita, la fama di Einstein non fece che aumentare, superando quella di qualunque altro scienziato della storia. Nella cultura popolare, il suo nome divenne ben presto sinonimo di intelligenza e di grande genio.

- * Teoria linearizzata della gravità
- * Formalismo post-newtoniano
- * Equazione di campo di Einstein

Teorie avanzate

- * Teoria di Kaluza-Klein
- * Gravità quantistica

Altra linguaccia famosa



Altro spettinato famoso



[pagina tipo di contenuto]

Questa meccanica mette il bambino di fronte ad un percorso che stimoli la curiosità nello scoprire "dove si andrà a finire". Durante il suo bizzarro percorso riceverà informazioni in ambiti sempre diversi così da non annoiarsi.

Collateralmente viene sviluppata la capacità di associare immagini e concetti con dinamiche meno ortodosse dell'usuale, questo potrà agevolare lo sviluppo dell'elasticità mentale del bambino.

Future implementazioni

Il software è progettato per poter essere cross-platform ovvero sarà di facile importazione su piattaforme e media diversi quali per esempio un sito web.