

il caso

ERICA GIRAUDO
FOSSANO

Applicazioni per tablet con le quali i bambini, soprattutto quelli affetti da autismo e disabilità, potranno divertirsi con giochi elettronici e a colorare, sullo schermo, i personaggi dei cartoni animati. E' il progetto «Kids@Play» realizzato da un gruppo di studenti dell'Istituto d'istruzione Superiore «Vallauri» di Fossano. Ha vinto il primo premio assoluto del concorso «Il valore delle competenze digitali», promosso dall'Ufficio scolastico del Piemonte in collaborazione con l'associazione italiana per l'informatica e il calcolo automatico. I 4 studenti ideatori del

Invenzione di studenti del "Vallauri" fa giocare i bimbi autistici e disabili

Con l'applicazione per tablet messa a punto a scuola hanno vinto un concorso regionale

progetto, che ha sbaragliato tutti i concorrenti del Piemonte, sono: Andrea Abbate, Vlad Alazaroei, Claudio Bertan e Andrei Ginju. Il lavoro è stato coordinato dal professor Alberto Barbero.

ALL'ESTERO

Il progetto tradotto
in Inglese ha riscosso
interesse nelle Università

«Lo abbiamo realizzato in seconda, durante un'esercitazione in laboratorio - spiega il docente

- Un'educatrice della Neuropsichiatria Infantile di Fossano ci aveva chiesto di realizzare applicazioni semplici, adatte anche ai disabili più gravi. Abbiamo creato tasselli di puzzle da comporre, personaggi da abbi-



Abbate, Alazaroei, Bertan e Ginju con il professor Barbero

nare tra loro, colori da inserire nello spazio giusto e coppie di figure da trovare. Poi abbiamo deciso di partecipare al concorso. E' una grande soddisfazione, anche perché gli studenti sono tutti giovanissimi (hanno dai 15 ai 17 anni, ndr). Andremo avanti, con stage estivi, per ampliare l'offerta. Collaboriamo anche con il progetto "Touch for autism" dell'Asl Cuneo 1 di Mondovì. Tutti gli educatori hanno già condiviso le nostre applicazioni».

I ragazzi hanno utilizzato personaggi dei cartoni animati amati dai bambini: Pimpa, Peppa Pig, Pingu. Il livello è adatto anche a chi ha difficoltà più gra-

vi: basta toccare le figure, senza doverle trascinare.

Sul sito della scuola (www.vallauri.edu) è stato pubblicato il video (realizzato da uno dei quattro studenti, Vlad Alazaroei), nel quale ogni allievo presenta la propria «app» e fa una prova davanti alla telecamera. «Il filmato è stato sottotitolato in inglese - conclude Barbero -, l'hanno visto anche all'estero ed è stato apprezzato da diverse Università».

Il progetto «Kids@Play» sarà presentato ufficialmente e premiato, nel corso di un convegno dell'associazione italiana per l'informatica e il calcolo automatico, il 2 dicembre a Novara.