

## La "Bussola della Conoscenza"

Imparare le scienze in modo divertente e appassionante. È questo l'obiettivo della "Bussola della Conoscenza", un laboratorio multimediale che attraverso il gioco accompagna gli studenti alla scoperta del viaggio del naturalista Charles Darwin e della sua Teoria dell'Evoluzione. Realizzato da Motta On Line, la Bussola della Conoscenza è un progetto interdisciplinare di divulgazione scientifica, rivolto a studenti e docenti delle scuole primarie e secondarie. Giocando si impara, si studia e ci si diverte, via Internet.

La "Bussola della Conoscenza" è parte integrante del più ampio progetto *Evoluti per caso - Sulla rotta di Darwin* promosso da Velisti per caso, con Enel, Sanofi-aventis, Oltremare e l'Associazione Didattica Museale di Milano. Un progetto nato per celebrare il bicentenario della nascita di Darwin - che cadrà nel 2009 - in un modo del tutto particolare, vale a dire ripercorrere in sei mesi, a bordo di Adriatica - la barca di "Velisti per Caso" -, la rotta di Darwin: 12 tappe che dalle Galapagos si snoderanno fino al Brasile, toccando Ecuador, Perù, Cile e Argentina.

Il laboratorio multimediale si ispira a Charles Darwin, una delle figure più eclettiche e rappresentative della storia delle scienze naturali, e la sua passione e curiosità nei confronti della natura, che lo hanno portato a delineare la fondamentale Teoria dell'Evoluzione. Scopo di questo progetto è avvicinare i più giovani al meraviglioso mondo della natura e del sapere scientifico tramite il gioco e il divertimento.

Proprio per seguire questo obiettivo, la casa editrice Motta On Line è attiva nel mondo della scuola italiana proponendo a ragazzi e insegnanti laboratori multimediali di qualità, e fornendo alle scuole una ricca dotazione multimediale.

Attraverso il laboratorio didattico che prende spunto dalle avventure e dalle esperienze vissute dal giovane Darwin a bordo del brigantino Beagle sulle rotte dell'America del Sud, il progetto si propone di stimolare la curiosità degli studenti per il mondo della natura e delle scienze, rendendone piacevole l'apprendimento.

Il laboratorio, svolto nelle scuole da formatori specializzati, è strutturato come un vero e proprio gioco: i ragazzi vengono divisi in due squadre e, grazie all'ausilio di un computer portatile e di un proiettore, possono seguire la ricostruzione animata del viaggio, partecipando in prima persona alle scoperte e alle avventure di Darwin. Oltre alla ricostruzione del viaggio, durante il percorso multimediale vengono approfonditi argomenti legati alla Terra, agli animali e alle piante, attraverso schede ipertestuali, fotografie, immagini, animazioni e filmati. Per ogni squadra l'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero possibile di Carte-Natura, che vengono guadagnate affrontando con successo le prove associate alle diverse tappe del viaggio e superando i vari ostacoli disseminati lungo il tragitto.

Al termine dei laboratori, alla scuola e agli insegnanti che partecipano al seminario loro dedicato, viene lasciata, in dotazione gratuita, Aladina, la banca dati *on line* creata per la scuola. Un'eccezionale banca dati multimediale, ipertestuale e interattiva,

consultabile via Internet. Un grande patrimonio multimediale di cultura, integrato da percorsi di navigazione nel Web appositamente selezionati, aggiornamenti costanti, approfondimenti sull'attualità e percorsi didattici creati da grandi personaggi della cultura, quali Mario Tozzi.

Avvicinare i più giovani al meraviglioso mondo della natura e del sapere scientifico tramite il gioco e il divertimento, questo lo scopo principe del progetto la "Bussola della Conoscenza".

L'attività della "Bussola della Conoscenza" prosegue anche dopo il laboratorio, con un'iniziativa ludo-didattica da svolgere in classe: si chiama "Naturalisti per caso" ed è un'attività che si basa sull'importanza del disegno naturalistico. Il disegno naturalistico è uno strumento di conoscenza attraverso il quale l'illustratore svolge un importante ruolo di supporto alla ricerca scientifica e alla divulgazione del mondo naturale. Nell'ambito di questa iniziativa, tutti gli studenti che partecipano al laboratorio multimediale vengono invitati a illustrare un elemento naturale, vicino o lontano, grande o piccolo, per mostrare le proprie capacità di individuare i particolari, di rappresentarli graficamente e di trasformare le immagini elaborate in documenti veri e propri. Le scuole degli studenti che avranno inviato i lavori migliori verranno omaggiate con una dotazione di libri MottaJunior. Inoltre, Annamaria Passaro e Franca Trabacchi, illustratrici per riviste e libri per bambini, selezioneranno alcuni dei disegni più belli per "Velisti per caso".

