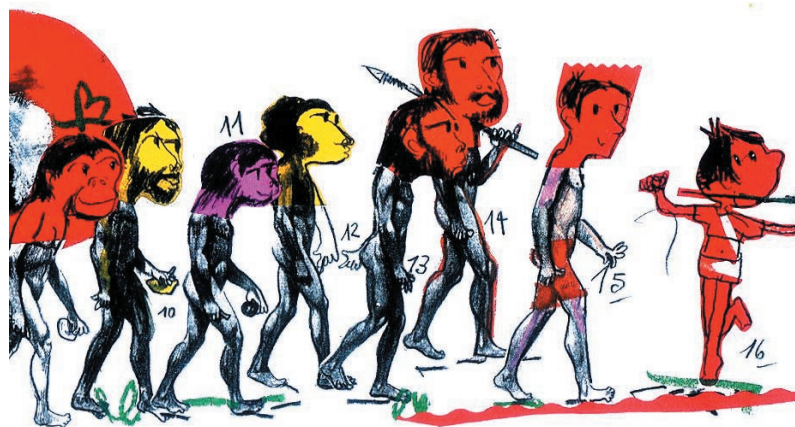


STORIE, GIOCHI E FANTASIA

Mary Leakey, 40 anni
sotto il sole d'Africa

Scavare, setacciare, raccogliere, ricomporre: il racconto della vita di Mary Leakey, la passione per l'archeologia e la paleontologia che diventa missione di vita. Ecco cosa racconta il bel libro scritto dalla nostra Cristiana Pulcinelli e illustrato da Vittoria Facchini per la collana «Donne nella scienza». S'intitola *Al-la ricerca del primo uomo. Storia e storie di Mary Leakey* (pagine 80,

euro 13,90, Editoriale Scienza) questo grazioso libriccino che ripercorre quarant'anni vissuti sotto il sole d'Africa, culla dei primi ominidi: dal ritrovamento del cranio del Proconsul, considerato allora l'anello mancante, la specie di passaggio tra le scimmie e l'uomo, alla straordinaria «camminata di Laetoli», una fila di impronte fossili lasciate da una famiglia vissuta 2 milioni di anni fa. ♦



→ **Mondo digitale** Le ricerche più avanzate confermano: giocare al computer aiuta l'intelligenza

→ **Aggressività** E i videogames non stimolano la violenza più di quanto non faccia già lo sport

Videogioco e dunque imparo

A quanto pare i videogiochi aiutano i bambini, stimolano addirittura la loro intelligenza. Ecco qualche ricerca che ci spiega in che modo può accadere.

FRANCESCO MAZZETTA
francescomazzetta@fastwebnet.it

Supponiamo dobbiate sottoporvi ad un intervento di chirurgia laparoscopica. Vi interessa sapere se il

chirurgo che vi opererà sia un appassionato di videogiochi? Dovreste, dato che una ricerca condotta nel 2004 presso il Beth Israel Deaconess Medical Center di Boston e presso il National Institute on Media and the Family dell'Università dello Iowa negli Usa ha mostrato che i chirurghi laparoscopici che trascorrono almeno 3 ore al giorno giocando con i videogiochi commettono il 37% di errori in meno e realizzano gli interventi il 27% più velocemente rispetto ai colleghi che non li utilizzano. Ma i vide-

ogiochi non aiutano solo i chirurghi. A spiegarlo arriva Mark Prensky, fondatore di Games2Train, società di e-learning che annovera tra i suoi clienti Ibm, Bank of America, Pfizer, Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti, ecc. Prensky col suo libro *Mamma non rompere, sto imparando!* pubblicato nel 2007 in Italia per Multiplayer.it Edizioni, illustra perché i videogiochi sono una risorsa importante per l'educazione dei ragazzi.

Prensky afferma che sul fronte della cultura digitale si è operata una

spaccatura generazionale tra gli «immigrati» e i «nativi digitali». Per i primi la cultura digitale non è un riferimento immediato ed hanno bisogno dei supporti analogici per comunicare, mentre per i secondi è quella più naturale. Prensky fa osservare come un/a ragazzo/a che stiano videogioando non sono mai «soli», ma spesso stanno interagendo con altri coetanei online, coordinandosi per raggiungere obiettivi specifici (sconfiggere un avversario, commerciare, comunicare, ecc.) in una maniera che