

## FACTORY DE LUXE Un prodotto adatto a "tutti"?

a cura di [Michela Ott](#)

Tra i software didattici, non è facile trovare prodotti utilizzabili in maniera fruttuosa da studenti di varie età con competenze e conoscenze prerequisite molto diverse; la maggior parte dei prodotti è indirizzata ad un target molto definito ed è molto specificamente caratterizzata sia come interfaccia che come contenuti.

Factory de Luxe, invece, è un programma che si adatta bene ad utenti con abilità molto diverse (quindi anche di età cronologica molto diversa e di livelli scolari molto distanti); il risvolto della medaglia è che diventa molto importante che il docente/riabilitatore faccia molta attenzione a proporlo ad un livello adatto al singolo utente.

Si tratta di un programma che esercita fondamentalmente il pensiero logico e le abilità di soluzione di problemi: anche se, di fatto, l'esercitazione si basa su riconoscimento e ricostruzione di figure geometriche non è indispensabile conoscere la geometria piana, è sufficiente possedere semplicemente le nozioni funzionali di rotazione, di angolo e conoscere la notazione della misura degli angoli.

In questi primi tre ambienti esercitativi lo studente si trova di fronte al problema, prettamente logico, di costruire un qualche cosa di "identico" ad un modello dato usando tre macchine distinte che possono, in vari modi, modificare un elemento di base: la macchina che ruota, quella che taglia, quella che disegna delle righe e quella che fa dei buchi.

La ricostruzione del modello, molto semplice ai livelli iniziali, può diventare anche estremamente complessa ai livelli superiori. Certamente se da un lato non servono conoscenze geometriche particolari, dall'altro servono invece buone capacità percettive e, certamente un occhio addestrato. Ai livelli più semplici è sufficiente una buona abilità percettiva collegata ad una certa intuizione; con l'incremento di difficoltà si richiede invece molta riflessione ed una buona strutturazione del pensiero logico per determinare i passi che devono essere compiuti e, soprattutto, la loro sequenza. Quello della corretta sequenzializzazione delle operazioni è certamente il compito più complesso (ed anche più stimolante) richiesto. In questo senso è molto utile l'ambiente RESEARCH IT il cui scopo fondamentale è quello di fare in modo che l'utente verifichi la correttezza / scorrettezza di operazioni già impostate: un compito cognitivamente complesso, ma stimolante.

Per portare a termine i vari compiti, in particolare quelli più complessi, è indispensabile anche possedere ed esercitare una buona memoria di lavoro.

Quanto detto fin qui vale sostanzialmente per i primi tre ambienti di lavoro (chiamati rispettivamente BUILD IT RESEARCH IT e TRY IT) mentre gli ultimi due ambienti (SHIP IT e DELIVER IT) sono più direttamente basati, il primo, sulla conoscenza della terminologia tipica della geometria piana ed il secondo sulla capacità di "stimare" il valore delle aree di alcuni poligoni.

Di fatto questi due ultimi ambienti sono molto più circoscritti ad un determinato livello scolastico (ultimi anni della scuola di base) e, a differenza dei primi tre, sono difficilmente utilizzabili nella scuola italiana, più che altro per problemi terminologici.