



Il «Medioevo fantasy» di Eymerich è il primo videogioco per non vedenti

Non solo studio, lavoro e assistenza. Tecnologie e ausili possono migliorare la qualità della vita delle persone disabili in ogni ambito della vita, tempo libero compreso. Videogiochi per tutti e simulatori 3D per divertirsi, ma anche per conoscere le difficoltà che deve affrontare chi ha una difficoltà sensoriale oppure nella lettura e nel calcolo, sono sotto i riflettori di **Handimatica 2012**, la nona edizione della mostra-convegno delle tecnologie per la disabilità, organizzata dalla **Fondazione Asphi Onlus dal 22 al 24 novembre a Bologna**.

Viaggio nel Medioevo - Nel corso delle tre giornate, a Handimatica si potrà provare in anteprima "Nicolas Eymerich, Inquisitore: La Peste", il nuovo videogame (www.eymerich.it) in distribuzione a partire dal 16 novembre, sviluppato dall'italiana TiconBlu con la consulenza di Asphi. Ispirato alle gesta dell'omonimo inquisitore protagonista dei libri di **Valerio Evangelisti** "Eymerich" è il primo videogioco "friendly" per non vedenti grazie alla modalità "Audiogame": la descrizione sonora di ambienti e azioni permette, infatti, anche a chi non vede, di muoversi tra villaggi di appestati, covi di eretici e boschi infestati, interagendo con una trama fatta di enigmi, misteri e avventure nel Medioevo.

Dal fantasy alle quattro ruote: a Handimatica gli appassionati di corse potranno salire a bordo di "GuidaTuPro", un simulatore che sarà messo alla prova anche dal campione **Alex Zanardi**, testimonial della

manifestazione. Frutto della collaborazione tra TiconBlu, Osservatorio per l'educazione stradale della Regione Emilia-Romagna e Asphi, "GuidaTuPro" è un videogioco attraverso cui cimentarsi in diverse situazioni di guida, che ha anche un importante scopo educativo: ci sono missioni in cui bisogna rispettare il codice della strada per evitare di fare incidenti e perdere punti della patente, un'altra la "Ecodrive" in cui si deve adottare uno stile di guida "soft" per consumare e inquinare meno, e altre ancora in cui sperimentare i rischi della guida sotto l'effetto di alcol e stupefacenti.

Inoltre, grazie alle tecnologie messe a punto dall'azienda Handytech specializzata nell'allestimento di veicoli speciali, il videogame è utilizzabile anche da chi ha disabilità motorie: controlli completamente personalizzabili consentono, infatti, di correggere la traiettoria del veicolo non solo attraverso il volante, ma anche tramite la scansione visiva e vocale oppure, semplicemente, muovendo la testa. Calarsi nei panni di chi ha difficoltà nella lettura e nella scrittura di lettere e numeri - dislessia, disgrafia e discalculia - è, infine, quello che promette "ComeSe", un "serious game" in 3D progettato da Fondazione Asphi e TiconBlu con il contributo di Fondazione IBM Italia. Attraverso la navigazione di ambienti immersivi, con "ComeSe" è possibile capire come i **dispositivi digitali - computer, calcolatrici parlanti, lavagne multimediali - possano essere d'aiuto a scuola tanto nell'apprendimento quanto nell'insegnamento**. Il software è strutturato in due parti complementari, gioco e approfondimento, che ne fanno un interessante strumento educativo da utilizzare anche in ambiente scolastico.

di Redazione (20/11/2012)

Tags: [disabilità](#) [diritti del malato](#)

Tweet

riferimenti utili



Aspi e Ospedali

Farmace

Aziende