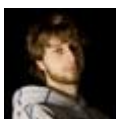


Lvdvs, l'app che vuole rivoluzionare il latino (e la scuola)

A metà strada tra Ruzzle e Babel, una lingua morta incontra gli strumenti moderni. La gamification sbarca sui banchi del liceo con un progetto che potrebbe espandersi poi ad altre materie. Gli operatori nel campo dell'istruzione 2.0 prendano appunti



Marco Cosenza

Publicato

febbraio 2, 2015



*Est modus in rebus. C'è un metodo, ci ricorda Orazio, corretto di rapportarsi alla vita e alla sua traversie. Tra queste potremmo annoverare anche la scuola, coi suoi obblighi e le sue opportunità. Gianluca Sinibaldi, che con Orazio litigava sui banchi del liceo, ha pensato che un modo per svecchiare la scuola fosse portare nelle aule impolverate un tocco di *gamification* e *mobile*.*

A 25 anni di distanza dalla maturità, e dopo un percorso che l'ha portato dal classico all'IT, Gianluca ha creato una app per imparare il latino... giocando. Non aspettatevi un **Google Translator o un Word Lens** per il latino (è semmai più vicino a **Babbel**). **Lvdvs non è un traduttore, è un allenatore**. Uno *sparring partner* che non si annoia mai, che risparmia l'imbarazzo di fare continuamente la stessa domanda al professore, e, come i bravi insegnanti, dà un consiglio che aiuta a ragionare anziché lasciarti fare scena muta. **“Repetita iuvant”**, riassume Sinibaldi.

Lo studente-giocatore ha il compito di identificare, attraverso l'analisi logica e 12 livelli a difficoltà crescente, gli elementi che gli permetteranno **una corretta traduzione** di periodi e massime antiche: prima il soggetto poi il verbo e a seguire i complementi. Con la libertà di sbagliare ma anche stimolando lo spirito ludico-competitivo. È possibile giocare senza timer o a tempo: meno ne impieghi, più punti fai. **È possibile poi aggiungere amici da sfidare (stile Ruzzle)** e condividere classifica e risultati sui social.



Agli occhi di un adolescente lo scontro tra noia dei manuali e divertimento dei social appare impari. **“Gli studenti portano comunque lo smartphone in classe: se non puoi batterli sul loro terreno, tanto vale allearti con loro”**, racconta l'ingegnere romano pensando alle lamentele dell'amica insegnante che gli ha dato involontariamente lo spunto per il progetto. Lvdvs porta una ventata di novità in un panorama didattico spesso stantio, non tuttavia con lo scopo di sostituire il docente bensì di integrarne lezione e spiegazioni. **“Il gioco è solo il mezzo, il fine è didattico”**.

Il progetto è autofinanziato. Gianluca l'ha realizzato in prima persona insieme a un team di tre persone ma puntualizza che *“tutto si deve alla santa pazienza di mia moglie che ha accettato di dirottare sull'app il budget di famiglia destinato ai pannelli fotovoltaici, e che poi ha sopportato tutte le mie assenze e le notti insonni”*. Dal lancio (avvenuto lo scorso ottobre) ad oggi, Lvdvs conta **15mila download**, ed è stato *adottato* da due licei di Roma (Keplero e Montale).

Disponibile sia in italiano sia in inglese, per **iOS** e **Android**, si pone l'obiettivo ambizioso non solo di evitare figuracce nel giorno della versione ma anche, se non soprattutto, di **innovare il modo di apprendere**. Nulla vieta infatti di applicare un modello simile anche ad altre materie.

Multimedialità e mobilità sono le funzionalità che Lvdvs promette di portare in cattedra. Per questo servono finanziamenti, o un editore, magari scolastico, illuminato che comprenda le potenzialità di mezzi come questi. Trasformare il manuale cartaceo in e-book e piazzare un tablet in mano agli studenti non è innovare l'istruzione. Sostituire un formato con un altro non basta, la scuola 2.0 ha bisogno di idee nuove. Come questa. *Carpe diem*.

http://www.wired.it/mobile/app/2015/02/02/lvdvs-app-rivoluziona-latino-scuola/?utm_source=twitter.com&utm_medium=marketing&utm_campaign=wired

Link per scaricare LVDVS

<https://play.google.com/store/search?q=LVDVS&hl=it>