

Books, books, books

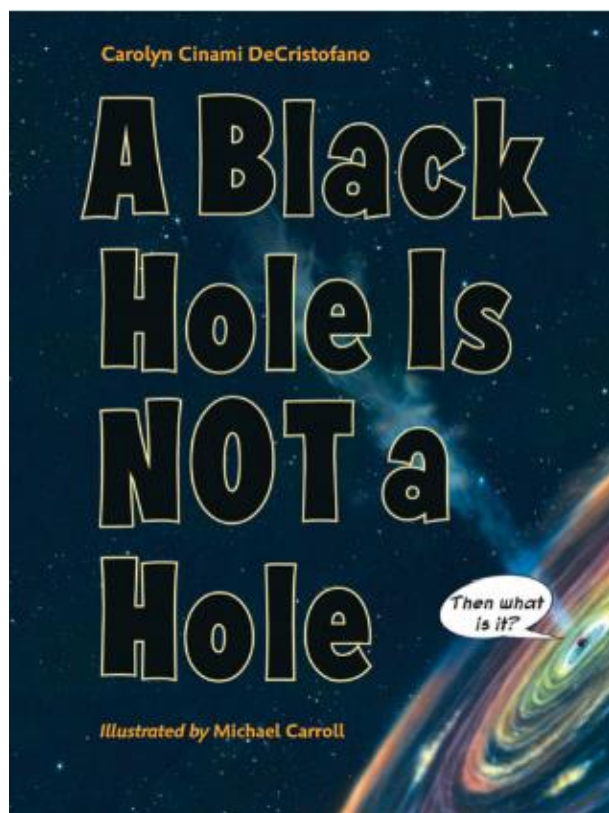
Tullio Basaglia

CERN

A Black Hole is NOT a Hole

di Carolyn Cinami DeCristofano, illustrazioni di Michael Carroll

Charlesbridge, 2021
ISBN 9781623543082



“Tutto è cominciato con una telefonata disturbata. Siamo negli anni 30 del ventesimo secolo. Un ingegnere che lavora per una compagnia telefonica, Carl Jansky, cerca di capire quale fenomeno è all’origine del fastidioso sibilo statico che disturba le sue telefonate e scopre che l’energia radio proveniente dallo spazio interferisce con il segnale telefonico.”

Stiamo parlando dell’inizio casuale di un’indagine che porterà alla scoperta dei buchi neri. Da un titolo che ne dà una definizione in negativo (“A black hole is NOT a hole”) scaturisce una serie di domande: “da dove vengono?”, “come li abbiamo scoperti?”, “che cosa li rende così potenti?”, che punteggiano la narrazione dell’autrice, ritmata da titoli che ammiccano al lettore (“Close encounters of the imaginary kind”, “Supersized surprises”, “An extreme case of gravity”) e lo guidano dalla domanda iniziale: “if a black hole is not a hole, then what is it?” ad un finale per così dire aperto: “a black hole is NOT exactly NOT a hole”.

Il linguaggio è vivace e le illustrazioni e le numerose foto rendono la lettura molto piacevole. Non risulta che ci sia una traduzione in italiano. Sarebbe un buon suggerimento per un editore attivo nella divulgazione scientifica per giovani adulti.

L’autrice è una divulgatrice scientifica freelance attiva presso il Museo della Scienza di Boston. Il libro, alla sua seconda edizione, è arricchito da un bel corredo fotografico di fonte NASA e illustrato da Michael Carroll, autore di fiction a sfondo scientifico e illustratore. Il libro è nella lista dei “100 Titles for Reading and Sharing” della New York Public Library.

Il CERN, che avventura! Un libro-gioco per divertirsi con la scienza

di Letizia Diamante, illustrazioni di Claudia Flandoli

Libri Volanti, 2022
ISBN 9788894365085



Se si cerca la parola *gamification* tra i percorsi formativi disponibili sul sito Scuola Futura: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> si trovano circa 160 risultati. Sia detto senza intenti polemici, la ricerca del termine ludicizzazione dà risultati molto più modesti...

Secondo Karl Kapp, professore di *Instructional Technology* all'Università Bloomsburg della Pennsylvania, “la *gamification* è l'utilizzo di meccaniche, dinamiche e estetiche proprie del gioco e del game-thinking al fine di ingaggiare le persone, motivare le azioni, promuovere l'apprendimento e risolvere problemi.”

Parlando di "Il CERN, che avventura!" è evidente che ci riferiamo al contesto dell'apprendimento di nozioni scientifiche. Il libro invita a scegliere se entrare in gioco nei panni di un ricercatore, di uno studente o di un turista e a seguire tre percorsi articolati in una serie di giochi e quiz, in compagnia di personaggi (il gatto Schrödy, il dinosauro Dino, l'uccellino Cheepy, il misterioso Antagonista) che movimentano ulteriormente una narrazione di per sé ricca di contenuti e di stimoli e che hanno il compito di interagire con il lettore-protagonista.

Per tornare alla definizione di Karl Kapp, gli obiettivi della *gamification* da lui enunciati sono pienamente centrati dal libro di Letizia Diamante, dottore di ricerca in biochimica presso l'Università di Cambridge, già attiva nel servizio della comunicazione del CERN e attualmente *Communications Coordinator* presso il Cambridge Graphene Centre.

La versione in inglese del libro si è aggiudicato il premio di “Best Education Title” della Singapore Book Association. Una versione in francese è in preparazione.