



L'XO LAPTOP: CARATTERISTICHE TECNICHE

L'XO laptop è stato progettato intorno al bambino: dall'hardware, al software, all'interfaccia grafica al design.

HARDWARE: l'hardware è stato progettato per essere duraturo, resistente, economico e sostenibile dal punto di vista energetico (la CPU consuma solo 0,8 W).

Per facilitare l'ambiente collaborativo, i laptop utilizzano un proprio protocollo chiamato **Mesh** che interconnette i laptop a distanza. Sfruttandone la connettività, ogni soggetto può superare l'isolamento e rilevare la presenza di altri membri, ciò permette di rendere il processo cognitivo più interessante e di stimolare le capacità tecniche.

Lo schermo è a matrice attiva, misura 7,5 pollici con una risoluzione di 1200x900 pixel e può essere utilizzato anche in modalità bianco/nero in ambienti molto luminosi.

Il laptop monta una CPU AMD Geode, 256 MB di RAM ed è dotata di memoria di massa a stato solido della dimensione di 1 GB.

Inoltre l'XO laptop è dotato di videocamera, microfono, slot di espansione per memorie SD e 3 prese USB.

SOFTWARE:

L'XO è stato costruito con software libero ed aperto: un bambino con uno XO non è un soggetto passivo fruitore di conoscenza ma un partecipante attivo di una comunità in cui si apprende, infatti i bambini, come gli adulti, imparano lavorando, solo più in fretta!

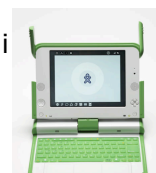
L'XO infatti non è un prodotto confezionato ma uno strumento per creare. L'XO nasce per privilegiare la stimolazione della curiosità del bambino, non è una scatola chiusa né un prodotto, è un progetto che va riempito con contenuti. L'XO non nasce per insegnare ad usare uno strumento ma ad essere curiosi, non è un fine ma un mezzo che può essere adattato, cambiato con il contributo dei bambini, per questo non è dotato di programmi ma di ATTIVITÀ. Inoltre sono attive una serie di comunità di programmatori in tutto il mondo continuamente impegnati nello sviluppo di nuove attività e di nuovi software che poi vengono condivisi e messi a disposizione di tutti secondo la filosofia del software Open Source.

INTERFACCIA GRAFICA:

L'interfaccia grafica pone il bambino al centro delle attività (non applicazioni da utilizzare!) e con dei pulsanti semplificati il bambino può passare in ogni momento a delle finestre che rappresentano il **mondo**, ossia tutte le reti attive e tutti i laptop connessi alla stessa rete, gli **amici, sé stesso** e l'**attività** che sta svolgendo.

DESIGN

Il laptop è stato progettato con un design simpatico e flessibile con gli angoli che gli fa assumere altre sembianze: da portatile standard a libro a console di gioco. Alla fin fine deve essere anche un gioco perché giocando si impara!



Per saperne di più visita il sito ufficiale di OLPC: www.laptop.org

