

# BINNENKORT IN EOS



## GAMENDERWIJS LEREN

Musea maken steeds meer gebruik van interactieve spellen, zonder evenwel in een speelhal te veranderen. Als ze goed opgebouwd zijn, kunnen de installaties, die vaak als een computergame zijn uitgevoerd, heel speels informatie overbrengen aan een niet per se jonge doelgroep. Zulke interactieve spellen kunnen als een vorm van 'ervaringsleren' de gebruikers zelfs testen voor een beroep of studie.

uit op 16 mei

## AUTISME ZIT VANBINNEN

Over autisme bestaan veel misvattingen. Sommigen hebben de film *Rain Man* gezien en denken dat mensen met autisme gigantisch goed kunnen rekenen. Anderen stellen er zich, zoals de naam insinueert, in zichzelf gekeerde mensen bij voor, terwijl dat niet eens een noodzakelijk kenmerk is voor een diagnose. Zeker bij mensen met een normale begaafdheid is autisme veelal een onzichtbare handicap, maar dan wel een die een enorme invloed heeft op elk aspect van hun leven.

## NANOCHIPS

In de informaticarace naar de kleinste en snelst geïntegreerde schakeling of computerchip zijn de natuurlijke grenzen bijna bereikt. In nanogebied, waar afmetingen uitgedrukt worden in miljoenste van een millimeter gelden heel andere natuurkundige wetten. Willen chipfabrikanten deze nanobarrière oversteken dan zullen ze heel andere technieken moeten ontwikkelen dan die voor hun microchips. Een blik op de grensverleggende wetenschap achter de nanochip.

Inhoud onder voorbehoud