

# La Multimedialità alla Fiera del Libro per Ragazzi '95 di Bologna

*L'organizzazione della Fiera di Bologna, dopo il successo dello scorso anno, ha confermato anche quest'anno nell'ambito dell'ultratrentennale Fiera del Libro per Ragazzi internazionale l'appuntamento con il cambiamento, il futuro dell'editoria per ragazzi recitato dalla multimedialità*

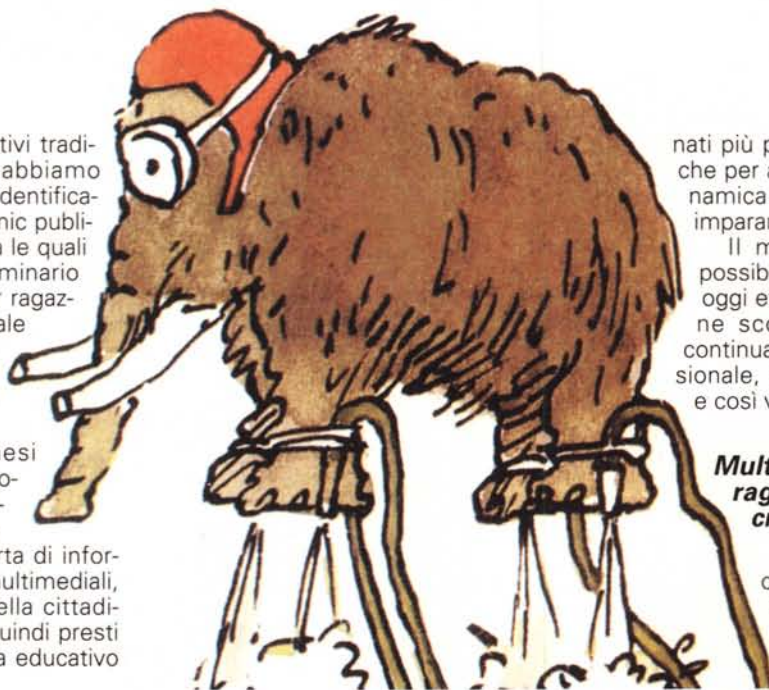
Accanto agli spazi espositivi tradizionali, anche quest'anno abbiamo trovato una serie di società identificate dal simbolo «EP», electronic publishing, ed alcune iniziative tra le quali dobbiamo sottolineare il seminario su «Multimedialità e libri per ragazzi: i processi creativi» al quale hanno partecipato personalità di spicco internazionale e di cui parleremo più avanti.

Bologna è da alcuni mesi proiettata nell'occhio del ciclone dei New Media, con iniziative molto interessanti in tema di reti civiche, di offerta di informazioni, tendenzialmente multimediali, al cittadino e per il bene della cittadinanza. Non sorprende che quindi presti tale attenzione al Multimedia educativo per i ragazzi.

## **Il cambiamento come presupposto dell'insegnamento**

È incredibilmente attuale Eraclito, siamo nel 500 a.C., quando dice che «Niente è permanente salvo il cambiamento». Infatti la conoscenza del mondo che ci circonda, in particolare della complessità e dell'incertezza care a noi europei, e la sopravvivenza dell'industria legata alla conoscenza impongono un costante e rapido cambiamento. Dal punto di vista economico il cambiamento è l'asse nella manica delle industrie che vogliono sopravvivere in un mercato vivo.

Nei processi legati all'istruzione è fondamentale comunicare informazioni che abbiano una rilevanza con il mondo attuale, quindi mai come oggi con un



*L'educazione si evolve con il multimedia!*

mondo fatto di un enorme flusso di informazioni multiformi. Anzi l'istruzione stessa è un momento di verifica del cambiamento costantemente in atto nella società. Quando la scuola comincia ad essere lontana dal mondo reale significa appunto che forse non è stata capace di seguire il cambiamento.

Quando abbiamo parlato le prime volte di Multimedia abbiamo indicato nell'uso di diversi media integrati e nella possibilità di interazione elementi importanti per poter comunicare meglio, di più ed in maniera più naturale specialmente ai giovani. Ed è chiaro a tutti che diventa sempre più difficile tracciare l'evoluzione del genere umano negli ultimi secoli specialmente se si continuano ad utilizzare strumenti didattici

nati più per cristallizzare il sapere che per aprire una discussione dinamica con chi si trova a dover imparare.

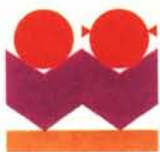
Il multimedia è una delle possibili strategie per affrontare oggi efficacemente la formazione scolastica, la formazione continuata, la formazione professionale, la formazione a distanza e così via.

## **Multimedialità e libri per ragazzi: i processi creativi**

Molto insolito per il tipico panorama italiano, questo convegno ha lanciato dei messaggi chiarissimi a quegli editori che ancora oggi non

hanno individuato nel Multimedia un passaggio obbligato per conservare il contatto con gli acquirenti in questa industria, i ragazzi, appunto. Molti gli interventi interessanti, scelti dal presidente della Scholastic, azienda statunitense leader mondiale per il materiale didattico per la scuola dell'obbligo. Richard Robinson, questo il nome del presidente, aiutato dall'incisivo Robert Gehorsham, Vice Presidente per la tecnologia di Scholastic e amico personale, con il quale più di una volta a Manhattan abbiamo potuto scambiare previsioni sull'evoluzione dello scenario del mercato multimediale, hanno introdotto la mattinata di lavori. Tra le personalità che hanno condiviso con il numeroso pubblico le rispettive opinioni e la propria visione ricordiamo: Amy Iorio di Microsoft, Robert Stein di Voyager, Pe-





ter Kindersley di Dorling&Kindersley e Paolo Parlavecchia di RCS Rizzoli. Ciascuno ha spiegato l'approccio della propria società al multimedia rivolto ai ragazzi a fini educativi, mostrando anche esempi di applicazioni sviluppate su CD-ROM o in fase di completamento.

Peter Kindersley in particolare ci ha sorpreso con un'analisi incredibilmente affascinante della tendenza verso il Multimedia, delle opportunità ma anche dei rischi connessi. Lasciamo che siano le sue parole a darci un quadro generale del rapporto tra Multimedialità e libri per ragazzi

«La gente vuole poter manipolare l'informazione a modo proprio e per questo il computer è così importante. Ciascuno utilizza la conoscenza in un modo leggermente diverso ed è anche per questo che noi editori facciamo i libri in modo diverso. Nell'avvicinare il Multimedia negli ultimi tre anni abbiamo creato circa 140 linee di codice. Facendo questo lavoro uno dei costi più rilevanti che abbiamo individuato è quello della correzione degli errori nella programmazione dei nostri CD-ROM, nel fare i vari test, nell'assicurarci che i CD girino correttamente sulle diverse configurazioni. Per poter effettuare questo genere di testing abbiamo dovuto trovare le persone adatte.

Gli investimenti per i CD si sono rivelati molto più grandi rispetto a quelli necessari per fare i libri per il semplice motivo che quando le persone guardano la televisione o un monitor sono molto esigenti e danno per scontato che gli investimenti per realizzare i pro-

grammi siano naturalmente molto elevati. La stessa cosa non succede invece con i libri, per i quali la gente non immagina molti investimenti e quindi ridimensiona anche le aspettative.

Il contenuto in questo tipo di produzione è estremamente importante, come tutti in questa sala possono immaginare. Il testo, innanzitutto, e poi l'audio, l'animazione, il video. Per questo motivo noi di DK non siamo più semplici editori cartacei, dal momento che abbiamo già cominciato a realizzare contenuti legati a media differenti. Tutto è cominciato anche per il fatto che io non posso credere che il libro in futuro non avrà bisogno di audio, di animazione, ecc. Producendo Multimedia abbiamo dovuto digitalizzare le immagini utilizzate che altrimenti, se fossero state già digitali, avremmo potuto semplicemente trasferire. Oggi anche quando produciamo i libri prestiamo maggiore attenzione al processo con il quale realizziamo il contenuto, in modo da semplificare l'utilizzazione dello stesso in media digitali. Con queste precauzioni oggi possiamo realizzare libri che esistono tanto in versione cartacea che digitale su CD-ROM.

Un altro punto molto importante è che, dal momento che ciascuno di noi editori ha bisogno di avere un successo estremamente grande nel mercato della propria nazione per ripagarsi degli investimenti richiesti dal Multimedia, è necessario trovare partner negli altri paesi del mondo. Purtroppo oggi siamo praticamente in competizione con alcune delle società di software più grosse

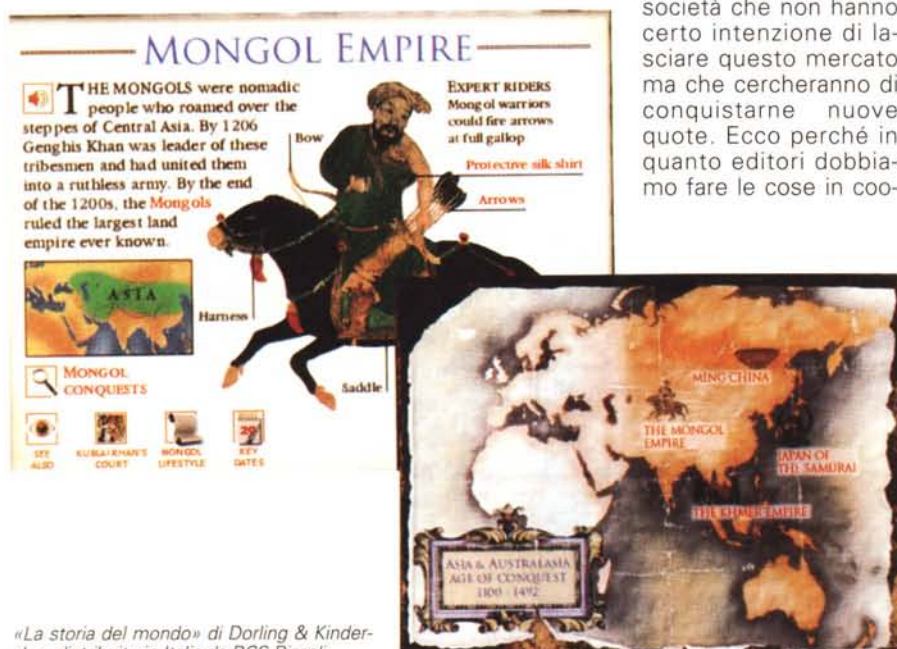
e di maggior successo, società che non hanno certo intenzione di lasciare questo mercato ma che cercheranno di conquistarne nuove quote. Ecco perché in quanto editori dobbiamo fare le cose in coo-



Peter Kindersley di Dorling&Kindersley al Convegno sul Multimedia nell'educazione.

perazione nel nostro mercato; per questo motivo è molto importante trovare buoni partner internazionali. Infatti una cosa che le società di software non necessariamente hanno è il «content», i contenuti, mentre noi editori su carta abbiamo sicuramente contenuti stupendi e dobbiamo sicuramente partire da questa ricchezza. Detto questo possiamo dire che gli editori tradizionali, più che avere un problema, oggi hanno una grossa opportunità.

A questo punto vorrei dire qualcosa sul futuro e sui possibili scenari, facendo riferimento ad una ricerca della Inteco. Potremmo ammettere per un momento che questo mercato riguarda un ennesimo gadget per il mercato di massa, un mercato che, certamente cresciuto tremendamente, potremmo decidere di ignorare. Ma per semplice curiosità cerchiamo di capirlo meglio. La ricerca citata ci dice che nell'ambiente domestico, riferito ad una fascia di reddito medio, esiste una chiara tendenza a spostare l'interesse dall'intrattenimento passivo basato sulla TV all'intrattenimento e all'educazione interattivi basati su PC. La gente comincia a dire di non volere necessariamente la TV via cavo, di non volere più televisione, più canali perché il tempo libero a disposizione è sempre lo stesso. Allo stesso tempo l'attenzione si sta spostando verso l'offerta diversa che proviene dal PC. Il motivo fondamentale è che il mondo interattivo è molto più interessante per la mente umana. L'interazione è un po' come la vita stessa, la rispecchia. Il miglior gioco interattivo che



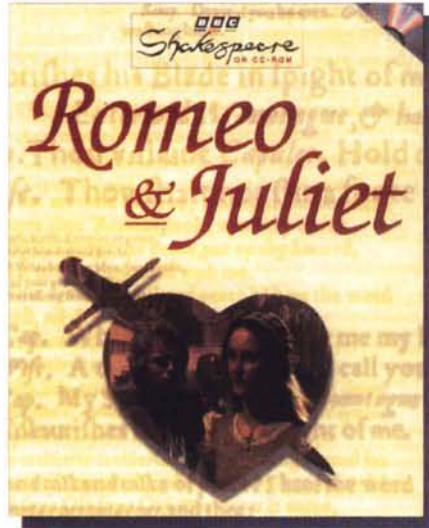
«La storia del mondo» di Dorling & Kindersley, distribuito in Italia da RCS Rizzoli.



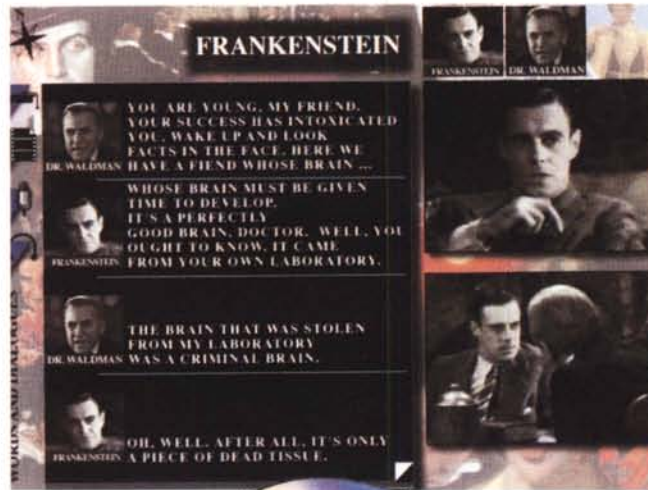


possiamo trovare è la vita stessa; allo stesso tempo la vita è anche il gioco più mortale, alla fine. Ma come può tutto ciò influenzare l'editoria tradizionale?

Cos'altro è un libro se non uno specchio della vita, del mondo. Tanto con il romanzo che con la cronaca o qualsiasi altra cosa, il libro è uno specchio. Ed in realtà non è stato un gran che come specchio. Solo parole ed immagini, fino ad adesso. Non c'è movimento, non c'è suono e sicuramente non c'è alcuna



«Romeo & Juliet» interattivo da Harper Collins.



«A World of Frames» per lo studio dell'Inglese con i CD-ROM multimediali.

più nel primo anno di vita che in alcun altro momento. Ad un certo punto questo mondo interattivo naturale è stato allontanato dagli adulti e ad ogni bambino, ad uno ad uno, è stato inculcato un metodo diverso, quello di imparare servendosi di schemi e della memoria, tutta quella roba letteraria in classi affollate, molto impersonale.

Tutto quel mondo meraviglioso fatto di esplorazione ha lasciato il posto ad un mondo fatto di una logica sistematizzata. Noi però sappiamo che quel sistema non funziona necessariamente

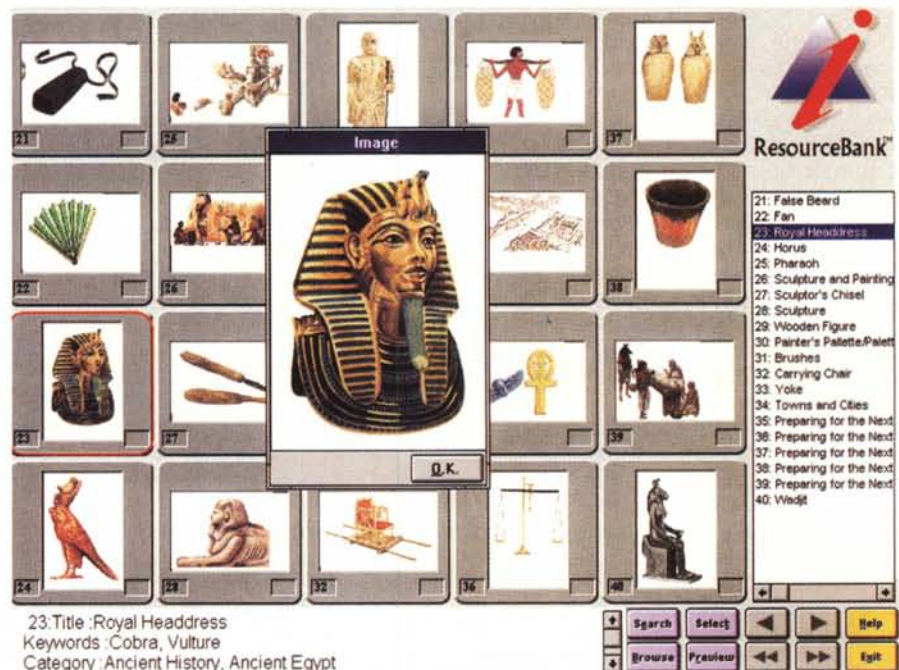


bene, sappiamo che molti bambini che entrano in quel sistema si ritrovano automaticamente in esso, perché i genitori erano in esso e perché i nonni erano in esso. È presente una sensazione di fallimento perché non riescono ad inserirsi nel nuovo mondo, mentre prima potevano esplorare ed amare il mondo e le cose che scoprivano. All'improvviso trovano persone intorno a loro che insistono che si facciano le cose in un certo modo, più per la convenienza delle grosse classi scolastiche e degli adulti. Ciò che può essere anche peggiore in questo mondo è che questi ragazzi scoprono che alcuni dei coetanei riescono ad avere successo perché hanno una buona memoria. Questo li riempie

interazione. Il libro è vecchio di quasi un migliaio d'anni, ma noi viviamo sicuramente in un'epoca molto diversa da quella di quando il libro è nato, con una infinita varietà e densità di informazioni.

Permettetemi di dire che abbiamo bisogno di un nuovo medium. Non sto dicendo assolutamente che il libro sta per scomparire, ma abbiamo bisogno di un altro medium che ci permetta di comunicare quell'enorme flusso di informazioni. Forse questo comportamento ci è appartenuto in passato, ma ce ne siamo dimenticati. Proviamo a tornare indietro nel tempo, a quando eravamo dei bambini, anche se a volte è difficile ricordarlo.

Abbiamo cominciato ad imparare in maniera naturale; infatti eravamo stati programmati meravigliosamente, quando siamo venuti al mondo, a camminare carponi, guardare le cose, toccare le cose, sentire le cose. In una parola noi esploravamo. Non avevamo bisogno di alcun programma scolastico, non avevamo bisogno di alcuna parola, non avevamo bisogno di alcun concetto. Noi semplicemente esploravamo il mondo. Ed è noto che noi impariamo



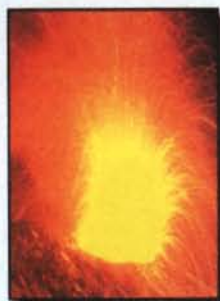
Andromeda Interactive presenta una raccolta di immagini, animazioni, suoni e mappe digitali per lo sviluppatore multimediale, «Resource Bank».





## What is a volcano?

An eruption can be violent and terrifying, with clouds of black smoke pouring out of the volcano and explosions that throw great masses of rock and ash into the air. Vast streams of molten rock pour down the volcano's slopes, flooding all over the surrounding land.



StudioGame presenta il primo CD-ROM multilingua dedicato a Pompei.

di orgoglio. Naturalmente vengono incoraggiati in questo comportamento dagli esami e dagli insegnanti. Io personalmente credo che quelli di maggiore successo sono quelli in una posizione intermedia, a contatto con il successo ed il fallimento.

Noi possiamo chiederci onestamente se l'educazione così concepita abbia funzionato. Io non credo.

L'insegnamento naturale è anche un argomento fondamentale della ricerca della Inteco. Esplorare, confrontare e contrastare, usando la nostra innata intelligenza, usando il nostro modo naturale di confrontarci con il mondo intorno a noi; tutto ciò è possibile in un ambiente multimediale. In questo modo è possibile realizzare un rapporto personalizzato con il mondo. Se chiedessi ai presenti quanti libri bisogna leggere per imparare ad andare in bicicletta, molto probabilmente tutti voi rispondereste: «Nessuno». Questo vale per tutto nella vita.

Il vero modo di imparare significa sperimentare, anzi significa non andare ad imparare dai libri. Dai libri possiamo trarre informazioni, ma è necessario affiancare la sperimentazione alle informazioni. Quello che fa il multimedia ed in particolare la parte interattiva del multimedia è di cominciare a chiudere il divario esistente tra il mondo passivo e quello attivo. È un medium che secondo me nel futuro diventerà quasi indistinguibile dalla realtà, con l'avvento della realtà virtuale questa spaccatura sarà quasi completamente chiusa. Proprio come siamo tutti nati in questo mondo, con l'aiuto degli editori i giovani potranno nascere in molti nuovi mondi, mondi da esplorare come abbiamo fatto noi quando siamo nati in questo.

Gli editori in futuro diventeranno co-

struttori di mondi; creeranno questi mondi e inviteranno le persone a visitarli; mondi geografici, mondi storici, mondi nei quali incontrare scienziati famosi. Saranno comunque mondi che la gente esplorerà proprio come ha fatto con quello originario. Man mano che questi mondi verranno aggiornati, che più tecnologia verrà utilizzata, che più informazioni verranno aggiunte, che più immagini verranno utilizzate, questi diventeranno degli ambienti sempre più ricchi, differenziati, straordinari quasi come il mondo reale.

Pensate al passaggio dalla struttura più semplice a quella più complessa; sarà possibile camminare nella struttura cellulare delle foglie o alzarsi per raggiungere le stelle e le altre galassie. E tutto sarà come dover imparare ad an-



I vulcani nel CD-ROM «Violent Earth» secondo la britannica Wayland.

dare in bicicletta. Si farà e basta. I bambini potranno imparare le cose dell'universo che li circonda esplorandolo un po' come abbiamo fatto noi, tranne che per il fatto che il mondo fisico non costituirà per loro una limitazione.

Secondo me questo è quello che sta succedendo. Stiamo scoprendo un medium che assomiglia molto di più alle

forme umane. Anche nel livello primitivo di evoluzione odierna, l'interazione è una rivoluzione a sé. Ecco perché gli editori per i bambini in particolare devono prendere in considerazione seriamente la Multimedialità. I libri continueranno ad esistere ma diventeranno sempre più marginalizzati, specialmente in alcune aree come quella della «reference» (enciclopedie, dizionari e raccolte tematiche di dati). Siccome questa è l'epoca della libertà, come sappiamo bene, i bambini vorranno sempre maggiore flessibilità su ciò che imparano e su come imparano. I bambini di oggi non avranno con i libri lo stesso rapporto che molti in questa sala hanno. Non sono cresciuti con i libri; sono cresciuti con la televisione, i videogiochi, il Multimedia, ecc. Questo fatto è molto importante per l'industria editoriale.

Ricordiamo che il computer è il primo strumento che sia stato creato senza avere uno scopo specifico, diverso da una vanga che serve per scavare un buco nel terreno; per fare qualcosa con il computer dobbiamo caricarlo con qualcosa, il software, che sicuramente ha uno scopo. In un certo senso possiamo dire che l'uomo è simile, è una creatura che non serve ad uno scopo specifico fino a quando non viene riempito di qualcosa. È interessante scoprire che abbiamo questo strumento che è così simile all'uomo.

La realtà di tutto questo è che a meno che noi editori non riusciamo a seguire questo cambiamento che tocca specialmente il mondo dell'informazione per i più giovani, potete essere sicuri che altri lo faranno, gente come i produttori di videogiochi, l'industria dell'intrattenimento, la potente industria del software. E questi creeranno più immondizia attraente di quella che avete visto per molti anni.

Non voglio finire con una nota così amara, ma certo penso che questo sia un momento di cambiamento per tutti noi.

È importante farlo adesso, agli albori del cambiamento, prima che tutto diventi così complicato, che la tecnologia diventi così difficile, che la formazione per poter fare il multimedia diventi così proibitiva. Grazie».

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella greco e tramite Internet agli indirizzi greco@mcLink.it e 71562.516@compuserve.com.



IN EDICOLA

PERSONAL COMPUTER  
LE GUIDE PRATICHE PER LA FAMIGLIA

*io programma*

# I MIEI MENU

IL PIU' VERSATILE E COMPLETO PROGRAMMA DI RICETTE SU PERSONAL COMPUTER

630  
RICETTE

100

IMMAGINI A COLORI  
A SOLE LIRE

34.900

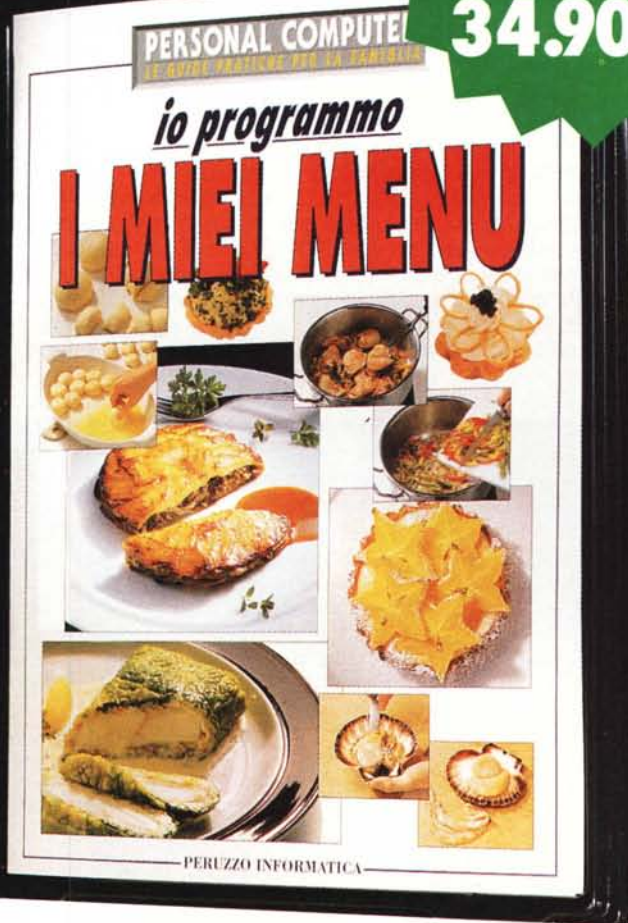
PER ORGANIZZARE  
IL MENU DEL GIORNO  
CON QUELLO  
CHE È RIMASTO IN  
FRIGORIFERO



PER IMPROVVISARE  
UNA CENA IN  
MENO DI MEZZ'ORA



PER ARCHIVIARE  
LE TUE NUOVE RICETTE  
NEL COMPUTER E  
STAMPARLE QUANDO  
TI SERVONO



- ☑ Scegliere il menu di tutti i giorni e delle occasioni importanti tra 630 ricette di antipasti, primi piatti, secondi, contorni, dessert.
- ☑ Selezionare le ricette in base al nome, agli ingredienti, al tempo di preparazione e di cottura, al costo, al vino da abbinare.
- ☑ Aggiungere le tue ricette originali a quelle già inserite per avere ancora più possibilità di scelta.
- ☑ Vedere in fotografia, a colori, come si presenterà il piatto pronto da mettere in tavola.
- ☑ Stampare le ricette per averle comodamente a portata di mano nella tua cucina.

PERUZZO INFORMATICA

Se non trovate l'opera in edicola, compilate e inviate questo buono d'ordine a: Peruzzo Informatica, viale Marelli 165, 20099 Sesto San Giovanni (Milano). Per una più rapida evasione dell'ordine, potete inviare la cedola via fax al numero 02/24202343.

## BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i tre floppy disk e il manuale di IO PROGRAMMA I MIEI MENU, al prezzo di Lit. 34.900, spese di spedizione escluse. L'opera verrà spedita entro 10 giorni dalla data di ricevimento dell'ordine.

Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ C.A.P. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ PC posseduto \_\_\_\_\_ Età \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

SPEDITE SUBITO, PAGHERETE DOPO IN CONTRASSEGNO