

ComfyLand

Importatore e distributore generale per l'Italia:
Giunti Multimedia - Ripa di Porta Ticinese, 91
20143 Milano - Tel.: 02/58103496
Fax: 02/58103485
E-mail: giuntimm@pn.itnet.it

Prezzi (IVA inclusa):
ComfyLand versione
PC DOS/Windows Lit. 199.000
ComfyLand versione
Macintosh (ADB) Lit. 229.000

scolare ed è un sostituto esemplificato della tastiera, che assolve funzioni di interattività con giochi educativi su CD-ROM (i primi due sono inclusi nella confezione).

Sono così delineati i due precisi limiti (forse è meglio dire confini) del prodotto: 1) dopo il compimento del sesto anno d'età del «trotatore barcollante», non appena comincia il processo di alfabetizzazione, cessa l'utilità della tastiera; 2) questa comunque può essere utilizzata solo con i programmi dedicati di ComfyLand.

I programmi inclusi su CD-ROM sono due: *The First Step* (Tocca e Vedi è il titolo annunciato per la versione italiana), per bimbi dai 12 ai 24 mesi; *ComfyLand* (Comfy Storie e Avventure) per bambini da 2 a 6 anni. Nel prossimo futuro vedremo altri titoli, che contribuiranno a rendere il sistema più completo ed attraente.

La proposta Comfy è decisamente innovativa e coraggiosa e come tutte le cose con queste caratteristiche ha, a mio avviso, solo due possibili (estremi) destini: il pieno successo o il totale fallimento. Dipenderà in eguale misura dai «trotterellatori» e dai loro genitori. Co-



COMFYLAND

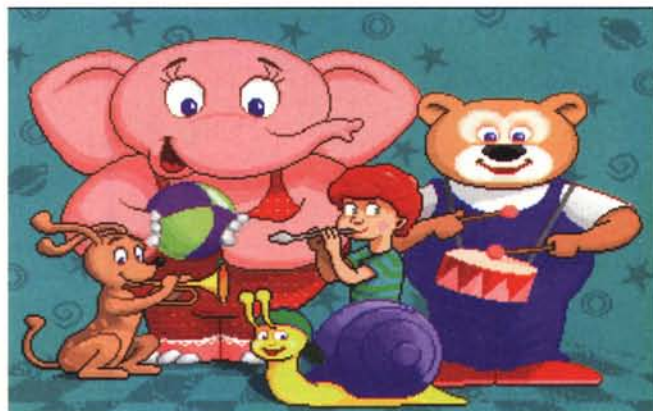
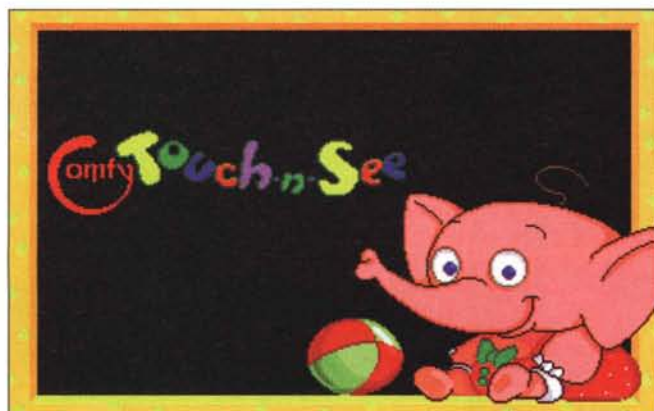
Questo prodotto rientra senza dubbio nella categoria «edutainment» ma si colloca in una posizione particolare visto che si tratta di hardware dedicato alla gestione di giochi interattivi su CD-ROM per bambini in tenera età. Vediamo di capire meglio insieme l'essenza del prodotto.

Il manuale in lingua inglese (ma la versione definitiva, disponibile da settembre '96 sarà interamente in italiano, manuali e software) ci informa che i giochi sono dedicati ai «toddler». La parola

proviene dal verbo inglese «to toddle», trotterellare barcollando: come fanno i bambini sino ad una certa età.

Non prendiamo queste indicazioni troppo alla lettera - mi preoccuperei molto nel vedere un bambino di oltre 4 anni trotterellare barcollando - e accettiamo il fatto che il sistema proposto da ComfyLand sia destinato a bambini che ancora (generalmente) non leggono e che quindi si troverebbero in difficoltà nell'usare una tastiera normale.

Abbiamo così stabilito che ComfyLand è destinato a bambini in età pre-

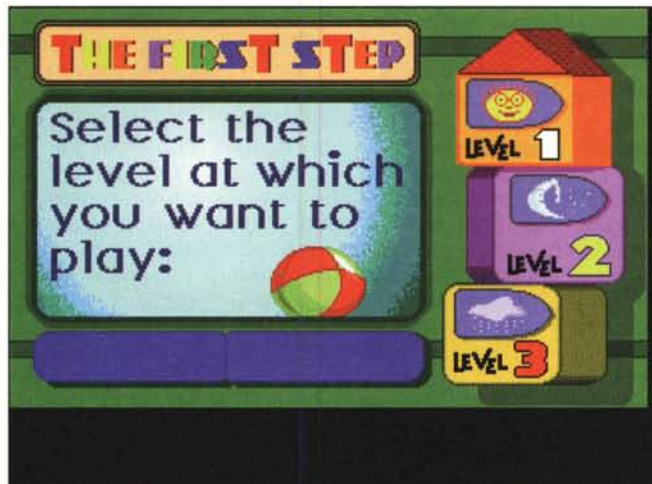


me appartenente a quest'ultima categoria voglio augurare successo a Comfy, perché credo molto in questo tipo di approccio educativo.

Ma vediamo insieme più organicamente cosa offre ComfyLand.

Installazione

Non dovete chiedervi con quale computer e con quale sistema utilizzarlo, perché potete indifferentemente avere un Macintosh, un PC con Windows o con il solo DOS. E se non avete i 4 MB di RAM richiesti... è tempo di fare l'acquisto, siete ormai fuori norma! (Naturalmente il sistema richiede il lettore di CD-ROM e la scheda audio). L'installazione della tastiera, in ambiente DOS, comporta solo l'abilità di connettere il cavo alla porta parallela (quella della stampante, per intenderci) ed è quindi facile come infilare una spina in una presa di corrente: senza necessità di alcun altro cavo o complicazione. E se dimenticate di premere l'interruttore della tastiera, il programma vi informa di questa vostra disattenzione e suggerisce di premere il pulsante apposito. In ambiente Macintosh è necessario un adattatore che è incluso nella scatola (e giustifica la differenza di 30.000 lire del prezzo). L'installazione del software è anch'essa molto semplice, alla por-



tata del genitore anche principiante. Nella versione provata, in sede di installazione si ha la possibilità di scelta della lingua da utilizzare per il gioco tra inglese, francese, spagnolo, tedesco ed ebraico; è poi sempre possibile cambiare la lingua (occasione di «esposizione» dei bambini a lingue diverse e quindi stimolo all'apprendimento?) in qualsiasi momento.

Nella versione italiana viene però offerta una sola lingua, ci informa Giunti Multimedia, quindi nessun panico per chi non ama confrontarsi con altri idiomi. Personalmente favorirei una versione multilingue che includa l'italiano: aiuterebbe a ricordare ai nostri piccoli (e a noi stessi) che siamo o dovremmo essere almeno europei oltre che italiani.





Il lancio del programma

Al genitore rimane questo «compito istituzionale», dopodiché può tranquillamente andarsene e lasciare il bambino davanti alla sua tastiera, perché saprà cavarsela da solo, senza bisogno di aiuto.

Cosa accade

Si parte da una scena in cui tutti i personaggi sono seduti attorno ad un tavolo, riuniti per una festa di compleanno. Ogni personaggio ha una storia da raccontare ed è il bambino che sceglie quale attivare (intuisce subito la relazione tra il pulsante sulla tastiera ed il personaggio).

Le storie raccontano della crescita dei fiori in un campo, di animali allo zoo, della giornata di un postino (interpretato da una lumaca: che si siano

ispirati ai sistemi di casa nostra?), dei regali ricevuti.

Ma le storie sono sempre ed in ogni momento interattive, perché basta premere i vari pulsanti per cambiare il corso delle storie o per colloquiare con i personaggi. E se il bambino è pigro... ci pensano i personaggi, ad un certo punto della storia, a richiamare la sua attenzione... con una telefonata!

Come vedete dalle immagini che vi sono qui proposte in ordine abbastanza casuale (il che rispecchia il tipo di approccio non costrittivo del programma) e dalla fotografia della tastiera, personaggi e colori sono più che adatti a stimolare la fantasia del bambino. In aggiunta – sfortunatamente non posso offrirvi alcun esempio – vi sono suoni semplici e gradevoli musiche che accompagnano il gioco in tempi e modi appropriati.

Vedendo il bambino interagire con le animazioni ci si rende subito conto che ComfyLand non è l'autonoma e solitaria creazione di un fantasioso programma-

tore multimediale, ma un'opera accuratamente studiata da gruppi di esperti della psicologia del bambino, adeguatamente assistiti da tecnici della multimedialità (abbiamo visto animazioni tecnicamente migliori, ma non ci preoccupiamo troppo visto che in fondo è meglio privilegiare la sostanza più della forma).

L'approccio educativo

Psicologi, educatori e genitori hanno partecipato al progetto, dichiara il produttore, per ottenere questi risultati:

- il gioco è una combinazione interattiva di storie, animazioni, immagini, colori, musiche e canti, attività motorie ed esposizione a concetti di socializzazione (il bambino parla con i personaggi e partecipa alle loro attività);

- la tastiera prende il posto di quella tradizionale e del mouse, offrendo tasti colorati facilmente identificabili; non sono richieste capacità di lettura o scrittura;

- le animazioni e le storie sono di natura gentile, senza violenza, distruzione o dolore, con personaggi dolci, amichevoli e divertenti, spesso anche umoristici;

- dopo il lancio del gioco il bambino può proseguire da solo senza assistenza da parte del genitore (ma è chiaro che i piccolissimi ameranno sedersi sulle vostre ginocchia e giocare con voi: attenti ai pannolini di scarsa tenuta!);

- anche per i più grandicelli una partecipazione del genitore può essere utile e stimolante;

- il computer registra comunque le attività del bambino, pertanto il genitore ha anche la possibilità di esaminare i percorsi e le scelte fatte, aiutandolo così a valutare le aree di interesse, le pro-pensioni, le abilità particolari.





In pratica

I controlli a disposizione del bambino sono pochi – meno di venti – e tutti molto esplicitivi, come dimostrano, ad esempio, i tasti del sole che ride, della luna con il berretto da notte, della nuvola che dispensa pioggia.

Nel corso delle storie la pressione di questi tasti può variarne il corso, facilitando la comprensione delle differenze tra sole e luna, giorno e notte, luce e oscurità (e tempo di fare la ninna, quando anche a noi si chiudono gli occhi dalla stanchezza!). Appare anche un orologio parlante che guida il bambino verso la comprensione delle ore.

Tutte le attività sono impostate in modo da facilitare la comprensione di concetti basilari che interessano la vita del bambino: sono le nuvole che portano la pioggia, il vento che fa cadere le foglie dagli alberi, e così via.

L'inserimento del telefono (ovviamente – almeno per il momento! – non c'è comunicazione diretta e reale con i personaggi animati) intende facilitare la partecipazione del bambino agli eventi e la sua familiarizzazione con lo strumento.

A proposito di strumenti, ve ne sono anche diversi, musicali, che il bambino può attivare con i pulsanti posti al centro della tastiera e che offrono sia esempi di suono che spunti umoristici (al tamburo percosso a volte spunta il classico «bernoccolo in testa», ad esempio).

Nel complesso con questo gioco interattivo il bambino riesce a «controllare» la situazione, a rendersi partecipe degli eventi ed a volte a dominarli.

Non sono in grado di giudicare se questo modo di scoprire il mondo sia migliore o peggiore di quello che i bambini avevano a disposizione prima



dell'evoluzione tecnologica che ci ha portati ad interagire con le macchine anziché con la natura e le cose semplici che ci circondano.

Rimane il fatto che il gioco è il modo principale che l'uomo ha a disposizione, quando può essere definito un «toddler», per scoprire e capire il mondo. Giocare è semplicemente un modo di apprendere, un modo di simulare il «mondo dei grandi» per carpirne i segreti.

Il computer viene usato oggi per simulazioni, per collaudi di modelli matematici e per sperimentazioni di varia natura che mettono noi adulti in condizione di capire cose nuove più velocemente e con maggiore sicurezza. Francamente non vedo perché non dovremmo accettare il fatto che lo strumento possa essere usato con altrettanta (o maggiore) efficacia per favorire l'apprendimento nei bambini.

Certamente l'uso dell'informatica nell'apprendimento ci mette tutti in condizioni molto difficili, perché i ritmi di evoluzione diventano sempre più frenetici e di conseguenza diventa sempre più difficile mantenere il passo

con i tempi: in pochi mesi il panorama può cambiare in modo drammatico e quanto apprendiamo oggi, magari con grande fatica, può diventare obsoleto in sei mesi.

Per quanto mi riguarda posso assicurarvi che quando ero un «trottatore barcollante» e l'interattività non era stata ancora inventata, mi diverti-

vo un mondo anche con le cose semplici allora disponibili. Mi sarei divertito di più con il supporto della tecnologia? Ne dubito, ma certamente avrei imparato più cose e più in fretta: come fanno i nostri figli, che riescono ad adattarsi al nuovo con grande naturalezza e altrettanta rapidità.

Conclusioni

ComfyLand è un sistema innovativo che aiuta i bambini ad accelerare i processi di apprendimento e di familiarizzazione con il mondo del computer.

Ovviamente la «scatola» di per sé stessa non ha alcun valore se non è accompagnata da un software adeguato su CD-ROM. I due primi prodotti sono promettenti: rimane solo da augurarsi che le promesse vengano mantenute con i prodotti che seguiranno (sempre che il prodotto abbia il successo di mercato che mi sembra possa meritare). E se così non fosse? Nessun problema per noi, arriveranno altre cose per tenere occupati i nostri «trotterellatori».

MS