

## Quando il CD-ROM sale in cattedra

Lo sappiamo da sempre – in termini multimediali, beninteso, in altre parole dall'inizio degli anni '90 – che il disco di policarbonato era destinato anche alla carriera dell'insegnamento. Ma in quale tipo di scuola, e con che metodi? Da quello che abbiamo visto sino ad oggi, sembra che l'attenzione dei produttori sia rivolta prevalentemente ai bambini ed a coloro che desiderano imparare le lingue. Con quali risultati?

di Dino Joris

In estrema sintesi, la situazione della didattica multimediale sembra sia attraversata da una larga frattura che separa le abilità multimediali da quelle didattiche.

Da una parte troviamo gli esperti d'informatica multimediale che dedicano notevoli sforzi a seguire i vertiginosi progressi della tecnica del settore e che continuano a sviluppare prodotti sempre più sofisticati da un punto di vista tecnico, e sempre più formalmente attraenti. Sincronia tra audio e video, fluidità delle immagini in movimento, prontezza generale del software, oramai sono una piacevole costante nelle opere che esaminano.

Dall'altra parte troviamo gli esperti delle varie discipline, con le loro conoscenze ed abilità, esperienza d'insegnamento, eccetera.

Nel mezzo dovremmo, idealmente,

trovare il regista e coordinatore, capace di prendere il meglio delle une e delle altre competenze, per fonderle insieme armoniosamente.

Questo ancora non avviene sempre, così che si vedono opere didatticamente valide affondare nella palude dell'incompetenza tecnica multimediale, oppure opere tecnicamente inappuntabili che presentano contenuti modesti, didatticamente insufficienti.

La scelta di un'opera didattica multimediale richiede quindi un minimo di prudenza. Il primo sistema per esercitarla? Continuate a leggere queste note, potrete cominciare a fare qualche distinzione...





## London Adventures

### Editore e distributore:

Zanichelli S.p.A.  
Via Imerio, 34  
40126 Bologna  
Tel.: 051/29 32 65  
Fax: 051/24 34 37

**Requisiti minimi (e raccomandati):** 486/66 DX2 (Pentium 100), memoria RAM 8 MB (16), lettore CD-ROM 4x (8x), video 256 colori (migliaia), sistema audio con microfono

**Ambiente:** Windows

**Prezzo:** Lit. 30.500



parli, ripassare la grammatica con l'uso di ipertesti, consultare un glossario parlante, risolvere oltre cento esercizi interattivi, registrare e valutare la propria pronuncia, fare il karaoke in lingua.

Se consideriamo che tutto questo si può ottenere per poco più di trentamila lire (già, chissà perché mai quelle cinquemila lire oltre le trentamila?), e che si riceve come "bonus" anche un libretto di esercizi di quarantasei pagine, allora non si possono avere dubbi o esitazioni: l'acquisto è senz'altro giustificato.

Non sorprendentemente, il corso ha molto più un "sapore scolastico" di qualunque altro corso linguistico multimediale che io abbia avuto occasione di vedere, anche grazie al fatto che offre una serie d'esercizi che fanno sentire "l'alito del prof sul collo".

La sezione "Activities", infatti, presen-

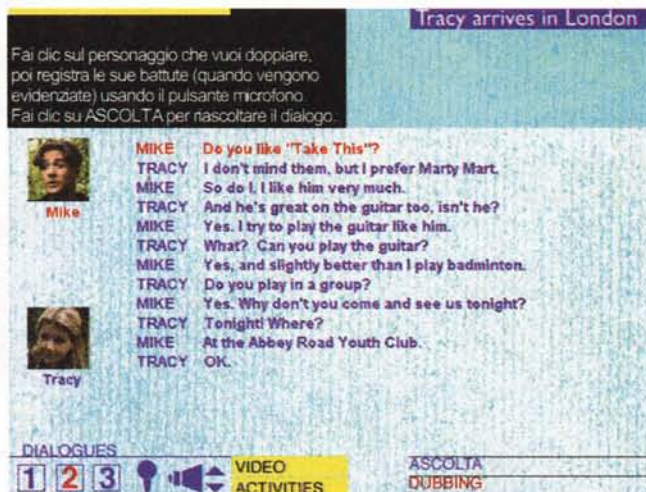
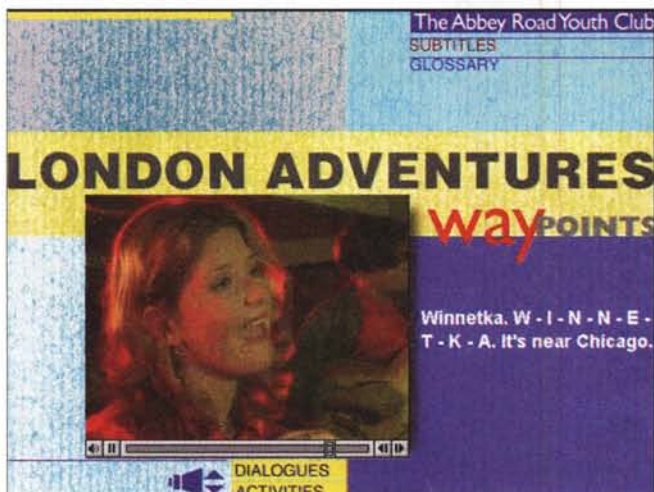
Parlare di cattedra è molto appropriato per questo titolo, visto che London Adventures è un complemento al corso "Way Points", che Zanichelli propone per l'adozione nelle scuole superiori.

London Adventures, anche se per sua natura incompleto - si tratta pur sempre di un complemento al corso principale - può comunque essere considerato un utile strumento di esercitazione della lingua, per chi abbia già delle basi e voglia esercitarsi con strumenti diversi.

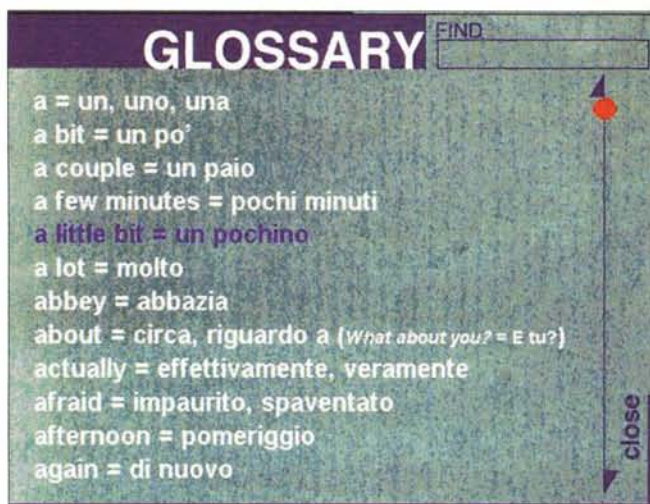
L'esposizione a quanto più materiale d'apprendimento possibile è, secondo la mia personale esperienza, sempre utile quando si tratta di apprendere le lingue.

In questo CD-ROM lo studente può trovare quarantacinque minuti di video suddivisi in dieci episodi, che narrano la visita in Inghilterra di una giovane americana: lo studente la seguirà quando incontrerà degli amici, andrà in visita in un club di giovani, farà delle spese, sarà protagonista di una festa a sorpresa (surprise party) per il suo compleanno, andrà ad assistere ad una corsa di cavalli, farà la turista in giro per Londra, incontrerà un gruppo rock ed infine passerà una serata con amici a Londra.

Durante l'uso, lo studente potrà visualizzare i sottotitoli (cosa utilissima per abbinare i suoni ai significati ed arrivare rapidamente alla comprensione), analizzare i dialoghi e dop-

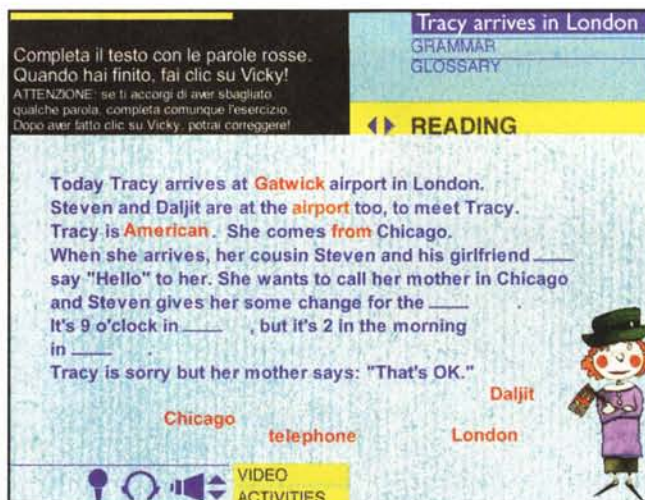






te in quasi tutte le schermate, fa accedere agli esercizi di comprensione linguistica e dei suoni, di controllo grammaticale, di lettura, di simulazione e dettatura, per ognuno dei dieci episodi che compongono l'opera. Se gli esercizi sono completati in modo corretto, si ottiene un bravo - in inglese, naturalmente - e una medaglia che testimonia il superamento dell'esercizio. Dopo avere superato tutti gli esercizi di ogni sezione, si accede alla sezione del gioco linguistico (language game), che consiste, almeno al completamento di quelli relativi al primo episodio, in un karaoke: lo studente può cantare una divertente canzone da cabaret, per poi riascoltarsi.

L'approccio è meno scolastico e più accattivante nella se-



zione dei video e dei dialoghi. Lo studente può simulare di vivere a Londra in compagnia dei vari giovani personaggi degli episodi, partecipando ad attività pratiche e piacevoli assieme a loro. Sarà facile per un giovanotto immedesimarsi nel ruolo di accompagnatore di Tracy, la giovane e graziosa americana in visita a Londra o, per una ragazza, impersonare quest'ultima e lasciarsi guidare in giro per Londra da Mike.

Il programma consente di "calarsi nella parte", perché lo studente ha la facoltà, nella sezione "dialogues", di sostituire la propria voce a quella dei personaggi e riascoltare il dialogo, di fatto esercitandosi a tenere una conversazione in inglese in un modo molto vicino al reale. Questo è un gran bel punto a favore di quest'opera.

Trattandosi di un corso che è studiato per la scuola, mi è parso giusto farlo vedere ad un'insegnante e chiedere un parere. Non sorprendentemente, il parere è stato molto positivo. "Peccato però che a scuola non abbiamo a disposizione i computer per i ragazzi" - è stato il commento conclusivo. Da parte mia, no comment.

## Rayman English I Volume

UBI Soft  
Via Anfiteatro, 5  
20121 Milano  
Tel.: 02/861 484  
Fax: 02/805 60 32  
E-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it  
Internet: www.ubisoft.com

**Requisiti multimediali** standard

**Requisiti hardware:** 486 66Mhz (Pentium), 8 MB RAM (16)

**Ambiente:** Windows '95

**Categoria:** gioco educativo per bambini

**Prezzo:** Lit. 52.000



re al computer).

Rayman è un buffo omino che cammina tra e su nuvolette, sconfigge la legge di gravità con un'elica sul capo, sale, scende, lancia pugni... e costringe il giocatore a qualche esercizio linguistico.

Un esempio: uno speaker suggerisce di accoppiare le parole che appaiono con il giusto articolo. Appare la parola "... doctor", poi seguita da un paio di articoli: il giocatore deve scegliere quello giusto (nel caso specifico appaiono "an" ed "a")... saltandoci sopra in uno degli avventurosi modi concessi dal gioco.

Ho potuto constatare che il bambino in un primo momento deve essere affiancato per ricevere qualche indicazione sul significato del gioco linguistico e su quale tipo d'azione è richiesta. Successivamente gli automatismi entrano in funzione e il bambino continua a giocare ed imparare.

Cosa s'impara a questo primo livello?

Avventurandosi tra i cinquecento vocaboli, il bambino si eserciterà nella comprensione

orale, riceverà i primi rudimenti di grammatica, sarà esposto, sia pur minimamente, alla cultura generale anglosassone.





È difficile dire quanto sia valido Rayman come insegnante, mentre è stato facile capire la sua validità come gioco, visto che non ho dovuto fare altro che chiedere all'esperto di casa (otto anni): ha dato la sua approvazione incondizionata.

## Cosmic Family

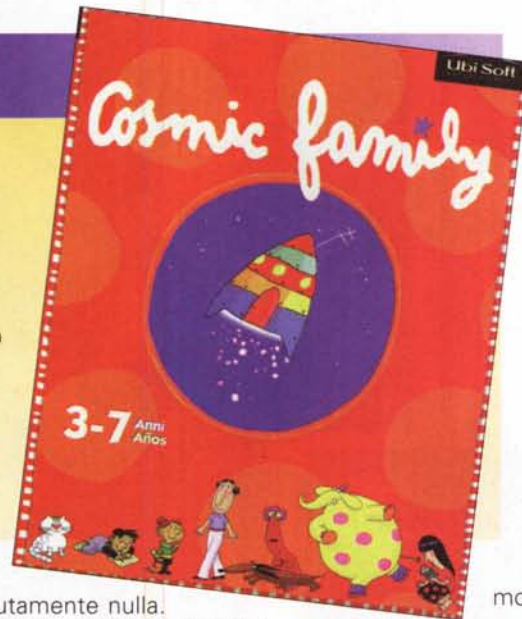
UBI Soft  
Via Anfiteatro, 5  
20121 Milano  
Tel.: 02/861 484  
Fax: 02/805 60 32  
E-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it  
Internet: www.ubisoft.com

**Requisiti multimediali:** standard, ma con lettore CD-ROM 6X

**Requisiti hardware:** Pentium 120, 8 MB RAM

**Ambiente:** Windows '95

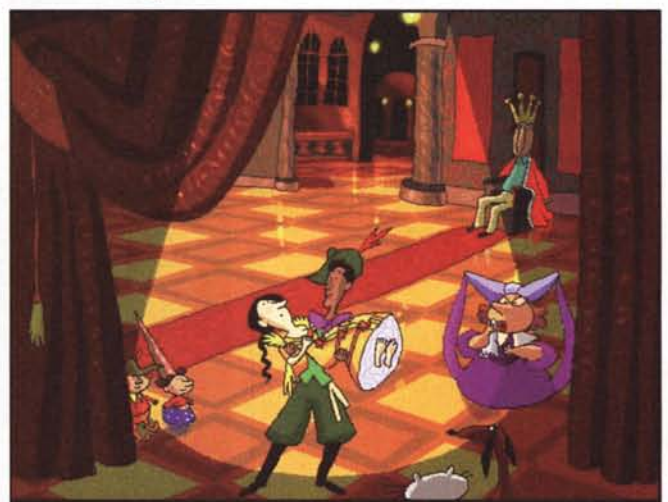
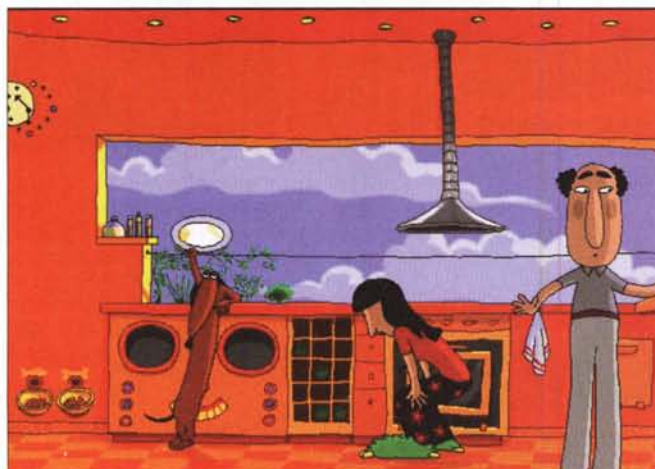
**Prezzo:** Lit. 49.900



Sono davvero troppo cresciuto per giocare con un prodotto destinato ai bambini dai tre ai sette anni, ma quando il dovere chiama...

La qualità delle animazioni è davvero molto alta, le musiche originali sono molto

Cosa c'entra Cosmic Family con l'educazione, direte voi. Assolutamente nulla. Ma visto che alla UBI Soft hanno pensato di inviarmi anche questo prodotto assieme a Rayman, che avevo chiesto in quanto prodotto educativo, ho pensato di guardarlo... e ci ho giocato per un po'.





## Prodotti Multimediali

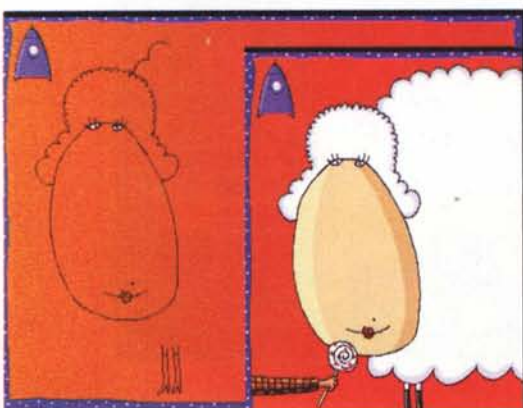


piacevoli, la lingua parlata dai vari personaggi, volutamente incomprensibile, è un'invenzione simpatica, i personaggi sono divertenti (l'elefante a pois che fa la doccia lo trovo irresistibile).

Si trovano anche momenti geniali, come nel caso della rappresentazione del sogno della ragazza della famiglia Cosmic, che si libra nell'aria in una danza divertente, colorata, leggiadra e liberatoria.

Cosmic Family viaggia in una nave spaziale a più piani e il bambino può prendere l'ascensore per spostarsi da un piano all'altro e interagire con personaggi ed oggetti, che si animano e si lanciano in attività sempre divertenti.

L'idea di oggetti animati non è nuova, ma rimane una valida implementazione delle possibilità interattive offerte da questo tipo di media. Stabilito il metodo, si tratta poi di metterlo in pratica in maniera più o meno valida. Gli autori di Cosmic Family hanno saputo creare personaggi e si-



tuzioni di gran simpatia, mantenendo peraltro un buon equilibrio tra i giochi passivi (al click il programma fa partire una scenetta) e quelli attivi (attività di colorazione e collocazione di oggetti al loro posto, ad esempio).



## Micro Rangers sul Pianeta Alphanum

**Produttore:**

Colors  
Via Casteldebole, 4/3 - 40132 Bologna  
Tel.: 051/619 01 30  
Telefax: 051/619 87 86

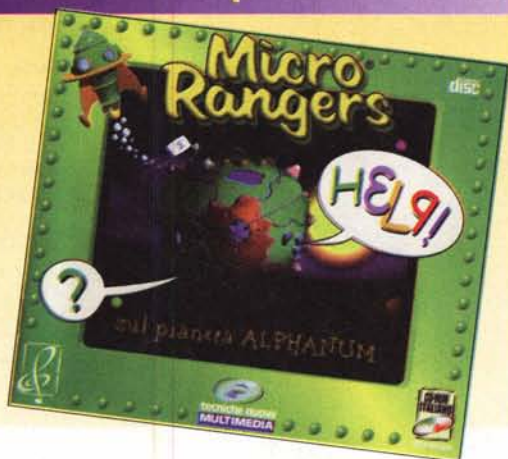
**Editore:**

Tecniche Nuove S.p.A.  
Via Ciro Menotti, 14 - 20129 Milano  
Tel.: 02/7570220  
Fax: 02/7610351  
http://www.tecnet.it

**Requisiti multimediali:** standard

**Ambiente:** Windows

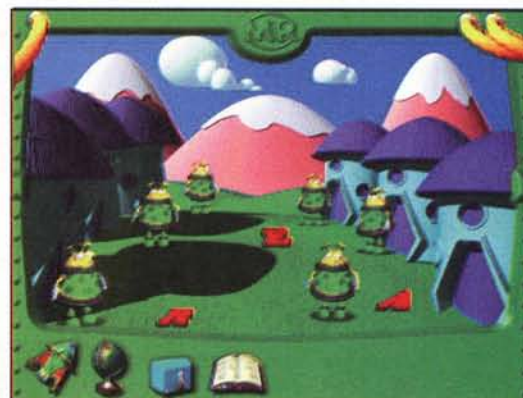
**Prezzo:** Lit. 49.000



ro abitanti.

Gli aspetti del gioco sono molti e comportano l'interazione con i personaggi, la raccolta di oggetti, di chiavi per penetrare nelle navi spaziali, eccetera.

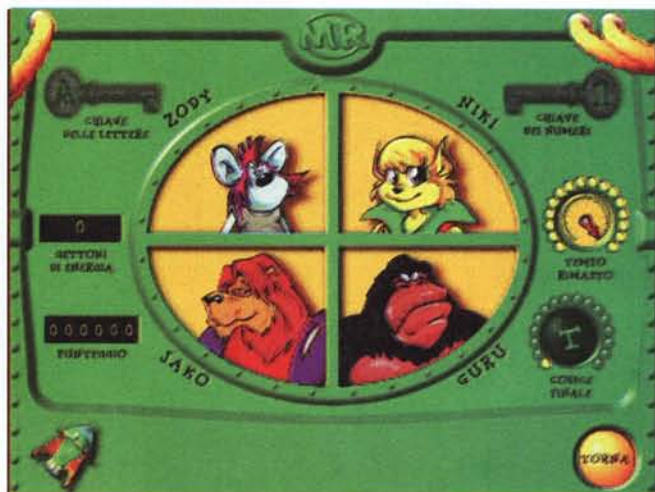
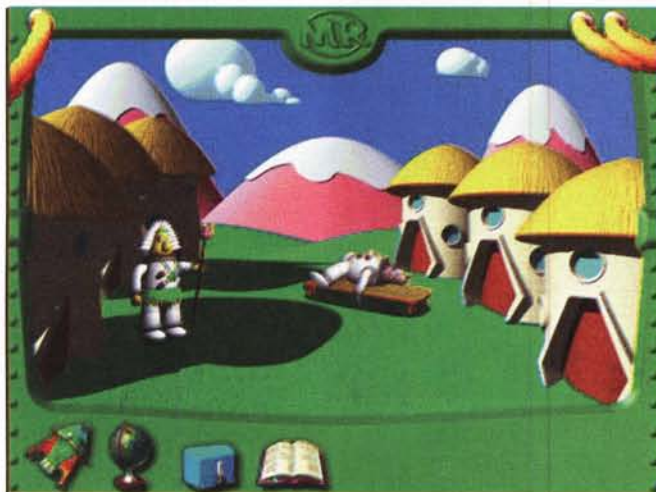
Il programma offre la possibilità di salvare i percorsi fatti e di caricarli successivamente per la prosecuzione del gioco, di regolare il grado di difficoltà e di velocità, di regolare il volume del parlato e della musica, di stilare delle classifiche per ogni giocatore, ai vari livelli di abilità.



Beninteso, i contenuti educativi sono... contenuti (scusate, non ho resistito al giochetto di parole), ed è probabilmente più giusto

Da tempo avevo nel cassetto questo CD-ROM di "edutainment", che aveva già passato l'esame del mio già citato collaudatore ufficiale di prodotti per bambini (quello che pago con un gelato, sempre che faccia il buono, beninteso...).

Non c'era stata occasione di parlarne, altri prodotti di più generale interesse avevano invaso la mia scrivania e Micro Rangers è rimasto qualche tempo nel cassetto, pur meritando una recensione.



Questo prodotto non è la massima espressione dello stato dell'arte dell'animazione, né la sua grafica è atta a suscitare grandi entusiasmi (potete giudicare voi stessi dalle immagini

che propongo), ma nel complesso i contenuti sono gradevoli e capaci d'attrarre l'attenzione del bambino per portarlo a giocare ed imparare.

Il gioco consiste nell'esplorazione del pianeta Alphanum e nella soluzione dei problemi alfanumerici dei lo-

considerare Alphanum non un prodotto educativo reso in forma di gioco, ma un gioco con qualche implicazione didattica.

Consentitemi di chiarire che preferisco di gran lunga vedere i miei figli impegnati in questo tipo di gioco piuttosto che con i giochi d'azione che prevedono l'uso di pugni, calci e armi varie per "ridurre in polpetta" gli avversari: potranno divertirsi, ma certamente senza imparare nulla di buono. E voi, che ne pensate?





## Byko e le lettere

**Produttore:**

Colors  
Via Casteldebole, 4/3  
40132 Bologna  
Tel.: 051/6190130  
Telefax: 051/6198786

**Distributore:**

Finson s.r.l.  
Via Cavalcanti, 5  
20127 Milano  
Tel.: 02/2831121  
Fax: 02/2840254  
E-mail: finson@finson.it  
Internet: WWW.FINSON.COM

**Prezzo:** Lit. 69.000



po di approccio all'animazione ed all'interattività.

Byko è destinato a bambini più grandi (dai nove ai dodici anni), con abilità linguistiche già sviluppate al punto d'essere in grado, ad esempio, di scrivere un componimento inserendo una ventina di parole obbligate, suggerite dal gioco.

Il bambino deve entrare in vari ambienti e percorrerli per scoprire cosa nascondono, per riuscire infine a recuperare alla sua statura normale il personaggio Doctor Why. Questo richiederà la soluzione di giochi che comportano visite al mondo della grammatica, giochi d'accoppiamento di sinonimi e contrari, di ricomposizione su base mnemonica di immagini complesse, interazione con personaggi come Pinocchio, il coniglio e l'orso.

Avete notato il nome del produttore? È lo stesso di Alphanum: Colors, una società produttrice di software multimediale evidentemente piuttosto prolifica e ben introdotta.

I due giochi non si somigliano per niente - ciononostante i miei commenti di chiusura delle note dedicate ad Alphanum possono valere anche per questo titolo - ma, non sorprendentemente, sono accomunati dal tipo di grafica utilizzata e dal ti-

I percorsi nelle varie stanze sono disseminati di enigmi da risolvere e il bambino dovrà, tra l'altro, rispondere a quesiti di storia, zoologia e geografia.

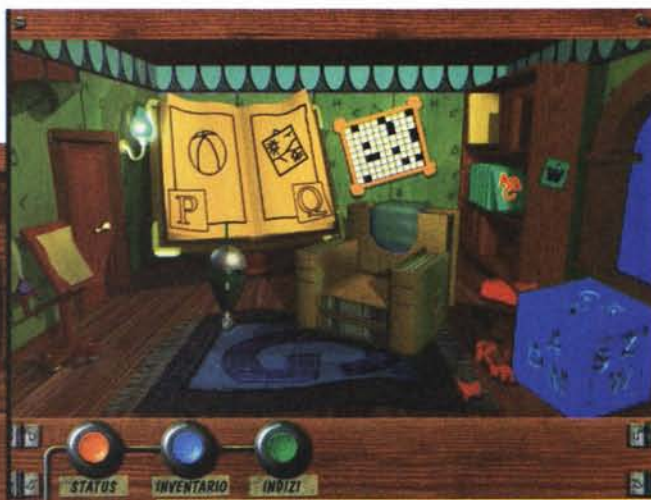
Il libretto che accompagna questo CD-ROM contiene nella prefazione una "nota per i genitori e gli educatori" che vuole sottolineare che il gioco è stato curato nel suo aspetto educativo da professionisti, senza che siano specificate le loro qualifiche e provenienza. Ci si deve tranquillizzare ricorrendo ai "credits", ove sono indicati i nomi di tre pedagoghi coinvolti nel progetto.

Nel complesso il gioco mi è parso gradevole e ben confezionato, ma il mio giudizio può essere anche tenuto in scarsa considerazione, visto che non sono né un pedagogo né un bambino. Ho pensato così di ricorrere ancora una volta al mio "consulente". Sono riuscito ad allontanarlo dal

PC (per continuare a lavorare) solo dopo avergli dimostrato che i suoi progressi nel gioco potevano essere salvati e che la sua paga, il gelato, sarebbe arrivata puntualmente. Gli è piaciuto moltissimo.



e le lettere





# Cristianesimo 2000

**Autore:**  
Don Ugo Moretto

**Editore:** Segno & Forma, Milano  
Distributore: Fox  
Corso Milano, 122  
35138 Padova  
Tel.: 049/8711300  
Fax: 049/8716207

**Requisiti multimediali:** minimi

**Ambiente:** Windows

**Prezzo:** Lit. 69.5000



rivare forte e chiaro come potrebbe (e dovrebbe, in un mondo che diventa sempre più laico e ascolta, prima delle pulsioni dell'anima, quelle della tecnica e delle tecnologie).

Il mondo di oggi è fatto soprattutto di comunicazione visiva, che può essere o meno priva di contenuti (generalmente lo è, specialmente in TV). Una comunicazione piena di contenuti ma priva della giusta forma può non arrivare per niente a destinazione. Così possiamo rimanere in balia del nulla. Certamente, questo non rientra nelle intenzioni dell'autore. Ecco perché lo invito ad assicurarsi i servizi di uno o più

Posso suggerire la consultazione di quest'opera solo ad alcune categorie di persone, per le ragioni che cercherò di spiegare.

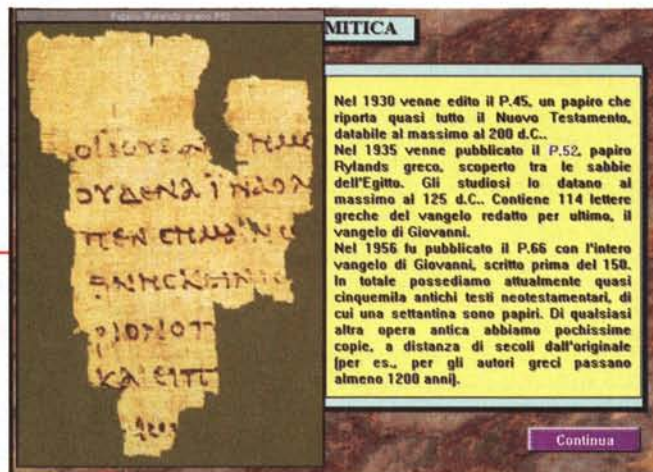
La prima categoria è quella delle persone che, mancando di una cultura cristiana adeguata, possono trarre insegnamenti da quest'opera di un religioso, Don Ugo Moretto, che tratta la materia con la competenza, l'organicità e la profondità del caso, riuscendo senza meno ad assicurare efficacia pratica a questo corso sistematico di introduzione alla fede cristiana.

La seconda categoria è quella degli informatici che intendono specializzarsi nel campo multimediale, allargando le lo-

esperti di grafica al computer e più generalmente di informatica multimediale: il suo insegnamento potrà avere maggiore efficacia e potrà fare breccia anche nei cuori induriti da eccessive frequentazioni... di chip.

Ad aiutarlo in questo compito, suggerisco che rimanga l'ottima musica originale di Don Paolo Spoladore, piacevolmente moderna e briosa, anche nell'esecuzione. Per una volta non c'è il ricorso alla musica sacra ed ai canti gregoriani, a testimonianza dello spirito moderno con cui viene affrontato il non facile compito di spiegare il cristianesimo.

Concludo chiarendo che, a mio avviso, potrebbe essere sufficiente un lavoro di rielaborazione grafica per rendere la



ro competenze al mondo del software d'autore ed alla grafica al computer: potranno disporre di una guida sicura su come non fare alcune cose. Quest'opera contiene, infatti, specialmente dal punto di vista grafico, alcuni esempi da non seguire.

Francamente, ne sono sorpreso, perché da sempre la Chiesa ha prestando grande attenzione al messaggio visivo, assicurandosi i servizi dei più grandi artisti per decorare gli edifici dedicati al culto.

L'autore di quest'opera ha voluto privilegiare i contenuti a scapito della forma. Il messaggio così non può ar-



lettura non solo interessante e piena di significati, ma anche visivamente piacevole.

Spero comunque che il lettore con un interesse per la materia non si scoraggi; se il suo fine è quello di apprendere qualche cosa di più del cristianesimo, con quest'opera potrà raggiungerlo senza meno.

ME