

Editoria elettronica per ragazzi: computer, floppy, Cd-Rom per lo studio del 2000

Alla fine per Umberto Eco «quell oggetto tecnologico...»

Un tasto per libro

Ma per i bambini le «cose libresche» non hanno lo stesso valore...

ANTONELLA MARRONE

Come dorme la giraffa

Gli esperti prevedono un futuro in cui i processi di apprendimento... di conoscenza si svilupperanno...

sul pavimento a saltare da una parte all'altra. E mentre mi godevo questa caccia dentro di me...

Scienza, storia, tecnica

Se prima dell'avvento del computer dei floppy e dei Cd Rom era impensabile che una bambina...

E per questo che le più grandi case produttrici di software del mondo (Microsoft in testa) hanno deciso di puntare sull'edutainment...

Nei primi sei mesi del 1993 negli Stati Uniti le vendite di software didattico sono cresciute del 77,7%...

Il meglio che c'è

L'Italia si affianca a fatica al resto dell'Europa (che peraltro è ancora ben lontana dai consumi statunitensi)...

capacità di contenere molte più informazioni di un floppy (un Cd Rom può contenere 600 floppy)...

La Studiogame edita dei corsi interattivi per ragazzi dal 7 ai 10 anni (e poi dai 10 ai 15) di matematica (L. 99.000) di scienze (L. 79.000) e di lingua italiana (L. 79.000)...

La Amd advanced multimedia presenta il Drago Nicola che aiuta i bambini ad avvicinarsi a due concetti difficili come lo spazio e il tempo (L. 129.000 l'uno)...

La nuova enciclopedia

Ultima della serie (l'uscita è prevista per il prossimo gennaio) ma prima nel suo genere in Italia...

VIPUS Missioni



Riccardo Venturi/Sintesi

no dell'interattività sempre la Utet ha preparato una Cronologia storica univale dalla preistoria ad oggi contenuta in 10 floppy disc...

ovunque nell'archivio ricercando gli avvenimenti per data o per nome di registrare i percorsi di integrarli con commenti personali...

negozi specializzati in libreria i prodotti multimediali sono ancora «accettati con sospetto»...

L'INTERVISTA. Roberto Maragliano descrive possibilità presenti e future degli strumenti multimediali

«Ragazzi, questi computer vi apriranno la mente»

Sono anni ormai che si vaga intorno alla multimedialità in attesa che decollino mercato che accanto al libro accoglia anche i nuovi media elettronici...

CARLO INFANTE

Tecnologie Cognitive a Villa Montalto e a Cesena al Centro S. Biagio il 27 ottobre.

In questo senso rivoluzioniamo alcuni domande a Roberto Maragliano professore ordinario di Metodologia e Didattica presso la facoltà di Lettere della Terza università di Roma...

Nel «Manuale di didattica multimediale» descrive un immaginario edificio. I suoi tre piani sono rispettivamente occupati da tre diverse figure: i padroni delle macchine, i volenterosi e infine gli «asceti della tecnologia».

Potrebbe sembrare che all'elenco corrisponda una gerarchia di importanza. Non è così. Gli asceti quelli che pensano solo con i computer. Fanno prodotti talvolta eleganti sul piano ingegneristico...

Una delle sue teorie più importanti è quella che vede affianca-

ta alla tecnologia multimediale l'espressione «oraltà di ritorno». Per molti sembrerebbe un paradosso accostare all'artificialità del massimo grado di naturalità della comunicazione. Come la spiega?

Per capire la complessità del presente (e degli strumenti di rappresentazione del presente) non bastano le risorse della cultura scritta. Occorre saper usare la risorsa «orale» in un modo come strumento di comunicazione e coesione sociale (si pensi al rock e alla sintona) tra radio e pubblico giovanile ma anche come metafora di un nuovo modo di stare dentro e quindi usare le conoscenze. Un mondo basato sull'impressione sul contatto tattile con gli eventi. Ecco cos'è l'oraltà di ritorno. L'arte rimarsi di moduli circolari al posto di quelli lineari di intrecci e mezzi (la trasmissione con gli spettatori al telefono il

libro in edicola con l'audiocassetta). Insomma un'oraltà che cresce dentro una società alfabetizzata recuperando risorse prerettiche che il dominio della stampa aveva prosciugato.

La «forma libro», anche nel caso di libri per l'infanzia, entrerà in crisi con l'avvento dell'editoria elettronica? Intravede delle soluzioni miste da adottare nel mercato del libro scolastico?

La forma libro viva e a vive una vita diversa dentro gli spazi della multimedialità. Ma non dimentichiamo che per pubblicare un libro si deve sottostare ai voleri dell'editore mentre per mandare in Rete un documento redatto al computer non debbo accordarmi con nessuno. Le forme miste hanno già un presente nella nostra didattica. Scuola circola già per esempio un manuale di scuola secondaria accompagnato dalla sua versione in ipertesto e il ra-

gazzo è così invitato a fare del libro una realtà viva a rielaborarlo ricostruendo sia in sede di lettura che in quella di scrittura.

Non possiamo che auspicare una trasformazione delle metodologie dell'insegnamento, in questo processo la didattica multimediale giocherà sicuramente un ruolo decisivo. Quanto ci vorrà?

Non so quanto tempo ci vorrà. So che cosa d'altro ci manca una grossa campagna di ammodernamento tecnologico e strumentale della didattica che porti gli spazi scolastici ad essere simili agli spazi domestici della comunicazione. Ma soprattutto auspico un cambio di mentalità da parte degli addetti alla formazione in linea con l'esigenza di fare della multimedialità l'ambiente entro il quale poter definire gli oggetti e gli stili dell'insegnamento e dell'apprendimento.

ARCHIVI

A. M.

Memoria ottica

La nascita di una nuova famiglia

Anche se non sapete che cosa è un Cd Rom sapete - forse senza esserne consapevoli - che cosa è una memoria ottica. Basti per fare infatti al cd musicale al compact disc che ha sostituito il long playing il Cd-a (Compact Disc Audio) fa parte della generosa famiglia delle memorie ottiche che consentono una grande capacità di memoria, l'interattività e la multimedialità. Destinato alla registrazione e alla fruizione della musica il compact disc audio fu presentato alle masse nel 1983 e da allora si è imposto (e stato imposto) decisamente sul mercato. Come saprete il cd rispetto al vecchio vinile offre una riproduzione qualitativamente superiore (anche se non tutte le «volpi musicali sono d'accordo») in più consente all'ascoltatore di decidere da solo quale pezzo sentire e in che ordine. Un passo convincente verso una maggiore considerazione dell'utente.

Il Cd-Rom

Uno strano tipo di libro

Dal lettore cd al computer. Quando si parla di Cd-Rom si parla in sostanza di un disco di alluminio ricoperto di una sottilissima pellicola di plastica trasparente su cui vengono registrate analogicamente o digitalmente una quantità di informazioni decisamente superiori a quelle del floppy. Realizzato nel 1985 il Cd-Rom (Compact Disc Read Only Memory) si riempie anche di elementi audio e di immagini fisse in modo che le informazioni possano apparire in modo integrato. Dal 1987 grazie ad una nuova particolare tecnologia possono essere inventate su Cd Rom anche sequenze audio visive. Per leggere questi dischi bisogna che il vostro computer abbia collegato un lettore apposito o lo abbia internamente. Tutti i computer della nuova generazione hanno un modello che prevede un lettore. Il Cd-Rom per quanto possa sembrare strano è molto più vicino al libro di quanto si possa pensare.

Il Cd-I

Il parere meno fortunato

Parente meno fortunato e il Cd-I (Compact Disc Interactive) lanciato dalla Philips e dalla Sony nel 1991 (ma una felice apparizione data l'1/86). Si tratta di un disco destinato all'ambiente domestico che viene consultato direttamente dalla televisione e può essere gestito attraverso il telecomando. Alta capacità di memoria, grande potenza multimediale ma il Cd-I sconta a decuplicare. Dopo due anni non è ancora riuscito a sfondare il muro dei 100 mila lettori in tutto il mondo (quello dei 3 milioni di titoli).

Videogiochi

Dalla riflessione alla sparatoria

Il dischetto quello da 3 e 14 e ancora il supporto più venduto quello più popolare (anche se la tendenza si sposta rapidamente a favore dei cd Rom). Uno dei campi di applicazione maggiore per quanto riguarda i ragazzi è quello dei videogiochi e in questo caso non tutto è violenza e Giappone. Ci sono videogiochi che sono l'adattamento di giochi comuni classici e che si dividono in tre categorie di riflessivi e «stacchi» di società (tipo Monopoli) di avventura (il classico Dungeons and Dragons). Altri giochi sono quelli di limiti d'arcade tipici delle sale giochi americane non durano mai molto e non sono troppo complessi. Si dice che in giochi di riflessi (il russo Tetris e uno dei massimi esempi) in giochi shoot them up (termini intraducibili che appartengono al linguaggio cinematografico ed indicano i momenti clou di film western come la sparatoria nel saloon o l'atacco alla diligenza) di cui ricordiamo Space invaders o Wing Commander i giochi di combattimento i giochi di destrezza e velocità (forse conoscete un successo con il 10th Frame una gran bella partita di bowling) infine i giochi d'ambiente in cui campeggia una delle famiglie più diffuse tra i videogiochi quella della Nintendo Donkey Kong.