



L'euforia multimediale degli scorsi anni è finita. Il libro per ragazzi tira un sospiro di sollievo in attesa dell'arrivo dei saperi del futuro

Perfino la partita a flipper diventa un modo per studiare forza e magnetismo giocando con gli elementi base della fisica. Effetti sonori, grafica tridimensionale, gioco e apprendimento si mescolano. Negli Usa una rivista come *Children's software revue* segue costantemente il mercato multimediale segnalando tutte le novità del settore «educativo» destinato a bambini ed adolescenti, dai 2 ai 15 anni. Alla Fiera del libro per ragazzi di Bologna ben 16 prodotti multimediali sono stati selezionati e premiati su 850 opere provenienti da 21 paesi. Perfezionamento linguistico, storia, matematica, simulazioni per l'apprendimento. Un'offerta enorme promette meraviglie. La filosofia è pressoché unica, almeno nel settore più in espansione, quello dell'«edutainment». Si gioca, si impara. E se il gioco significa mettere in versi le parole, ecco pronto uno strumento per l'aspirante poeta come «*Ventimila rime sotto i mari*», tra i premiati di Bologna.

La giuria della Fiera sostiene che mai come quest'anno si è vista tanta innovazione europea nei prodotti multimediali per ragazzi. La Microsoft, ad esempio, propone una nuova enciclopedia per ragazzi molto ben disegnata su «Come funzionano le cose». Anche la Lego si è lanciata nell'impresa. Lo storico mattoncino diventa una costruzione virtuale, treni e rotaie si trasformano in vagoni da computer con tanto di segnaletica e percorsi da inventare via Internet.

I Cd rom guardano al pianeta infanzia tentando di catturare l'attenzione del piccolo consumatore che sta già regalando una boccata d'ossigeno all'editoria per ragazzi più tradizionale. Vale a dire al libro. E la produzione multimediale? Almeno in Italia, sta in posizione d'attesa. Passata l'euforia degli scorsi anni e le chiacchiere sulla fine del libro destinato ad essere soppiantato dai multimediali, oggi si fanno bilanci più ragionati. Ottimista l'amministratore delegato dell'Anee, l'Associazione nazionale editoria elettronica, Roberto

Giocando s'impara Il giardino d'infanzia del Terzo millennio

VICHI DE MARCHI

Liscia, che parla, per il '98, di un'impennata del mercato che ha raddoppiato il suo fatturato rispetto al '97, con una quota crescente di prodotti destinati ai ragazzi e alla scuola che rappresentano circa il 20 per cento del mercato. Tradotto in cifre, questo 20 per cento muove un giro d'affari stimato, secondo l'Anee, attorno ai 20, 30 miliardi, giochi esclusi.

Ma le ragioni di questo allargamento del mercato non derivano necessariamente dalla bontà dei prodotti che gli acquirenti comprano in numero crescente. Semplicemente l'Italia si sta adeguando ai livelli di altri paesi tecnologicamente più avanzati. Più famiglie comprano il computer, i modelli recenti sono provvisti di lettori di Cd rom e con funzioni che li avvicinano sempre più a quelle di un televisore. Soprattutto cresce l'attenzione della scuola verso gli strumenti multimediali senza timori didattici di mescolare libri a computer. Anche perché non esiste una vera concorrenza tra

i due mezzi. «Nessun nuovo media ha sostituito quello precedente - sostiene l'amministratore delegato dell'Anee - semmai ne provoca un diverso posizionamento». Un esempio? I venti volumi dell'enciclopedia comprati a rate per i figli sono stati ampiamente soppiantati dal sapere enciclopedico in Cd rom, più comodo, più alla moda e di minor ingombro. Non altrettanto è successo per il libro di narrativa.

Ma la vera novità della Fiera del libro per ragazzi è stata la comparsa dell'istituzione scuola. Il Ministero della Pubblica Istruzione ha promosso convegni sul sapere dei bambini, sulle biblioteche. E alla scuola guardano gli editori multimediali convinti che sia quello il mercato su cui puntare. Senza troppe rigidità. La De Agostini, ad esempio, lancia un libro *Passo Passo...* di Rosita Corbella Paciotti per la prima e seconda elementare per imparare a leggere e scrivere. Nel libro ci sono le indi-

cazioni (per bambini, insegnanti e genitori) per visitare il sito Internet www.scuola.com dove giochi e attività didattiche collegati al libro insegnano, a loro volta, lettura e scrittura. Poi, con l'aiuto dell'adulto il bambino può anche scaricare sul proprio computer i file di *Passo Passo...* Il cerchio si chiude, ogni mezzo rimanda all'altro.

Eppure, secondo Maurizio Caminito, esperto di questioni multimediali, autore di *Manuale del navigatore Internet* (Mondadori), una delle prime guide per ragazzi pubblicate in Italia, l'editoria multimediale non si è ancora lanciata in grandi operazioni. Nulla a che vedere con il dinamismo della carta stampata dove, anche negli ultimi mesi, sono sorte nuove collane e le case editrici per «grandi» hanno occupato lo spazio dei piccoli; dalla Rossellina Archinto a Feltrinelli Kids.

«Nella produzione dei cd rom prevale la cautela. Un titolo, se fatto bene, costa molto, il mercato non assorbe granché», dice Caminito. Anche perché due grandi concorrenti sono in agguato. Il gioco, vale a dire le console in tutte le varianti (dal Nintendo alla PlayStation) che hanno trionfato al Futurshow di Bologna, manifestazione contemporanea ma non dialogante con la Fiera del libro di Bologna (anche se molti operatori hanno fatto la spola dall'una all'altra). E Internet, «più comodo, facile, utile e interattivo del Cd rom», aggiunge Caminito. E allora,



I bambini hanno sempre più familiarità con i computer

se la salvezza del Cd rom si chiama scuola, si tratta di una scuola molto speciale «al cui interno devono nascere esperienze pensate per la fruizione e la produzione, soprattutto per la diffusione del sapere scientifico», dice l'esperto multimediale che sta lavorando ad un nuovo manuale Internet per giovani e insegnanti. Una scommessa vincente? Forse sì. Anche se i tempi del rinnovamento scolastico non saranno quelli della voracità del mercato.

Bambini telematici



L'educazione e la formazione dei bambini e dei ragazzi si prepara a cambiare ancora più rapidamente del previsto. Il mercato dell'editoria multimediale sta per essere invaso da una serie di nuovi Cd rom che tendono a mettere in relazione diretta gioco e insegnamento. Una vecchia utopia si prepara a diventare realtà? Ma, soprattutto, come saranno i bambini del Terzo Millennio?

Bambini / 1



La rete secondo Disney

■ Dopo il sito sicuro, la Disney varrà il «Il manuale di Internet» (lire 14.000). Topolino, Paperino, Pluto, Pippo, i tre porcellini sono le mascotte di questa guida proposta per i bambini e i ragazzi ma utile, all'occorrenza, anche per adulti che vogliono conoscere gli elementi base della navigazione in rete. Il manuale Disney, agile e ben fatto, è suddiviso in capitoli, con appendici e glossario, dall'esplorazione all'uso della posta elettronica, ai newsgroup, sino all'avvenire della videotelefonata via Internet. Indirizzi di siti e la segnalazione dei cybercafé (questo per chi è già cresciuto e non ha il computer a casa) completano la guida.

Bambini / 2



Pagine Web su misura

■ Free Time è il nome della collana di Editoriale Scienza pensata per il tempo libero; fumetti, bicicletta, roller ma anche un po' di computer per divertirsi nelle ore di ozio. Magari impegnandosi a costruire una propria pagina Web da soli o con gli amici. Non ancora in libreria, dove arriverà a maggio. «La tua pagina Web» di Bill Thompson (lire 14.500, dagli otto anni) dovrebbe condurre il lettore ad attraversare senza difficoltà le diverse fasi della creazione multimediale: quali programmi impiegare, come scrivere e inserire le immagini, come aggiungere suoni ed animazioni. Tra i titoli dell'indice: sfondi, caratteri, colori della pagina Web.

Bambini / 3



Computer istruzioni d'uso

■ «Come usare il computer con bambini e ragazzi» di Paolo Benvenuti (Sonda editore, lire 24.000) è una guida rivolta a educatori, maestri, bibliotecari ma anche genitori su come far usare il computer ai bambini. A partire da una premessa: che lo strumento non è fine a sé stesso ma va usato a seconda delle necessità, in questo caso quelle del bambino, da solo a casa, ma, soprattutto, a scuola, luogo dell'apprendimento e della socializzazione. Il libro mescola l'approccio teorico all'indicazione pratica su come fare in proprio almeno un pezzetto di quella produzione multimediale così esigua e in difficoltà nel proporsi come strumento didattico.

Cd rom ♦ Bologna New Media Prize

In treno e in astronave per imparare cos'è il mondo

Alla Fiera del Libro per ragazzi di Bologna quest'anno è stato inserito un nuovo premio: oltre ai libri e agli illustratori un riconoscimento andava pur dato alle opere multimediali destinate sempre di più ad attrarre il mondo dei piccoli, fetta di mercato in crescita. Le opere premiate, prodotte in tutto il mondo, sono state ben sedici, ognuna con la sua motivazione, proprio come un Nobel. E gli argomenti numerosi, come gli interessi dei bambini che già filano veloci con mouse e tastiera.

Con correttezza politica, i premi sono stati presentati in ordine alfabetico e sono caratterizzati da grande genialità e inventiva, capaci di incollare a uno schermo anche gli adulti. Visto allora che la graduatoria è ex aequo, li accorpammo a nostro gradimento. Che trascina in prima istanza l'educazione e premia personalmente la creatività infinita dei dani di «Lego Loco» e «Lego Mindstorms» (quest'ultima è una copro-

duzione con gli Stati Uniti). I diavoli scatenati del magico mattoncino e di tutto l'infinito universo che gli gira intorno hanno inventato nel primo un sistema ferroviario virtuale completo (si possono costruire linee intere con binari, stazioni, ponti, locomotive), che la giuria ha considerato «uno straordinario programma creativo che apre nuovi orizzonti alla progettazione di software e all'utilizzo di Internet», e nel secondo prodotto un set innovativo di costruzioni robotizzate. Non solo con i cd rom Lego non si finisce mai di giocare al computer, ma il lavoro creativo prosegue a lungo con mattoncini e costruzioni.

Il gioco poi, si fa più serio quando si comincia a parlare di «edutainment», orribile costrutto di parole per dire che i bambini possono imparare divertendosi. Anche qui c'è solo l'imbarazzo della scelta. Gli italiani di Lynx sono stati premiati per «Strocco-fillo. Ventimila rime sotto i

mari», che conclude un percorso di ricerca sugli ambienti per la scrittura dei bambini iniziato nel Laboratorio di tecnologie audiovisive del Dipartimento di Scienze dell'Educazione della III Università di Roma. I francesi di Index+ hanno avuto il riconoscimento per «Vikings», suggestivo percorso negli albori della civiltà medioevale con un appassionante storia di vichinghi. Se poi esiste ancora in Occidente qualche bambino o bambina a cui non piacciono i libri, il cd rom «Midnight Play» (una coproduzione tedesco-giapponese), prende a prestito l'omonimo libro illustrato della bravissima e pluripremiata Kvetta Pacovska e trasforma i personaggi in musica, idee, disegni da fare all'istante. All'apprendimento delle lingue attraverso il gioco ci pensa «The A-Files», svedese, che insegna l'inglese grazie a un protagonista alieno in missione sulla Terra, costretto a imparare la lingua anglosassone per non essere scoperto.

«Opera Fatal» - dei tedeschi della Eureka-Klett - avvia all'educazione musicale con un giallo ambientato in un teatro dove un direttore d'orchestra sta per alzare la sua bacchetta e dare inizio al suo lavoro: peccato che qualcuno abbia rubato tutti gli spartiti e il giocatore per ritrovarli deve mettere a squadrare il teatro, che si rivela pieno di trabocchetti apparentemente irrisolvibili. Si parla poi ancora di musica - ma questa volta si tratta di jazz e be-bop - in «Grim Fandango» (Usa), viaggio da brividi nella terra dei morti per risolvere un intrigo di crimini e corruzione a ritmo di swing. Più adatto ai teen agers, è stato giudicato dalla giuria «malgrado il tema cupo, un attualissimo giallo perfetto per i ragazzi più grandi».

Sono ancora gli italiani (De Agostini) a distinguersi nel campo più specifico della divulgazione con «Omnia Junior base terra», atlante multimediale della terra e dello spazio firmato da Daniele Panebarco,

che fa viaggiare i bambini in una astronave a forma di tartaruga nello spazio interstellare a tre dimensioni, assistendo a veneti spettacolari come la nascita di un sistema solare. «Creatures 2» (Usa, Mindscape Entertainment) entra nella vita artificiale e nella complessità dei fenomeni naturali, grazie a fantastici popoli dei Norms dei Grendels e degli Eitins nell'incredibile mondo di Albia. Sempre statunitense «Microsoft Encarta africana» (Microsoft Corp.), che tratta di geografia e, a detta della giuria, «malgrado l'angolo visuale prettamente statunitense, è perfetta per la ricerca di argomenti specifici e curiosità». Chiudono la lunga carrellata i cd rom sull'apprendimento a metà tra studio a casa e lavoro scolastico: il multidisciplinare «Adi English+ Maths» (dei britannici Series+ Knowledge Adventures), «The Clue Finders 3rd Grade Adventures (Usa)» e «Virtual School. Mathematics» (Polonia). **Mo. Lu.**

