

6 cd rom "edutainment" per bambini

Imparare giocando

- Per i genitori
- Per gli insegnanti
- Per gli studenti

Lo sappiamo bene che è difficile pensare al computer e ai cd rom quando la scuola è ormai finita e le belle giornate invitano a uscire. Però, può darsi che qualcuno di noi abbia deciso di fare il "grande passo" e approfittare di una bella pagella per regalare il tanto sospirato personal computer al proprio figlio. A questo punto, tanto per controbilanciare il gioco del calcio e del tennis che il pargolo avrà giustamente preteso, perché non aggiungerci qualche titolo educativo, tanto per fargli capire che si può anche imparare giocando? In questa breve rassegna vi proponiamo

sei titoli che rientrano nella grande famiglia degli "edutainment". Non si tratta di enciclopedie o di libri interattivi, ma di prodotti dalla forte connotazione ludica, che aiutano il bambino a sviluppare le sue capacità logico-cognitive attraverso il gioco. Proprio perché la scuola è finita - a meno che vostro figlio non avanzi precise richieste - vi consigliamo in prima battuta di orientarvi verso prodotti generici, che non attengono cioè a nessuna materia in particolare, che consentono però di "mantenere in allenamento" la testa. E veniamo ai prodotti di questa

rassegna. Abbiamo scelto tre categorie di "giochi". Nel primo gruppo rientrano programmi che fanno lavorare sia sulle discipline linguistiche, sia su quelle matematiche. Sono "avventure multidisciplinari" che invitano il bambino alla risoluzione di una serie di quesiti che attengono alle sue conoscenze di italiano, aritmetica, scienze, musica. Nella categoria che per comodità abbiamo chiamato "creativi", invece abbiamo inserito programmi che sviluppano la creatività del bambino, sia come espressione pittorica, sia come invenzione di storie strutturate.

Un ultimo spazio lo dedichiamo a un programma finalizzato esclusivamente all'approfondimento sull'area linguistica. Lo consigliamo a tutti quei bambini che hanno voglia o bisogno di lavorare sulla lettura, sulla scrittura e sulle regole grammaticali.

Maria Teresa Della Mura

Tre consigli dell'esperto

- 1 Proponete programmi educativi ai vostri figli senza enfattizzarne troppo l'aspetto didattico: lo scopriranno da soli.
- 2 Non giocate per loro: limitatevi a instradarli nell'apprendimento delle tecniche di base.
- 3 Invitateli ogni tanto a interrompere il gioco e dedicarsi ad altro.

i cd rom provati da Pc Open

Titolo	Editore/Distributore	Prezzo	Fascia d'età	Genere
Byco	Finson - Tel.02/28.31.121	69.000	9-12 anni	italiano
Crayola	Gensoft - Tel.0532/78.69.11	100.000 circa	6-12 anni	creativo
Darby il drago	Leader- Tel.0332/87.41.11	80.000	7-10 anni	creativo
Fun School nel futuro	Leader- Tel.0332/87.41.11	80.000	8-12 anni	generale
Helicop parole e numeri	Kyber- Tel.0573/27.22.25	79.000	6-12 anni	generale
Microrangers	Tecniche Nuove - Tel.02/75.70.1	49.000	6-11 anni	generale

I titoli per lo sviluppo della creatività

Per giovani stiliste e neo drammaturghi

Non c'è dubbio: non c'è niente che dia maggiore soddisfazione a un bambino che il poter dire «Questo l'ho fatto io!». Senza dubbio il computer è di grande aiuto nello stimolare la creatività dei piccoli utenti, proprio perché consente anche ai più inesperti di ottenere risul-

corazione degli abiti la bambina può scegliere non solo i colori - ne ha a disposizione 72 - ma anche gli stampi, scegliendo tra gli 84 disponibili. Anche diari e carte da lettera possono essere personalizzati negli sfondi e nelle decorazioni ai bordi. Per quanto riguarda invece le epoche storiche e i luoghi che la bambina può visitare con questa singolare "macchina del tempo", si va dall'antico Egitto all'antica Grecia, dalla Cina imperiale all'Inghilterra medioevale per arrivare fino al carnevale brasiliano e alla vita in una tribù Navajo per un totale di dodici ambientazioni diverse. È un prodotto molto semplice da

utilizzare, che non richiede pertanto la presenza di un adulto. Non è male, però, farvi giocare più di una bambina alla volta: il confronto è utilissimo soprattutto nella fase della creazione letteraria.

La presenza del genitore è invece fondamentale nella fase di installazione del programma. Questa regola, che vale sempre, a maggior ragione va rispettata con questo cd rom, in quanto il programma richiede non solo l'inserimento di un codice utente, riportato sulla scheda di licenza del prodotto, ma un secondo codice di sblocco che si ottiene solo telefonando a un servizio automatico di certificazione telefonica, attivo 24 ore su 24. Non è una operazione difficile, ma siccome si tratta sempre di numeri dalle otto alle quindici cifre, la presenza di un adulto è garanzia di maggiore precisione.

Il secondo programma che recensiamo in questa categoria è destinato indifferentemente a bambini e bambine. Si tratta di **Darby il Drago**, di Broderbund, un'avventura interattiva che porta il bambino a viaggiare tra draghi, castelli, maghi, fate e gnomi. Due sono gli elementi che stuzzicano in particolare la creatività del bambino: il laboratorio delle maschere e il teatro delle marionette. Nella bottega del mascherai, infatti, il bam-

tati di tutto rispetto. I due titoli che presentiamo in questa sezione sono molto diversi tra loro, così come molto diversi sono gli utenti ai quali si rivolgono. Il primo farà la gioia delle bambine di casa. Si tratta della ripresa in chiave informatica di un gioco vecchio come il mondo: quello delle bambole di carta. Questo prodotto, intitolato **Crayola - il Guardaroba Magico** coniuga perfettamente il bisogno di giocare con l'opportunità di imparare. La struttura è molto semplice: aprendo i vari cassetti di un grande armadio, la bambina può trovare vestiti d'epoca da decorare, stampare, ritagliare ed eventualmente anche colorare, da fare indossare alla sua bambolina di cartoncino. Contemporaneamente, però, può anche imparare qualche nozione su come si svolgeva la vita nei secoli passati, dall'Antico Egitto in poi.

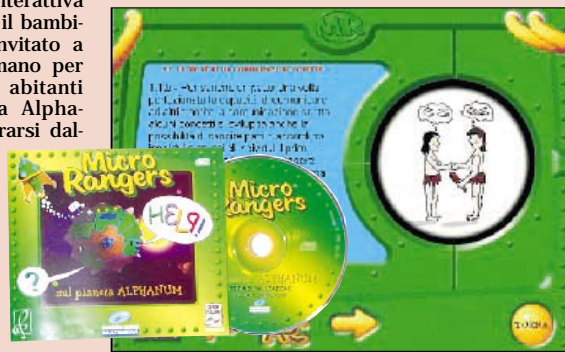
Per rispondere ai gusti delle adolescenti - il target di riferimento sono le bambine dai 9 ai 12 anni - le nozioni storiche sono proposte sotto forma di pagine di diario. L'elemento di creatività continua se l'utente decide di continuare il racconto, mantenendosi fedele allo stile. Ma Crayola è un cd rom tutto al femminile: comprende infatti anche una sezione dedicata alla vita delle donne famose. Per la de-

I titoli di avventura multidisciplinare

Per restare allenati

A questa categoria appartengono prodotti educativi multidisciplinari, che hanno l'obiettivo di stimolare nel loro complesso le capacità logico-cognitive del bambino. Ne abbiamo selezionati tre, due dei quali particolarmente focalizzati nelle aree linguistiche e matematiche, l'altro con uno spettro di attività più ampio fino a includere anche le espressioni musicali e artistiche. Il primo di cui parliamo è **Micro Rangers sul pianeta Alphanum**. Il titolo è già piuttosto chiaro ed evidenzia subito l'obiettivo di far lavorare i bambini sull'area letterale e su quella numerica. Come spesso accade, il primo livello è una avventura interattiva nella quale il bambino viene invitato a dare una mano per aiutare gli abitanti del pianeta Alphanum a liberarsi dall'invasione di una "Eclissanave" che con il suo gas "eclissale" fa perdere loro parole e numeri. Lo scopo reale, invece, è quello di far esercitare i piccoli utenti a diversi livelli. Nella fase di avvio del gioco, infatti, è possibile selezionare

tra due difficoltà di gioco. La modalità apprendista è destinata sia a bambini di età prescolare, che possono esercitarsi su semplici nozioni, con l'aiuto del genitore, sia a quelli di prima scolarità, che possono giocare da soli dopo che il genitore ha illustrato loro le modalità di esecuzione del gioco e di navigazione tra i diversi elementi. La modalità esperto è invece più indicata per i bambini dai 9 agli 11 anni. Oltre ai livelli, è possibile selezionare anche la velocità di gioco (lento, normale, veloce), in modo da adattarla alle preferenze del piccolo utente. Gli esercizi sono piuttosto bilanciati. Nella modalità apprendi-



sta, infatti, l'area numerale propone attività per l'associazione tra numeri e quantità da essi espresse, laddove nella

no, dopo aver scelto tra le sagome disponibili quella sulla quale vuole lavorare, può decorarla a suo gusto con gli attributi che preferisce: nasi, occhi, bocche, capelli, baffi, barbe e via dicendo. Quando invece arriva nel Teatro delle Marionette, il bambino può selezionare non solo il tipo di spettacolo che desidera allestire, ma anche tutti gli elementi che desidera vi appaiano. L'operazione è molto semplice: basta che trascini ciascun oggetto o

personaggio sul palcoscenico. Terminato l'allestimento potrà godersi l'animazione tranquillamente seduto nella sua poltrona in prima fila.





modalità apprendista vengono posti al bambino quesiti che hanno per risposta un numero. Per quanto riguarda invece l'area letterale, il livello apprendista suggerisce attività legate al riconoscimento delle parole e dei concetti da esse espresse, mentre il livello esperto propone veri e propri indovinelli ai quali il bambino deve dare una risposta.

Fun School nel Futuro è invece il terzo titolo della serie Fun School di Europress ed è destinato a utenti dagli otto ai dodici anni. Più che un'avventura interattiva, questo programma propone un'esplorazione del mondo del futuro, nella quale il bambino avrà come guida il dinosauro Gloopy. Cinque sono le attività previste, corrispondenti ad altrettante aree disciplinari: matematica, italiano, scienze, espressione artistica ed espressione musicale. Per quanto riguarda la matematica il bambino viene messo alla prova sulle sue conoscenze delle regole di base, stesso discorso vale per le capacità linguistiche. Si parte dal

la fonetica, si passa alla lettura e alla comprensione dei vocaboli, per arrivare anche al corretto utilizzo della punteggiatura. La sezione dedicata a scienze e tecnologie è invece un gioco di ruolo. Il bambino deve aiutare il suo amico drago a restare sindaco della città nella quale è stato eletto, coniugando però le iniziative che raccolgono il favore degli abitanti con la corretta gestione dell'ambiente e delle finanze. In questo passaggio, la presenza di un genitore o di un insegnante è sicuramente di valido supporto per successivi approfondimenti sia sulle tematiche ambientali sia sull'educazione civica.

Come accennato all'inizio, questo programma include anche due "laboratori" nei quali il bambino può esprimere le proprie capacità figurative e musicali. Il primo, il laboratorio artistico, mette a disposizione del bambino una serie di strumenti quali righe, figure chiuse, colori e pennelli, ai quali si aggiunge anche uno strumento di animazione che consente di creare delle brevi sequenze animate utilizzando i diversi personaggi incontrati nelle varie fasi del gioco. Strettamente integrato nel laboratorio artistico è il laboratorio musicale, nel quale il bambino può imparare a costruire brevi brani musicali, corredandoli anche degli ac-

compagnamenti che più preferisce. Il "prodotto" finito può essere ascoltato così com'è, oppure aggiunto a un'animazione come colonna sonora. È evidente che più complesso è il progetto al quale il bambino si dedica, più importante diventa la presenza del genitore come aiutante e suggeritore.

Il protagonista del terzo cd rom che presentiamo in questa sezione, **Helicop Parole e Numeri** di Kyber, è ancora una volta un robotino. Anche in questo caso ci troviamo in presenza di un'avventura interattiva, nella quale il bambino viene invitato a risolvere un grosso problema e a dare il suo contributo per sconfiggere i nemici dell'umanità.

Questo l'espedito: lo scopo vero del gioco è far esercitare il bambino sulle aree linguistiche e matematiche. Senza dubbio, Helicop si avvale di una grafica molto curata e attraente, ma il suo interesse non si esaurisce qui. Innanzi tutto è un programma strutturato in un numero di livelli di difficoltà molto più articolato di quanto non accada in genere. Ce ne sono infatti sei: *novellino, allievo, asso, esperto, fuoriclasse e campione*. Senza contare che ogni partita può a sua volta essere giocata scegliendo tra tre difficoltà: *bassa, media e alta*. Non è una cosa da poco, perché consente di aiutare il bambino a impratichirsi dell'uso del com-

puter senza spaventarlo. Non si tratta semplicemente della difficoltà dei quesiti posti, ma anche dell'opportunità di "prendere la mano" sul gioco, soprattutto il giocatore è un utente alle prime armi. Helicop lascia molto spazio allo sviluppo delle capacità logiche e intuitive del bambino. Nei giochi di parole, infatti, oltre ai classici esercizi di ortografia, vengono proposte delle attività libere nelle quali il bambino può sbizzarrirsi a costruire parole utilizzando le lettere che il computer suggerisce. Naturalmente, più lunga è la parola composta più alto è il punteggio. Va detto che Helicop ha un dizionario utente di oltre 160.000 parole, ulteriormente personalizzabile: la ripetitività è scongiurata! Lo stesso accade con i numeri.

Il programma è corredato di un manuale utente che, se non svela molto sui trucchi del gioco, ha una ricca sezione dedicata alla risoluzione dei problemi che il genitore può incontrare in fase di installazione: non è poco!



Un cd rom di lingua italiana Impariamo a leggere

Byko e le lettere è un prodotto destinato a bambini e ragazzi da 9 ai 12 anni. Si tratta di una vera e propria avventura interattiva, nella quale il piccolo utente è invitato a risolvere un grosso problema: la miniaturizzazione del professore ad opera di una macchina da lui stesso inventata.

La sua guida è Byko, un robotino che conosce tutti gli ambienti della casa ed è in grado di esplorarli. L'obiettivo di Byko e le lettere è quello di far lavorare

il bambino sull'area linguistica e, in particolare, su tutti gli aspetti della lettura e delle semantiche.

Non a caso, dunque, fin dall'inizio le istruzioni su come procedere nel gioco vengono proposte per iscritto, così che il bambino, che naturalmente vuole scoprire "come va a finire", è invogliato a leggere.

Ma non di sola lettura si tratta: nel corso del gioco si lavora anche sulla memoria visiva, sulle associazioni di idee, sulla



grammatica di base. E c'è spazio anche per il gioco: ci si può soffermare sulla lettura di fiabe e racconti, cercando di capire

anche lo stile nel quale sono stati scritti, o su aspetti di puro divertimento, come il "controllo dei livelli" del robot.