

**Il cane di terracotta - 360.000 lire**

# Camilleri diventa interattivo

**G**iocare con i libri è la nuova proposta che gli editori stanno mettendo in campo per conquistare un pubblico giovane sempre più refrattario alla lettura, ma anche per fare integrare in modo originale letteratura e multimedialità, in un gioco, appunto, di rimandi. Anche il ragazzo-lettore può trovare piacevole frequentare i luoghi e i personaggi dei suoi romanzi preferiti nella grafica animata di un cd rom, immedesimarsi nei protagonisti e guidare la vicenda e insieme rivivere nella fantasia il libro. Naturalmente il tutto fun-

ziona se immagini e suoni sono coerenti con l'atmosfera originaria del romanzo e se il gioco è condotto con piacevolezza.

Buoni esempi di giochi interattivi basati su testi narrativi, in particolare rivolti ai più giovani, sono stati realizzati in Francia e ora in Italia ci ha provato l'editore Sellerio con il romanzo di Andrea Camilleri, **Il cane di terracotta**. Il cd rom ha una grafica raffinata e una colonna sonora suggestiva ed è stato premiato recentemente al Salone del libro per ragazzi di Bologna con il New Media Prize Award. Pennellate di colore suggeriscono il mare e la campagna di Vigata mentre il viso di



un commissario Montalbano molto mascolino è tutto rilevato da ombre e luci. È appunto il famosissimo commissario l'eroe della vicenda con cui interagisce il giocatore, che deve quindi conoscerlo abbastanza da scegliere la frase giusta che fa proseguire la storia. Altri momenti cruciali sono quelli delle telefonate e dei piccoli giochi di abi-

lità, sempre ispirati alle ambientazioni del romanzo. A margine del gioco vero e proprio ce n'è poi un altro, ugualmente interessante, che è la ricerca e la scoperta di un linguaggio, di parole e modi di dire che definiscono l'universo di Vigata, che è poi il luogo tipico della sicilianità.

Il giocatore ha a disposizione un dizionario vigatese-italiano di gustosissima lettura che lo può aiutare, tra l'altro, a leggere questo e altri romanzi di Camilleri. E altrettanto gustose sono le ricette della cucina siciliana che il commissario frequenta durante la vicenda e che il giocatore può accumulare e consultare man mano che il gioco prosegue. Inoltre può avvalersi, nell'area di consultazione, di schede di approfondimento per capire i riferimenti che il narratore fa ad altri libri e situazioni e di schede dedicate ai personaggi.

**PER INFORMAZIONI**

**Sellerio Editore**  
Tel. 091.62.54.19.41

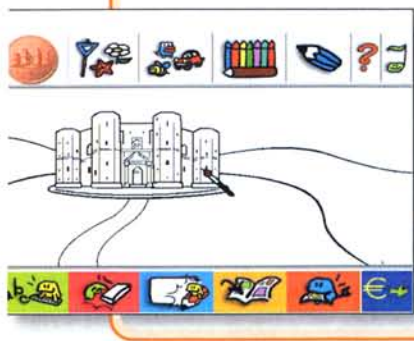
**VALUTAZIONE GLOBALE**

9/10

**IN BREVE**

**Gli "Arcobaleni"**

Il volume **Arriva l'Euro** appartiene alla collana "Gli Arcobaleni", progettata da Giunti Multimedia in collaborazione con esperti di pedagogia. Si tratta di un gioco per insegnanti, genitori e bambini a partire dai 5 anni: il suo scopo è quello di far conoscere la moneta unica. Con questo programma i bambini possono creare, colorare, disegnare liberamente, scrivere e stampare storie che hanno per iniziare a far prendere un po' di confidenza con l'euro. **p.g.**



**Stabat Mater- 40.000 lire**

# Dvd musicale da collezione

**L**o **Stabat mater** di Giovanni Battista Pergolesi diretto da Riccardo Muti e gli affreschi di Gaudenzio Ferrari nel Santuario della Beata Vergine dei Miracoli di Saronno sono i due protagonisti di una suggestiva combi-



nazione di esperienze visive e musicali che vede la luce su un nuovo tipo di supporto. Si tratta di un "Dvd plus", da un lato cd-audio e dall'altro Dvd, realizzato da Sonopress del gruppo Bertelsmann, che lo presenta per la prima volta in Italia sfruttando appunto due eventi artistici di eccezione. L'unione dei due standard permette delle operazioni interessanti: all'ascolto dell'opera musicale il Dvd unisce una parte di commento e di informazione, con la visione della partitura durante il concerto, la consultazione di schede musicali e storico-artistiche e, naturalmente, l'osservazione ravvicinata degli affreschi accompagnata dalla musica. L'ambientazione è altamente suggestiva e il nitore delle immagini si accompagna bene agli accenti dolorosi del pianto della Vergine che si compongono in una superiore armonia. Inoltre è proprio nella cupola del santuario che Gaudenzio Ferrari ha inscenato uno dei più ricchi

concerti della pittura italiana, dove gli angeli musicanti sembrano rendere nella varietà delle pose e degli accostamenti cromatici e luminosi il gioco dei contrasti e delle armonie sonore. La produzione è stata realizzata da Musicom inaugurando la collana "Musica nei luoghi d'arte". Il secondo Dvd della collana vedrà impegnati Riccardo Muti e la Filarmonica della Scala nell'esecuzione di un capolavoro di Haydn, *Le sette parole di Cristo sulla Croce*, e in una cornice davvero unica, quella della Chiesa di San Francesco ad Arezzo dove è appena terminato il restauro del ciclo di affreschi di Piero della Francesca. **Francesca Bertolotti**

**PER INFORMAZIONI**

**Filarmonica della Scala Musicom**  
Tel. 02.72.02.36.71

**VALUTAZIONE GLOBALE**

9/10





## Il New Media Prize

"L'editoria tradizionale sta cominciando ad accettare i new media. È un segnale molto importante anche se occorreranno altri due o tre anni prima che diventi un fenomeno di massa". Così si è espresso durante la premiazione Warren Buckleitner, direttore ed editore della Children's Software Review, nonché coordinatore della giuria che ha assegnato i New Media Prize 2001 ai migliori sei titoli multimediali per ragazzi.

Ed effettivamente girando tra gli stand della **Fiera del Libro per ragazzi** che si è svolta a Bologna lo scorso aprile (e che consigliamo

vivamente di visitare il prossimo anno non solo agli addetti ai lavori) la sensazione è stata di un settore finalmente in evoluzione: un esempio per tutti il padiglione New Media Arcade, dedicato interamente al multimediale, che quest'anno ha visto raddoppiare gli espositori. D'altro canto, visitando gli altri editori presenti in fiera, si notavano accanto ai libri tradizionali, anche parecchie edizioni multimediali. Ma veniamo ai titoli insigniti del premio.

Per la categoria *patrimonio culturale* ha vinto **Anne Frank House**, un titolo olandese (Softmachine B.V.) che racconta gli ultimi anni della giovane Anna Frank, attraverso moltissimi documenti, foto e racconti di testimoni oculari.

Nella categoria *avventura*, invece, la palma è andata agli editori francesi Emme et Lexis con il titolo **Mycropolis** un gioco di avventura in cui la missione

consiste nel ridare ordine ad un universo totalmente inventato. Il gioco è molto coinvolgente e la grafica straordinaria.

Come *miglior adattamento da libro* ha vinto **Mer et Poissons** di Montparnasse Multimedia: attività ludiche e esercizi

per imparare tutto sul mondo sommerso. *Miglior opera di logica* è stata giudicata **Lego Alpha Team** di Lego e *miglior opera educativa* **Math Arena** dell'americana Sunburst Technolog, che presenta un metodo innovativo per familiarizzare i bambini con i più complessi concetti matematici.

Infine come *miglior titolo intelligente* ha vinto **Sheep**, della Empire Interactive.

Il titolo, che abbiamo in passato già segnalato su queste pagine, è una corsa a ostacoli virtuale molto originale in cui il giocatore, nei panni di un pastore digitale, deve portare il gregge al sicuro e allo stesso tempo deve vedersela con pericoli divertenti come barbeque, trappole e trattori. Menzione d'onore inoltre per dieci titoli tra cui due italiani: **Il cane di terracotta**, prima opera multimediale dell'editore Sellerio (di cui pubblichiamo una recensione più approfondita in questo numero), versione virtuale interattiva del famoso libro di

Andrea Camilleri e **My Library**, un simpatico cd rom edito da Lastrego e Testa Multimedia e Fatatrac, utile per famiglie, scuole o biblioteche per insegnare a catalogare e condividere i libri.

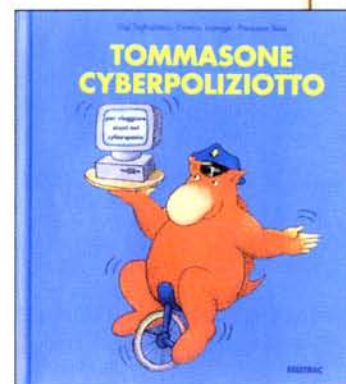
Daniela Dirceo



### IN BREVE

#### Tommasone insegna a navigare in Rete

Al libro **Tommasone Cyberpoliziotto** è affidato il compito di illustrare e insegnare ai più piccoli le regole e il significato della Rete, ma anche i limiti e i pericoli di questo strumento. L'autore è Gigi Tagliapietra, esperto di reti e di sicurezza informatica, che con una scrittura semplice e chiara introduce ai concetti base della sicurezza informatica e spiega in modo divertente quali siano le sfide e le soluzioni pratiche, le regole della Rete e i consigli per evitare i brutti incontri. Nel racconto Tagliapietra è aiutato dal drago Tommasone, personaggio creato dalla fantasia di due famosi illustratori, Lastrego e Testa. Fatatrac, 28.000 lire.



## Il compito è su Mondoscuola

**Mondoscuola** ([www.mondoscuola.it](http://www.mondoscuola.it)) è un portale dedicato a studenti e professori e offre servizi per lo scambio di libri usati, chat, forum, indirizzamento scolastico e altro. In Mondoscuola si possono fare con più facilità compiti e ricerche e scambiarsi appunti. Per esempio, se si è svolto un tema o risolto un problema di cui si va molto fieri, o se in Rete si sono trovati pagine o siti che si ritengono in qualche modo utili è possibile fare come a scuola e passare a un compagno il compito sottobanco. Come? spedendolo a Mondoscuola dove verrà pubblicato nelle pagine del sito. Per quanto riguarda le risorse didattiche, in aule tematiche sono disponibili informazioni sugli esami di maturità, tesine e ricerche interdisciplinari e materiale per l'apprendimento delle varie materie. Per il personale scolastico c'è invece la *Sala professori*, uno strumento che consente a tutti coloro che lavorano nella scuola, in particolare agli addetti alle segreterie, di accedere a pagine e servizi che possono essere utili nello svolgimento dell'attività. Qui si

trovano link ai siti istituzionali, ad associazioni di docenti e alle risorse didattiche, una sala stampa dove trovare informazioni su convegni e concorsi per gli studenti.



**Siete una scuola, oppure insegnanti e volete segnalare le vostre iniziative, il vostro sito Internet o le vostre esperienze multimediali?**

Scriveteci.

Vi dedicheremo dello spazio in questa pagina.

Scrivete una e-mail a: [redazione@pcopen.agepe.it](mailto:redazione@pcopen.agepe.it)

oppure

[daniela.dirceo@pcopen.agepe.it](mailto:daniela.dirceo@pcopen.agepe.it)



PCOPEN

# PCOPEN

PROTAGONISTI DELLA NUOVA INFORMATICA



NELL'INTERNO  
**CD ROM**  
IN REGALO

**MAI VISTO PRIMA: IL PIÙ GRANDE TEST COMPARATIVO**

# 52 desktop faccia a faccia

Le prestazioni, i componenti, i prezzi dei nuovi computer. Da leggere prima di scegliere



**Consigli inediti dai professionisti**

*metti* **EFFETTI SPECIALI**  
**NELLE** *tue pagine Web* Pag. 20

**Dossier pratico**

*come* **RIPRISTINARE**  
**WINDOWS** *senza problemi* Pag. 154

**FUTURO PROSSIMO**

Le novità che contano  
viste nelle  
fiere di  
primavera



Pag. 32

**CYBER SPECIALISTI**

Su questi  
siti trovi  
i loro consigli,  
gratis



Pag. 120

**ANTEPRIMA**

Provata la prima  
connessione  
Gprs con  
un palmare



Pag. 40



Sped. in a.p. - 45% - art. 2 comma 20/b legge 662/96 - Filiale Milano - Taxe percue (tassa riscossa). Con I.P. In caso di mancato recapito rinviare all'uff. post. di Milano City. Servizio Clienti del conto per la restituzione al mittente che si impegna a pagare la relativa tassa