

# VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ

*Scuola elementare Arcobaleno*

*Lodi*





presentazione multimediale

a cura di

Danila Baldo

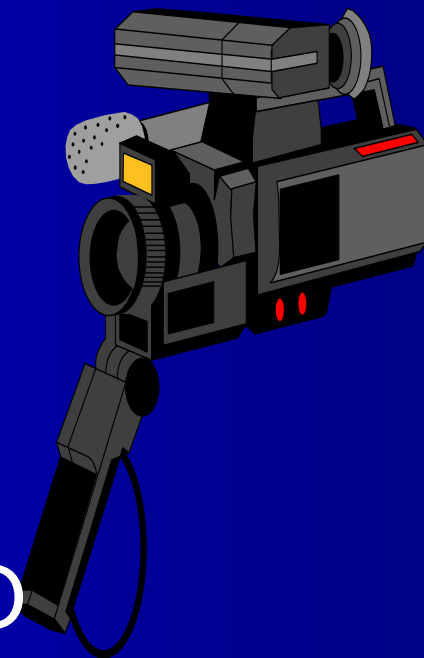
e Pietro Sarzana



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# CHE COSA IMPLICA UNA DIDATTICA INNOVATIVA MULTIMEDIALE?

- VANTAGGIO FORMATIVO  
DELL'INTEGRAZIONE DEI  
LINGUAGGI
- APPROCCIO AD  
UN'ORGANIZZAZIONE DELLA  
CONOSCENZA PER CONNESSIONI



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# VANTAGGIO FORMATIVO

- ☞ catturare l'interesse
- ☞ favorire l'acquisizione di una mentalità rivolta all'apprendimento autonomo, alla ricerca, alla scoperta



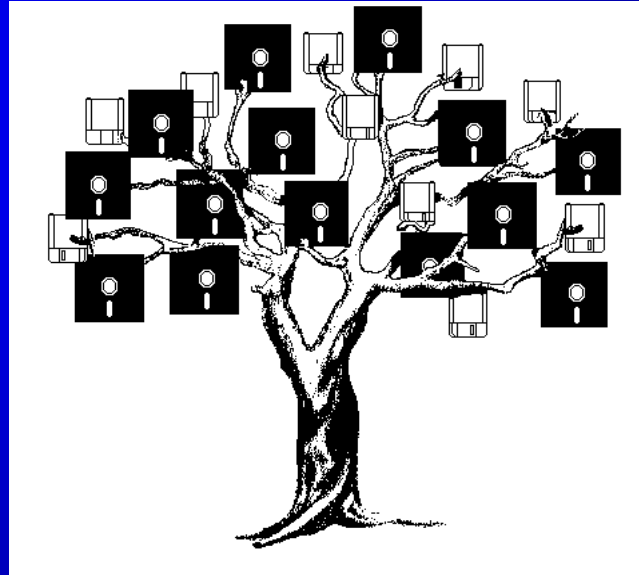
**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# L'USO DEL PC

- ➔ agisce da **AMPLIFICATORE COGNITIVO**
- ➔ sviluppa interesse per l'organizzazione e il trattamento delle informazioni
- ➔ affina la capacità di produrre testi e di trattarli opportunamente
- ➔ permette di raggiungere importanti **ABILITÀ TRASVERSALI**



# INTEGRAZIONE DEI LINGUAGGI

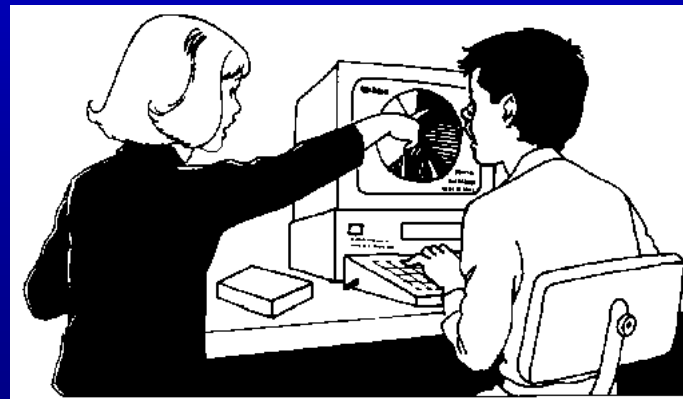


- ☞ adottare nella scuola una didattica multimediale significa educare alla comprensione di un **linguaggio complesso**



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

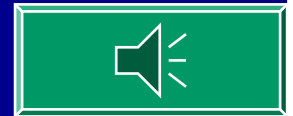
- ☞ avviene un'integrazione consapevole e guidata di insegnamento/apprendimento in direzione di un processo educativo in cui sia docenti sia studenti risultino soggetti attivi



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

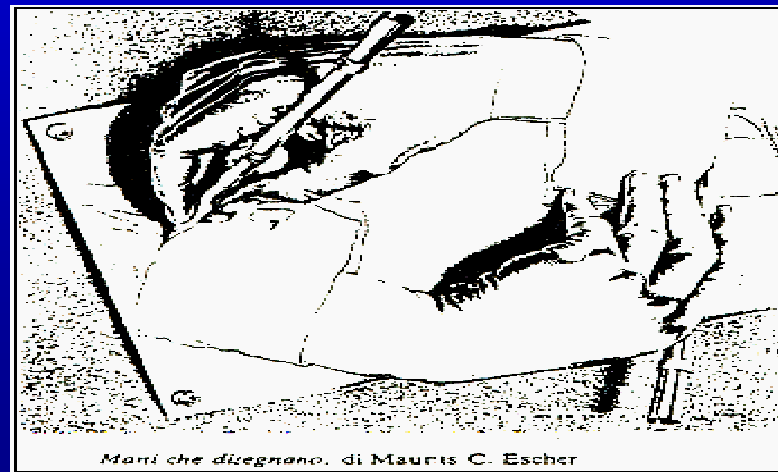
# LA CONOSCENZA MULTIMEDIALE

- ☞ utilizza più **linguaggi** (verbale, sonoro, visivo, informatico...)
- ☞ diversi **strumenti della comunicazione** (libro, telecamera, computer...)
- ☞ esercita a più **attività** (lettura, ascolto, ripresa fotografica o televisiva, ricerca su fonti iconografiche, elaborazione dei dati...)





☞ esercita non solo o non tanto a un'organizzazione lineare del pensiero, ma a una modalità **IPERTESTUALE**, cioè in grado di stabilire relazioni, seguendo le dinamiche stesse della formazione della conoscenza



*Mani che disegnano, di Mauris C. Escher*



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

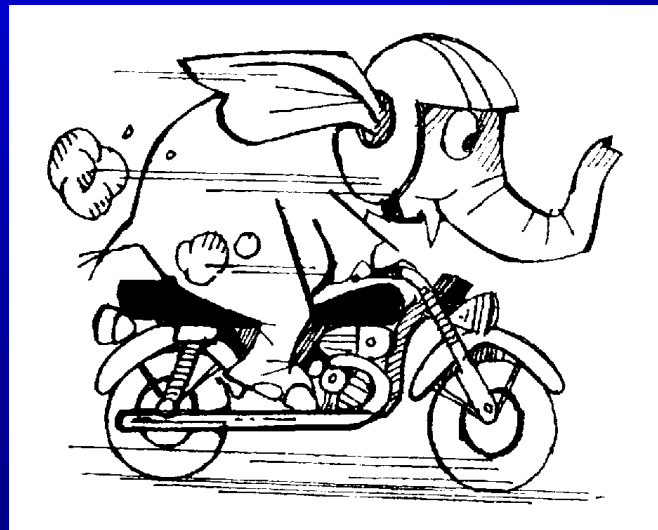
# UNA CONOSCENZA PER CONNESSIONI

Ciò che caratterizza un *ipertesto* è:

- la varietà di dati che è in grado di gestire
- le modalità con cui questi dati devono essere organizzati e trattati
- le modalità con cui possono essere fra loro legati

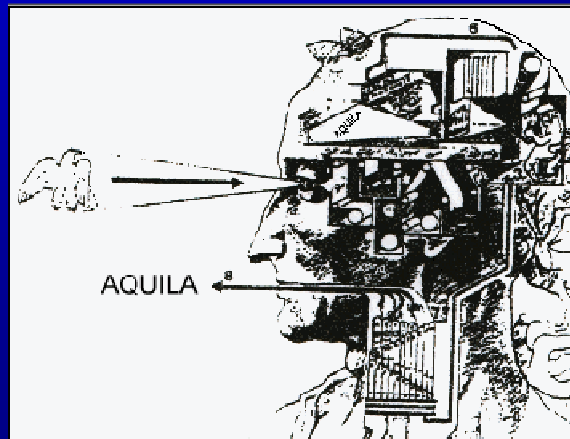


➔ *Un ipertesto è multimediale*  
quando al suo interno vi sono  
documenti di diversa tipologia:  
testi, immagini, animazioni e  
suoni.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

☞ Se il nostro pensare non è altro che stabilire relazioni, capire che cosa sono gli *ipertesti* e lavorare con essi equivale sostanzialmente a riflettere sulle funzioni e sulle procedure del nostro pensare.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

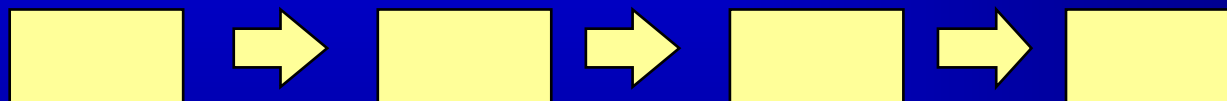
☞ *L'ipertesto* è infatti un modo attraverso cui si oggettiva e si trasmette conoscenza, il più vicino possibile a quelle che sono le dinamiche stesse della formazione della conoscenza. I sistemi ipertestuali rappresentano la più realistica simulazione oggi disponibile dei processi cognitivi.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

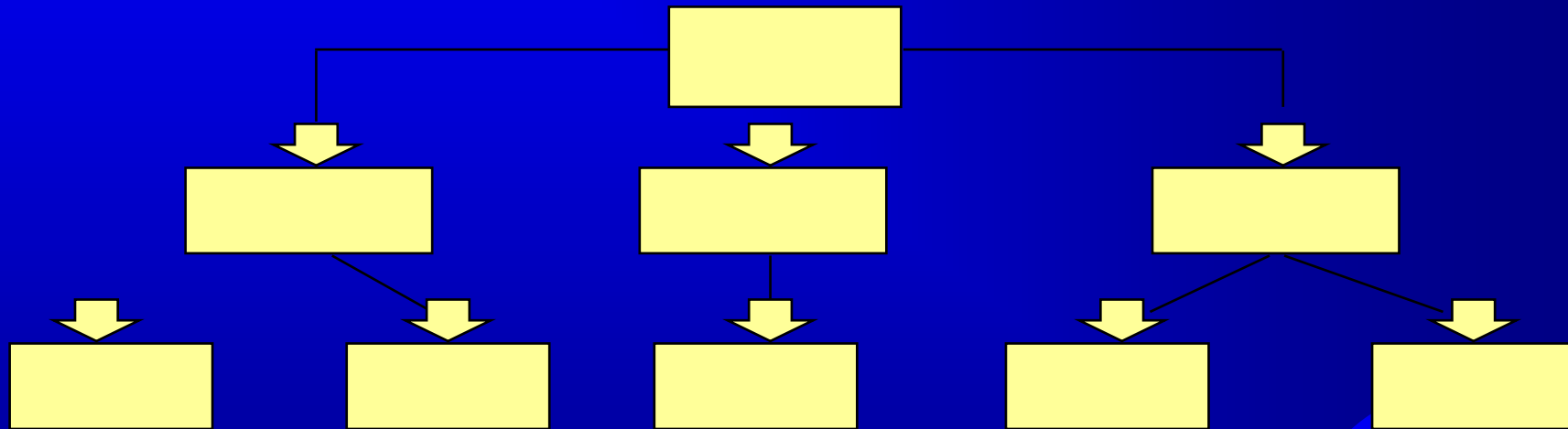
# L'ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI PUÒ ESSERE

*sequenziale*



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

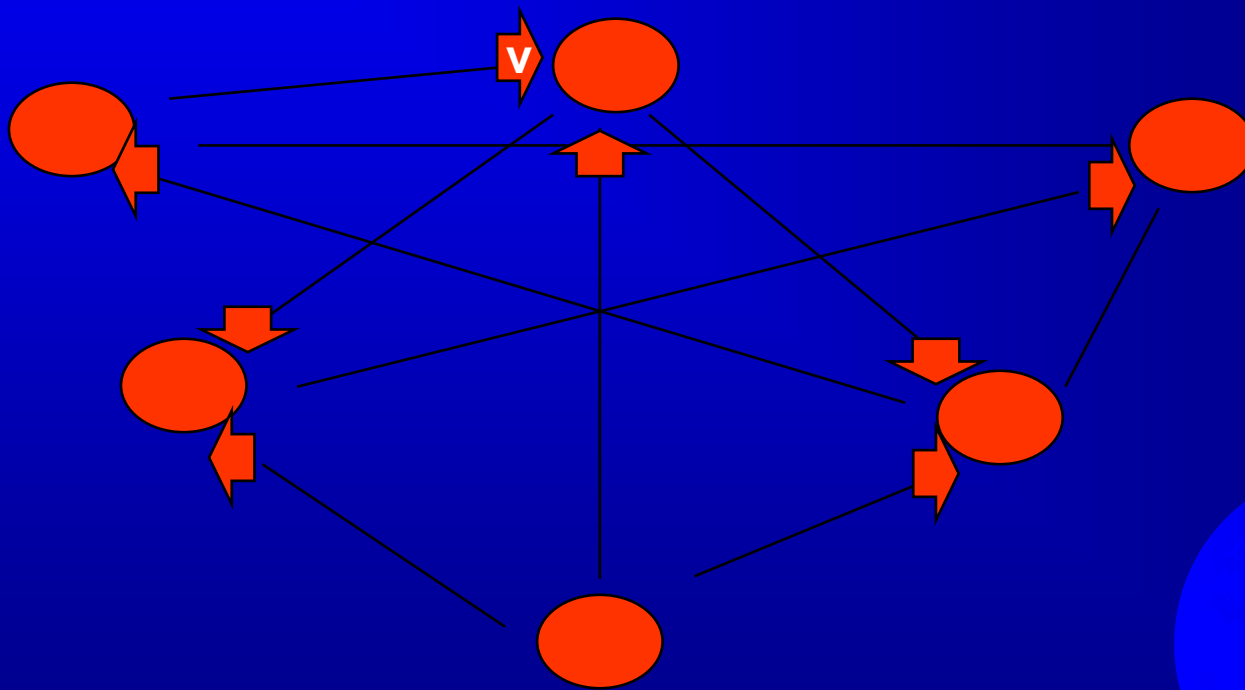
*ad albero*



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# *a rete*

nodo → nodo



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**



# CULTURA DEL TESTO

basata sulla linearità

lettera ↖ parola ↖ frase

Nel testo si è praticamente costretti a muoversi in una direzione obbligata, dall'inizio alla fine del "brano"

(anche se si possono saltare pagine o rileggere brani...)



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# CULTURA DELL'IMMAGINE

linearità in movimento

elementi singoli ↖ inquadratura

↖ montaggio sequenze

Anche la visione di un filmato presenta una direzione pressoché obbligatoria (pur con varie opzioni di rallenti, flash-back, salti in avanti o all'indietro, recuperi, etc.)



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# CULTURA IPERMEDIALE

non linearità

rete / nodi

↖ struttura dell'ipertesto + testo



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

Nell'ipermedia invece la direzione obbligata non esiste,

ma i vari *link* si strutturano in una sorta di rete onnidirezionale, bi- o tri-dimensionale.

Certamente anche al termine di una “navigazione” si potrà rintracciare un percorso in certo senso “lineare” (da pagina x a pagina y a pagina z...);

ma ad ogni “navigazione” il percorso potrà essere differente.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

Ogni "pagina" ipertestuale può (deve) presentare varie possibilità di uscita e di entrata: e la sempre diversa scelta, pagina per pagina, crea un percorso sempre nuovo.

Inoltre nel prodotto ipermediale, al testo (sempre comunque presente, ma in molti casi "movimentato") si affiancano altri media: suoni, voci, immagini statiche e in movimento, animazioni; ed è spesso possibile un'interattività del fruitore.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

# PERCHÉ UN APPROCCIO MULTIMEDIALE?

## l'ipertesto nella didattica

### PREMESSA PRIMA

per essere un buon docente, **non è indispensabile** lavorare con il computer o saper costruire un ipertesto.

### PREMESSA SECONDA

il computer e l'ipertesto possono anche restare fuori da una scuola, ma fuori dalla scuola non può esserne ignorata la conoscenza



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

## **CONSEGUENZA IMMEDIATA**

anche il docente, per entrare nel prossimo millennio con buone probabilità di restare "docente" nel senso pieno del termine, non può non fare i conti con la multimedialità (e spesso li fa già, senza rendersene conto).



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

⇒ Si tratta da un lato di superare l'ottica della lezione frontale come UNICA modalità di insegnamento,

⇒ dall'altro lato di prendere atto che il futuro sarà sempre più "abitato" dalla tecnologia informatica e dalla multimedialità, e che è quindi compito della Scuola dare una chiave di lettura corretta, fornire agli studenti una strumentazione adeguata per utilizzare i nuovi media e le imprescindibili competenze in merito.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**



## Bisognerebbe dunque chiedersi:

- perché si può scegliere questa o quella tecnica ?
- quali risultati finali ci si attende da essa ?
- quali vogliamo che siano le interferenze della multimedialità con le attività curricolari ?

Il docente non perde, ma modifica il suo ruolo: non un'improbabile enciclopedia ambulante, ma un regista di conoscenze, in grado di favorire la scoperta e motivare all'uso dei nuovi strumenti (multimediali e non!)

la nuova interattività non dovrebbe surclassare o rendere obsoleti i media tradizionali (libro, disco, immagine statica), ma anzi permetterne un riutilizzo più organico.



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**

FINE



**VIAGGIO NELLA CULTURA DELLA MULTIMEDIALITÀ**