

SCUOLA MEDIA STATALE G. B. VICO

Il linguaggio del web

Dalla carta allo schermo

**UN' ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO DEL NUOVO LINGUAGGIO
COMUNICATIVO**

Relazione presentata al termine dell'anno di prova.

Insegnante: *Chizzali Marco*

a. s. 2006-2007

INDICE

Indice	p. 1
Introduzione	p. 2
1. Il linguaggio del web e la costruzione dell'ipertesto	p. 3
2. HTML - Solo quattro "tags" e il gioco è fatto!	p. 7
3. Il metodo di lavoro del laboratorio	p. 12
Appendice	
I. La programmazione del laboratorio	p. 15
II. Il sito di giocoscuola e i lavori dei ragazzi	p. 16
III. La videoscrittura come facilitatore del linguaggio	p. 18
IV. Le slides	p. 20
Riferimenti bibliografici	p. 33

INTRODUZIONE

Trovo doveroso ricordare che, in una scuola democratica, la giustizia non si renderà possibile dando a tutti gli stessi insegnamenti; ritengo sia ingiusto “*fare parti uguali tra disuguali*”. Una scuola più giusta si realizzerà non solo quando i suoi membri riusciranno a “*dare di più a chi ha avuto di meno*”¹, ma anche quando riusciranno a dare di più a chi ha le capacità per eccellere.

Questo richiede di rivedere le proprie pratiche didattiche verso un insegnamento individualizzato che tenga conto delle diversità dei singoli alunni; d'altra parte non bisogna dimenticare che l'apprendimento e il linguaggio sono fenomeni di natura sociale dove il risultato si raggiunge come esito di un lavoro cooperativo. Una pratica didattica competente deve mettere insieme, come ha illustrato Bruner, gli insegnamenti dei grandi pedagogisti del novecento Piaget e Vygostkij.

L'importanza delle nuove tecnologie è ormai fuori discussione. Di un loro utilizzo per gli alunni “*che hanno avuto di meno*” trattai nella tesina scritta per l'anno di prova nelle scuole elementari e che allego qui in appendice con una sintesi. Vygostkij per primo negli anni '20 intravide le grosse opportunità che potevano offrire all'apprendimento del linguaggio e noi oggi grazie ad internet possiamo ancora solo intravedere le grandi possibilità che questo nuovo mondo, meno “virtuale” di quanto si creda, apre all'apprendimento, al linguaggio e alla comunicazione in genere.

Lo scopo di questo laboratorio è stato quello di avvicinare gli alunni ad un nuovo modo di scrivere e leggere la lingua italiana perché non siano sempre utenti passivi ma diventino attori consapevoli e padroni del linguaggio che i nuovi strumenti tecnologici stanno modificando. Questo lavoro s'inserisce nella programmazione formativa d'eccellenza, vale a dire si propone di dare qualcosa di più agli alunni che hanno qualche capacità in più.

Presenterò nei tre paragrafi che seguono una breve descrizione commentata delle slides tenute durante le lezioni, alcune indicazioni semplici sulla costruzione delle pagine html e il metodo tenuto durante il laboratorio. Sempre in appendice a si trovano le slides, il codice, la programmazione del laboratorio e gli strumenti “online”. Per comprendere il lavoro svolto si rimanda anche agli scritti pubblicati dai ragazzi sul sito di giocoscuola.

¹ Cfr. DON MILANI, *Lettera ad una professoressa*, Firenze, 1996.

1. Il linguaggio del web e la costruzione dell'ipertesto.

Nelle lezioni ho preso spunto da una metafora di Riccardo Ridi, Coordinatore dal 1996 di AIB-WEB con la quale definisce i libri elettronici: "*Incunaboli digitali*"². Ritengo esprima bene lo scopo principale del laboratorio: far riflettere sul nuovo linguaggio che l'era digitale sta proponendo.

Oggi come allora il testo vive una trasformazione epocale; viene trasmesso da un nuovo codice su un nuovo supporto, quello digitale. Questa tecnologia nel bene e nel male modifica la comunicazione, la lettura e la scrittura. Ancora poco sappiamo di come crescerà e si svilupperà nel futuro, sappiamo solo che, di fatto, si è affermata in tutti i campi della vita quotidiana.

L'epoca degli incunaboli fu quella delle prime esperienze a stampa fatte nel XV° secolo. "Incunaboli" è un termine coniato nel 1700 e definisce i libri stampati tra il 1450 e il 1500, significa "infantili" perché furono le prime esperienze dell'arte tipografica. Questi libri furono caratterizzati dall'applicazione di una nuova tecnologia, la stampa appunto, ad un collaudato mezzo di comunicazione, il manoscritto. I primi testi a stampa riproducevano nella sostanza la grafica dei manoscritti non consapevoli della nuova tecnica di edizione che con l'introduzione dei caratteri mobili avrebbe rivoluzionato il libro. Completata tra il 1450 e il 1456, la Bibbia fu il primo libro stampato dopo l'invenzione dei caratteri mobili di Johann Gutenberg. Ideata secondo i criteri dei manoscritti, non presenta numeri di pagina, frontespizio ecc. L'incunabolo era la stampa di un manoscritto.

Diversamente il libro a stampa con le caratteristiche che oggi conosciamo, copertina, indice, frontespizio, numerazione delle pagine, lettere tutte uguali e standard tipografici, arrivò più tardi con l'introduzione dei caratteri mobili. Questi rappresentavano una sorta di "Standards" i cui fini principali erano quelli di ridurre i costi, facilitare la decifrazione delle lettere e ridurre gli errori di copiatura. A poco a poco i "Fonts" da noi conosciuti s'imposero e resero i libri tutti uguali, brutti forse ma con questi evidenti vantaggi. Chissà quanti allora rimpiangevano i bei vecchi manoscritti con le loro preziose miniature!

Come allora con l'avvento dell'era digitale assistiamo ad una rivoluzione simile, molto differente da quella che ha portato la sostituzione dei dischi al vinile con i cd musicali. La scrittura digitale dei libri elettronici, delle pagine web, degli ipertesti multimediali, della posta elettronica, delle discussioni su internet, del marketing dell'era della globalizzazione, dei dizionari elettronici e dell'"office automation" si configura con caratteristiche tutte sue.

Il codice di questo linguaggio, fatto di bit, permette l'elaborazione dei testi e dei caratteri in modo nuovo. Inoltre può essere trasmesso, può riprodurre immagini, suoni, filmati e contenere un'interattività con il lettore prima impensabile. Occupa poco spazio, si può spedire in tempo reale, riduce i costi di produzione e può essere più facilmente accessibile. Attraverso internet tutti possono accedere all'informazione e tutti possono pubblicare.

² RIDI R., *Il web bibliotecario come incunabolo digitale*, in <http://eprints.rclis.org/archive/00002118/01/ridi-web-incunabolo.pdf> vedi anche <http://www.burioni.it/forum/ridi-confini.htm#fn0>.

Uno dei tratti più caratterizzanti è il diverso modo di leggere una pagina digitale da una pagina scritta su carta. Non bisogna sottovalutare che il testo viene scritto con la tastiera e letto dal monitor. Il testo scritto si misura in punti d'inchiostro per pollice (pt), mentre il testo digitale si misura in pixel (px). Il testo digitale, oltre ad investire caratteristiche della percezione visiva, diverse da quelle che eravamo soliti usare con la pagina scritta, è principalmente ipertestuale e multimediale. Nell'ipertesto navighiamo, non leggiamo una pagina dopo l'altra, e al lettore è lasciata la scelta del percorso di lettura da seguire.

Il lettore digitale è un "cybernauta", un navigatore che "scorre" da una pagina all'altra, ha la brutta abitudine di non leggere tutto e sceglie dove sostare. La sua è una lettura superficiale e selettiva, procede a salti, è sottomessa ai meccanismi della percezione visiva, si lascia conquistare dalle immagini in movimento, dai links e si può perdere facilmente nel corso della navigazione. Già le ricerche degli anni ottanta misero in evidenza come le caratteristiche dello schermo a "luce filtrante", diretta verso l'occhio, influisca negativamente ipnotizzando lo spettatore. Diversamente il cinema usa la luce riflessa e non impedisce l'atteggiamento critico e un relativo distacco. La televisione, e come essa la luce filtrante del monitor, impegnano l'emisfero destro del cervello, cioè la base delle nostre emozioni ed istinti, "assorbendo" il nostro cybernauta, ponendolo quasi in uno stato "prelogico, da trance ipnotico, ben visibile soprattutto nel comportamento dei più piccoli"³.

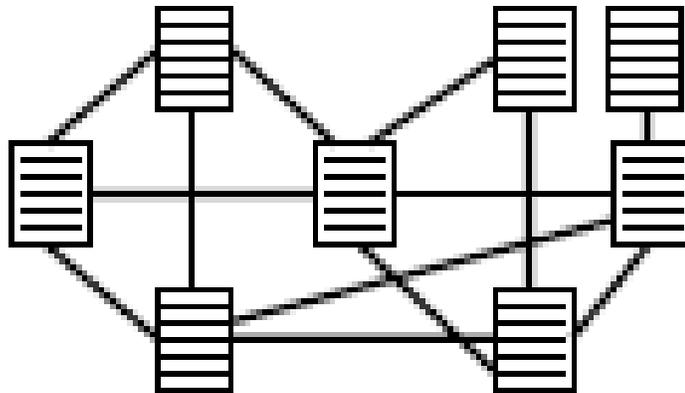
Tutto questo non può esimere la scuola dall'intervenire formando i propri alunni a comportamenti corretti e coscienti, sperimentando proprio a scuola, sotto la guida dell'insegnante, l'uso critico delle nuove tecnologie, internet compreso. Un ottimo strumento per comunicare esperienze ed apprendere ad usare questo nuovo modo di leggere e scrivere è rappresentato dal forum di discussione. I "forum" sono largamente utilizzati nell'apprendimento in rete ed il loro successo è dovuto alle caratteristiche di "asincronia", sono cioè delle discussioni che si possono tenere fuori dal tempo. Chiunque può intervenire in una discussione a qualsiasi ora e da qualsiasi luogo. Basta collegarsi alla pagina web del forum dove la discussione è sempre aperta e, come sopra una bacheca, lasciare il proprio intervento. Durante il nostro laboratorio, abbiamo fatto una breve discussione "online". Siamo intervenuti nel forum di giocoscuola dove è stato chiesto ai ragazzi di esprimere il loro pensiero su questa nuova esperienza.

Le pagine web costituiscono il più grande ipertesto mai scritto e dell'ipertesto conservano tutte le caratteristiche. Sono caratterizzate da una struttura non sequenziale, sono reti d'informazioni, i cui nodi sono rappresentati da pagine video multimediali connesse tra loro attraverso links, collegamenti ipertestuali o ancore. Sono dei generi di testo non organizzati come un documento classico, lineare, da leggere dall'inizio alla fine. Sfruttando le possibilità offerte dai collegamenti (links o nodi), permettono di spostarsi rapidamente da una parte all'altra o addirittura di saltare ad un diverso documento.



Struttura dell'informazione nel modello sequenziale.

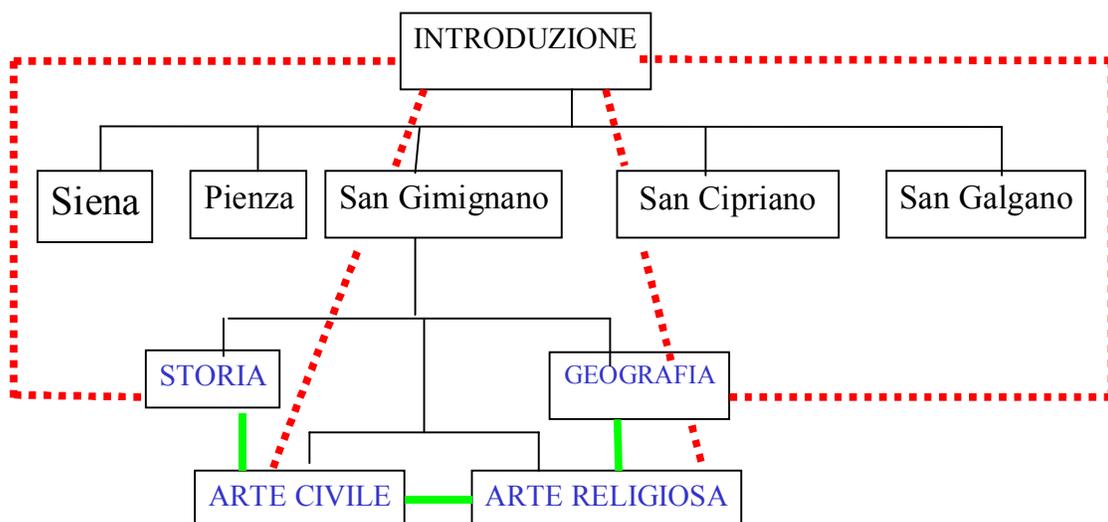
³ M.Mc LUHAN, *Davanti alla TV in trance ipnotico*, "Corriere della Sera", 8.5.1981; in ROVEDA P., *Per educare alla pace*, Milano, 1982, pp.186-187.



Struttura dell'informazione nel modello ipertestuale.

Nonostante la gran flessibilità, l'ipertesto può essere un ostacolo per la formazione di un modello mentale dell'opera da parte dell'utente. Rimane il grosso rischio di perdersi nella vastità dei suoi contenuti. Perciò ogni pagina dovrà inserirsi nel suo "con-testo" prestando attenzione alla navigazione con una sapiente ed attenta posizione dei collegamenti tra i suoi contenuti. In questo modo si aiuterà il nostro cybernauta a non perdersi nel corso della lettura. Una lista di links può costruire una barra di navigazione o un menu molto utile per questo scopo. Durante questo laboratorio alcune ore sono state occupate nella visione di alcune opere multimediali ed abbiamo analizzato come era organizzata la struttura dell'informazione. Abbiamo visto come erano sistemati i menù e le barre di navigazione, gli help e tutti quei strumenti che facilitano la lettura di un'opera complessa.

Un ipertesto come un sito web richiede una progettazione accurata. Questa deve essere fatta con la costruzione di mappe concettuali dove i nodi sono rappresentati dalle singole pagine e i collegamenti tra le pagine che costituiranno i links sono rappresentati da frecce e linee. Bisognerà prestare attenzione a creare una struttura di nodi che rispetti una gerarchia comprensibile, simile ad alberi genealogici, ma anche che permetta di spostarsi da un ramo all'altro dell'ipertesto.



Mappa dei nodi e dei collegamenti dell'ipertesto.

Potrà aiutare a costruire la mappa comprensibile anche una progettazione intelligente e funzionale del layout della pagina, che sarà simile per tutte le pagine del nostro ipertesto e funzionale alla navigazione. La massima è sempre quella della semplicità e chiarezza.

logo	Intestazione
barra di navigazione principale	
Titolo della pagina	
barra di navigazione secondaria	
Titolo del paragrafo testo	
footer – informazioni secondarie - copyright	

Layout delle pagine dell'ipertesto.

Questi accorgimenti permetteranno di creare pagine accessibili e usabili da tutti. Un principio sul quale l'educatore deve insistere è proprio quello della democraticità dello strumento informatico. Non va sottovalutato che l'accesso all'informazione deve essere garantito a tutti. Su internet tutti possono pubblicare e tutti possono leggere. Tuttavia ciò pone, chi costruisce pagine web, di fronte ad una grande responsabilità: garantire a tutti la possibilità di leggere e accedere all'informazione, indipendentemente dalla velocità di connessione, dal sistema operativo o dal browser in uso. Quindi, pur non avendo la presunzione di costruire con gli alunni pagine "validate" dal W3C, non dovremmo perdere di vista l'obiettivo di insegnare fin da subito a costruire pagine usabili e accessibili. Il codice Html è il codice con il quale sono costruite le pagine di internet e se ben compilato permette a tutti l'accesso all'informazione.

I linguisti temono che Internet danneggi la nostra capacità di esprimerci con proprietà, costellando il linguaggio di "LOL" ed "emoticons" come gli "smiles" e pubblicando sui blog goffe narrazioni degli affari nostri. Sicuramente la nostra capacità di esprimerci cambierà e con essa la comunicazione perché, al di là di ogni giudizio di valore, si adatterà ai nuovi ritmi della globalizzazione e ai nuovi strumenti che la telematica metterà a disposizione. Personalmente credo che il buon senso debba essere la guida della ragione e indicherà il giusto mezzo tra l'accettazione incondizionata del nuovo linguaggio e il rifiuto di chi vede nel linguaggio digitale solo una distorsione della purezza linguistica.

2. HTML - Solo quattro "tags" e il gioco è fatto!

Sembrerà troppo difficoltoso presentare ad alunni delle scuole medie un linguaggio informatico. In realtà HTML non è un linguaggio di programmazione e non richiede particolari requisiti per essere appreso. Anzi si è dimostrato sicuramente più semplice che imparare applicativi come Frontpage o PowerPoint che producono pagine "sporche" e "pesanti".

Html, **hyper text markup language**, è un linguaggio di "mark-up", cioè un linguaggio che racchiude all'interno di due <TAGS> o comandi, istruzioni inviate al browser per interpretare e leggere il testo che essi contengono. Quindi non richiede algoritmi e ragionamenti particolari, ma solo attenzione a rispettare la sintassi con una certa rigidità. Inoltre, essendo il linguaggio con il quale sono costruite le pagine web, permette di capire cosa veramente si trova dietro ad una pagina di internet, dove si trova il vero contenuto e dove invece si trovano i contenuti secondari come le immagini e la grafica.

Altro punto a favore è l'immediata possibilità di visualizzare il risultato di quello che si viene digitando sul blocco notes di Windows salvando il file e aprendo il browser di Internet Explorer. Gli alunni provano soddisfazione nel vedere la loro pagina prendere forma mentre stanno digitando il codice, apparentemente astruso e misterioso.

Non va dimenticato inoltre che se istruiamo fin da subito gli alunni a costruire pagine leggere ed accessibili, insegniamo loro anche il vero scopo per cui è nato internet. Internet è uno strumento d'informazione che coinvolge tutti i paesi del mondo e l'informazione deve essere libera, chiara ed accessibile a tutti. Nel costruire le pagine, fin dove è stato possibile, abbiamo tenuto sempre in considerazione gli standard del W3C.

Il **World Wide Web Consortium** è sorto con l'intento di propagandare standard che favoriscano l'accessibilità e l'usabilità delle pagine web. Le loro specifiche sono state riprese a livello ministeriale dallo stato italiano con la legge Stanca del 2004. Essa impone a tutti gli enti pubblici e culturali di costruire siti accessibili e usabili conformi agli standard del W3C. Ricordiamo solo alcune importanti specifiche che abbiamo tenuto presente nella costruzione delle pagine: non usare immagini in movimento, non usare i frames, non usare i tags font, usare un foglio di stile per la grafica, usare tags come "alt" e "title" per commentare e rendere la pagina accessibile.

In realtà sono stati impiegate solo 5 o 6 ore per costruire le pagine, quindi il risultato, pur apprezzabile, potrebbe essere migliorato dedicando più tempo. Il lavoro più lungo è stato fatto con le slides perché lo scopo del corso non era tanto quello di costruire un ipertesto, ma quello di capire come funziona il linguaggio del web. Tuttavia tutti gli alunni hanno costruito e pubblicato le loro pagine.

L'uso del blocco notes costringe gli alunni ad una certa rigidità perché è facile sbagliare a premere un tasto o dimenticare di chiudere un tag. Tuttavia è anche molto semplice costruire una pagina web. Basta aprire blocco notes di Windows, digitare i tags <html> e </html> e salvare il file. Importante è non salvare il file come file di testo (.txt) ma come file html spuntando la scelta "tutti i files". La pagina è già pronta!

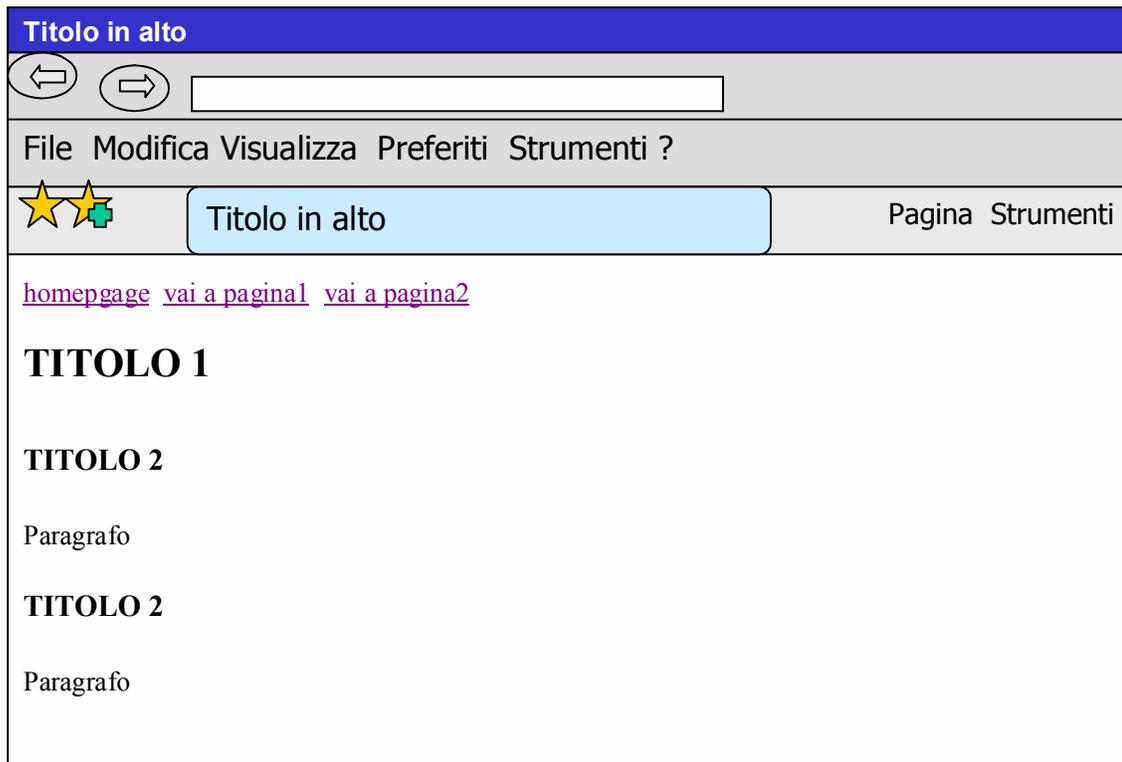
Tutti gli altri tags s'incorporano dentro questi due, come fanno le scatole cinesi, vengono cioè annidati uno dentro l'altro. Quelli che appariranno nel corpo della

pagina sono anche abbastanza semplici e intuitivi, mentre quelli che vanno inseriti nella testa del file e non appaiono nella pagina, sono pochi.

In fondo è più semplice a farsi che a dirsi perciò ecco cosa dobbiamo scrivere per costruire una pagina di internet con il blocco notes:

```
<html>
<head>
<title> titolo in alto </title>
<meta content="contenuto" />
</head>
<body>
<a href="index.html">homepage</a>
<a href="pagina1.html">vai a pagina1</a>
<a href="pagina2.html">vai a pagina2</a>
<h1>TITOLO 1</h1>
<h2>TITOLO 2</h2>
<p>paragrafo</p>
<br></br>
<h2>TITOLO 2</h2>
<p>paragrafo</p>
<br></br>
</body>
</html>
```

Salviamo il file con nome spuntando l'opzione "tutti i files", altrimenti viene salvato come file di testo (txt) e aggiungiamo l'estensione "html". Basta cliccare sopra il file salvato, che apparirà con l'icona del browser predefinito, e si aprirà la pagina come riportato sotto.



Diamo una breve descrizione di quello che abbiamo fatto. Prima abbiamo costruito la pagina con il tag html; poi abbiamo diviso il file in due parti: una non tutta visibile (testa="head"), una visibile (corpo="body").

Nella testa del file vanno le istruzioni che saranno utilizzate dal motore di ricerca per indicizzare la pagina e per collegare la pagina ad eventuali fogli di stile, inoltre aggiunge un titolo nella finestra del browser in alto

Nel corpo della pagina risiede il contenuto vero e proprio e quindi il testo, i titoli, le immagini e soprattutto i collegamenti ipertestuali per la navigazione. Questi vanno sempre racchiusi tra due tags che indicano al browser come deve leggere il testo.

Tutti i tags figlio vengono a loro volta annidati dentro ai tags padre che li contengono come nelle scatole cinesi:

<html>: crea il file html;

<head>: apre la testa della pagina con i comandi che non appaiono nel corpo;

<title>: inserisce un titolo sulla barra della finestra del browser in alto a sinistra;

<meta content="contenuto" />: il tag meta con i suoi attributi indica ai motori di ricerca come deve essere indicizzata la pagina nel loro database;

<body>: inizia il corpo della pagina, quella che appare sotto la barra degli strumenti;

****: un link è un'ancora che invia ad un'altra pagina (index.html) e permette di navigare da un testo all'altro;

<h1><h2>...: sono i titoli del testo dal più grande <h1> si scende giù fino ad <h4>, meno del quale il W3C ha deprecato l'uso;

<p>: apre un paragrafo di testo e aggiunge un'interlinea quando viene chiuso;

**
**: va a capo senza interlinea;

****: inserisce un'immagine nella pagina;

Tutto qua! :-)

Per inserire il testo del nostro lavoro basta includerlo tra i "tags" digitando i caratteri con blocco notes come faremmo con un normale editor di testo.

Una raccomandazione del W3C è quella di dividere il contenuto dalla grafica così da permettere a tutti di leggere le proprie pagine. Ormai conosciamo bene perché bisogna fare pagine leggere, chiare ed accessibili. A questo scopo servono i fogli di stile.

I fogli di stile css, **cascading style sheet**, si costruiscono a parte sempre con il blocco notes. I files devono essere salvati sempre non come testo (txt) ma come css. Bisognerà non dimenticare però di legare il foglio di stile, che contiene i comandi diretti ad interpretare la grafica dei testi, ai files html che contengono i testi. Per fare ciò ogni pagina html deve contenere un link che lo collega al suo foglio di stile così quando sarà caricato il contenuto della pagina verrà caricato automaticamente anche il foglio di stile con la grafica.

Ecco il tag da inserire nella testa della pagina html:

```
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
```

La pagina html sarà collegata al foglio di stile style.css che ne determinerà i colori, le dimensioni e gli stili dei caratteri, le posizioni e tutto quanto riguarda la grafica. Il file css riprende uno ad uno i tags del file html e tra parentesi graffe specifica gli attributi. Ecco un esempio:

```
body { background-color: yellow;
}
/* mette un colore (yellow) allo sfondo(background) del body */

a { font-size:12px;
      color: blue;
      font-family:"Comic Sans MS";
}
/* mette un font con una taglia 12px, un colore e uno stile all'ancora a */

h1{ font-size:20px;
      text-align: center;
      color: blue;
}
/* mette un font con una taglia 20 px, un colore e centra il titolo h1 */

h2{ font-size:16px;
      padding-left:5
}
/* mette un font con una taglia16 px e un margine(padding) a sinistra al titolo h2*/

p {
      font-size: 14px;
      color: #000000;
      padding-left:5;
}
/* mette un font con una taglia 14px., un colore nero( #000000) e un margine
a sinistra al testo del paragrafo p */
```

```
img{ position: absolute;  
      right: 176px;  
      top: 239px;  
      width: 261px;  
      height: 175px;  
}
```

/ Qui diamo una posizione ben determinata e una dimensione ad una immagine */*

Con i fogli di stile “css” le immagini e gli sfondi possono essere elaborati in tutti i modi senza intaccare il contenuto della pagina html. La pagina sarà accessibile da qualsiasi browser e da qualsiasi computer, anche da un palmare o da un sistema di lettura per ciechi. Questo ha determinato il loro successo.

Un’ultima avvertenza per le immagini: queste verranno visualizzate dal monitor e non saranno stampate. Per questo motivo non richiedono grosse risoluzioni e se impiegano pochi byte possono anche disegnare sfondi molto piacevoli e attraenti.

3. Il metodo di lavoro del laboratorio

I ragazzi della seconda G hanno visitato alcuni luoghi della Toscana ed hanno approfondito con ricerche, testi e cartelloni la storia, l'arte e la geografia. Il materiale prodotto ha offerto l'occasione per organizzare un ipertesto che poteva rimanere come ricordo del viaggio d'istruzione.

Prima di affrontare il lavoro ci siamo chiariti le idee su quello che avremmo fatto. Siamo partiti da alcune indicazioni fornite dal testo di grammatica che illustra cos'è e come si fa un ipertesto. In un secondo momento abbiamo approfondito le caratteristiche del linguaggio digitale.

Uno dei principali obiettivi nella creazione di un ipertesto non dovrebbe essere solo la produzione di un lavoro compiuto quanto l'apprendimento di un nuovo modo di scrivere, leggere e costruire un testo. Le caratteristiche dell'ipermedialità e della multimedialità difficilmente si apprendono solamente fruendo di un'opera o di Internet. Anzi se i nostri ragazzi sono lasciati soli davanti al computer, ritornano gli stessi pericoli che pochi anni fa mise in luce l'avvento della televisione. Ecco perché molte ore sono state dedicate ad illustrare che cos'è il linguaggio digitale, qual è la sua importanza oggi, come si usa e quali caratteristiche lo definiscono. Durante queste ore la classe assisteva alle spiegazioni dell'insegnante accompagnate dalle slides che illustravano con testi e disegni i concetti base del linguaggio digitale. Molti di questi concetti si trovano anche nella grammatica in adozione alla classe da dove è stato opportuno partire. In questo modo il laboratorio può essere visto come un ampliamento del libro di testo.

La prima parte della lezione era dedicata all'illustrazione del linguaggio digitale, la seconda parte, più pratica, si proponeva di fare esperienza di Internet. Durante la parte pratica delle prime lezioni abbiamo visionato alcune opere multimediali e siamo entrati in un forum di discussione dove i ragazzi hanno provato a "postare", cioè a lasciare i loro interventi scritti. Durante la parte pratica delle ultime lezioni abbiamo aperto il blocco notes e abbiamo costruito l'ipertesto.

Gli alunni erano seduti a coppie davanti allo schermo durante l'utilizzo del forum di discussione. La scrittura dei loro interventi è avvenuta con grande curiosità e motivazione. Infatti la possibilità, di leggere gli interventi dei compagni e di vedere il proprio intervento pubblicato sul forum è stata vissuta con molto piacere. In questo momento l'utilizzo del computer insieme ad un compagno può aiutare l'alunno a mantenere un certo distacco davanti ad un'esperienza "coinvolgente" come quella di postare ed utilizzare gli smiles. Certo pretendere il silenzio e l'attenzione durante un'attività simile non è semplice e forse qualche volta nemmeno giusto.

Dopo aver illustrato come si costruisce un ipertesto, cos'è il layout e dopo aver costruito insieme la mappa, abbiamo aperto il blocco notes per digitare il codice delle singole pagine. Gli alunni erano divisi a gruppi. Ogni gruppo aveva il compito di costruire delle pagine dell'ipertesto collocate nella mappa e già improntate sui cartelloni. Ciò che può sembrare difficile in realtà non lo è stato per nulla. L'aiuto del proiettore che mostrava passo dopo passo le operazioni da eseguire è stato provvidenziale. Tuttavia ciò che motiva l'alunno più d'ogni altra cosa è vedere la propria pagina prendere forma man mano che si digitano i comandi. Aprendo contemporaneamente il blocco notes di Windows e il browser di Internet Explorer si può vedere ad ogni salvataggio cambiare l'aspetto della pagina digitata facendo un aggiornamento sul browser stesso. Questo produce una certa soddisfazione visibile

soprattutto quando, terminato di inserire i contenuti nella pagina html, si passa ad inserire la grafica con il file css.

I fogli di stile riprendono i comandi del file html e attraverso attributi racchiusi tra parentesi graffe, disegnano e colorano la pagina, inserendo sfondi ma anche stili di caratteri e colori. E' stato interessante notare verso le ultime lezioni che alcuni ragazzi conoscevano meglio di me alcuni attributi da inserire dentro i comandi. Ciò dimostra che basta offrire l'occasione e quando c'è la motivazione l'apprendimento avviene facilmente.

Gli interventi dei ragazzi nel forum confermano, come successo per altre classi, che internet affascina e pubblicare la propria pagina sul web è un'esperienza sempre molto interessante.

APPENDICE

I. La programmazione del laboratorio

Il laboratorio si è proposto di arricchire la programmazione della classe relativa al processo di scrittura e lettura. Molti contenuti di queste lezioni, anche se non approfonditi, sono trattati nelle grammatiche e nelle antologie in adozione della scuola. Inoltre si è cercato di avvicinare gli alunni alle possibilità che offrono le nuove tecnologie nella trasmissione dei contenuti e nella formazione della conoscenza linguistica. I ragazzi hanno sperimentato le nuove prospettive offerte dal linguaggio digitale nell'analisi, organizzazione, pianificazione, elaborazione, redazione, revisione e pubblicazione di un ipertesto.

Obiettivi

- Utilizzo degli strumenti informatici come facilitatori delle discipline
- Utilizzare un editor di testo per prendere coscienza delle fasi del processo della scrittura digitale.
- Riconoscere e utilizzare le strutture e le funzioni fondamentali della lingua
- Costruire un semplice ipertesto.
- Leggere testi su supporto digitale e ricavarne dati per integrare le conoscenze scolastiche.
- Svolgere progetti tematici (relazioni di ricerca, monografie frutto di lavori di gruppo, ecc.) e produrre testi adeguati sulla base di un progetto stabilito (pianificazione, progettazione, elaborazione, revisione, pubblicazione).

Alla fine del lavoro è prevista la pubblicazione di un ipertesto sullo spazio appositamente creato www.giocoscuola.net.

Tempi

Il laboratorio si è svolto nel corso del secondo quadrimestre a partire da marzo durante la prima ora del venerdì con la classe seconda G.

Strumenti:

cartelloni, proiettore per le slides, laboratorio di informatica, accesso a internet e uno spazio web.

Attività e contenuti del laboratorio

1. Introduzione

- 1.1. L'epoca degli incunamboli digitali
- 1.2. Linguaggio scritto e linguaggio digitale (il codice comunicativo)
- 1.3. Lettura del testo e lettura dell'ipertesto
- 1.4. Internet, la multimedialità e la comunicazione digitale

2. Analisi di alcuni ipertesti

- 2.1. Lo scopo comunicativo di un'opera digitale
 - 2.1.1. enciclopedie
 - 2.1.2. dizionari
 - 2.1.3. pagine web
- 2.2. Struttura dell'ipertesto
 - 2.2.1. gerarchica

- 2.2.2. mista
- 2.3. Collegamenti e navigazione
 - 2.3.1. links interni
 - 2.3.2. menù di navigazione
 - 2.3.3. collegamenti esterni
- 2.4. Linguaggio misto ed effetti speciali
 - 2.4.1. il testo dell'ipertesto
 - 2.4.2. la grafica e l'impaginazione
 - 2.4.3. gli elementi multimediali
- 2.5. Verificare i punti di forza e di debolezza

3. La costruzione di un ipertesto

- 3.1. Organizzazione
 - 3.1.1. definizione dello scopo e dell'argomento
 - 3.1.2. individuazione del lettore
- 3.2. Pianificazione
 - 3.2.1. selezione dei contenuti
 - 3.2.2. profilo e caratteristiche del testo
- 3.3. Progettazione
 - 3.3.1. strutturazione ipertestuale dei contenuti – mappa
 - 3.3.2. caratteristiche grafiche e modello dell'interfaccia
- 3.4. Elaborazione e redazione
 - 3.4.1. testi brevi, chiari e sintetici
 - 3.4.2. le parole calde e i nodi
 - 3.4.3. grafica e immagini
 - 3.4.4. sfondi, suoni e filmati
- 3.5. Revisione e test finale
 - 3.5.1. strumenti automatici di correzione
 - 3.5.2. intervento del supervisore esterno
- 3.6. pubblicazione sul web

Verifica:

Ogni alunno ha pubblicato la sua pagina sul web dopo una revisione fatta in laboratorio.

II. Il sito di giocoscuola e i lavori dei ragazzi

Non dovrebbe mai mancare nel sito della scuola uno spazio dove pubblicare i lavori dei ragazzi. Per comodità ho utilizzato due spazi dove sperimento l'uso di codici diversi: www.giocoscuola.it è ospitato su server Windows, www.giocoscuola.net su server Linus. Giocoscuola nacque per offrire ai bambini delle scuole elementari uno spazio dove giocare, fare ricerche e scrivere brevi testi nel forum. Un sito creato con scopi didattici dovrebbe offrire non solo pagine statiche ma anche un ambiente dove sperimentare il nuovo linguaggio digitale come i forum di discussione o i "webblog". In questo modo i ragazzi hanno la possibilità di diventare protagonisti dell'informazione e non solo utenti passivi.

Progetti didattici a.s.2006-2007

I mille misteri della Toscana

Iper testo dei ragazzi della 2°G della scuola media statale G.B.VICO di Spinea.
interamente costruito con il codice html



La scuola che vogliamo

Testo edito con codice html dai ragazzi della 2°H della scuola media statale
G.B.VICO di Spinea



Favolando

Favole edite dai ragazzi della 1°F e della 1° G della scuola media statale G.B.VICO
di Spinea



III. La videoscrittura come facilitatore (testi, ipertesti, multimedia e ipermedia)

Vorrei richiamare l'attenzione su una convinzione pedagogica ormai consolidata. Per migliorare le capacità di lettura e di scrittura si possono fare molte cose ed a questo proposito le tecnologie dell'informazione e della comunicazione costituiscono uno dei mezzi più indicati per lavorare con il bambino in difficoltà a scuola.

La videoscrittura costituisce un primo e fondamentale mezzo per ridurre la fatica del bambino, che ha problemi di grafia e ortografia. L'alunno con difficoltà può leggere e scrivere, ma non per molto tempo, data la fatica, i tempi elevati e gli errori commessi. Nel contesto scolastico, accanto ad opportune misure didattiche che lo dispensano dal dover leggere o scrivere brani lunghi, l'adozione di strumenti informatici è di grande aiuto sia per imparare che per migliorare le capacità di lettura e scrittura. Il lavoro di videoscrittura favorisce il lavoro di analisi delle parole ed aiuta il bambino nella costruzione del processo di apprendimento della lettura e della scrittura. Un bambino quando scrive una parola al computer deve prima cercare le lettere nella propria mente, poi nella tastiera, deve digitarle e solo dopo averle digitate le può leggere sul monitor per verificare la corrispondenza esatta suono – lettera – parola. Il lavoro di scrittura diventa lavoro di “lettoscrittura” conglobando in modo molto analitico le capacità sia della scrittura che quelle di lettura. Il processo perché si possa realizzare richiede una scansione distinta, chiameremo “analitica” di tutte le fasi richieste.

*D'altro canto il computer è un utile strumento di lavoro per l'insegnante che abbia nel gruppo classe un bambino con difficoltà specifiche di apprendimento. E' risaputo come schemi, sintesi dei testi contenenti i concetti principali, nonché prove di verifica che prevedano risposte a domande a scelta multipla o contenenti figure, possano facilitare il compito del bambino dislessico. Il computer si rivela alleato privilegiato dell'insegnante nel predisporre questo tipo di attività.*⁴

Non va dimenticato anche il rinforzo “intrinseco” che il computer riveste nei confronti del bambino. Per costruire la motivazione necessaria ad un allievo utilizziamo i premi che tecnicamente prendono il nome di rinforzatori. Sono detti estrinseci, per indicare che vengono appunto dall'esterno. Ad esempio in classe, per motivare i bambini al comportamento secondo regole, abbiamo usato una classifica con dei traguardi e quindi dei premi che potevano essere vinti dai più “buoni”. Una motivazione così costruita, tuttavia, ha i suoi costi: è artificiale e spesso, quando il rinforzatore estrinseco è eliminato, viene meno anche la motivazione. Invece l'uso del computer e della videoscrittura risulta piacevole di per sé al bambino senza bisogno di utilizzare rinforzatori esterni e il risultato (un testo, un ipertesto o un giornalino) è gratificante e costituisce un prodotto formativo ricco di significato.

⁴ Cfr. IANES, *Il ruolo delle TIC nell'integrazione di alunni disabili e/o con difficoltà di apprendimento*, Learning object presentato al corso di formazione per insegnanti neoassunti <http://puntoedu.indire.it> anno 2005. Per altri approfondimenti si veda: Area del Portale Erickson "Nuove tecnologie per l'apprendimento" e i Software didattici per l'apprendimento e l'integrazione di Fabio Celi (materiale disponibile nella versione testuale).

Secondo J.M.Peters⁵ i temi di fondo che attraversano la teoria di Vygotskij sono: la fiducia nello sviluppo potenziale, l'associazione fra i processi mentali superiori e la loro origine sociale, e l'idea che i processi mentali possano essere compresi se si comprendono gli strumenti e i segni che li mediano. *Le nuove tecnologie e i media odierni si prestano per facilitare ogni tipo di istruzione nell'educazione, anche alla lettura e alla scrittura che, sotto il profilo evolutivo, anticipi leggermente lo sviluppo di chi apprende.* Ciò rende i nuovi strumenti dell'educazione adatti alle operazioni di mediazione associate con l'interiorizzazione. Inoltre i processi sociali necessari per lo sviluppo possono essere facilitati o imitati dal computer. In altre parole, i computer possono agire da *"pari più competente"* e in alcune situazioni, accrescere la zona di sviluppo prossimale procurando artificialmente un mezzo socioculturale di mediazione. Va ricordato che i computer e gli altri strumenti tecnologici hanno i loro sistemi di simboli che sono stati creati dalla società nel corso del tempo. *L'interiorizzazione di tali simboli agisce mediando un cambiamento in direzione di una maggiore conformità ad essi, ma, cosa più importante, l'uso della tecnologia può creare strumenti interiori (più o meno come il linguaggio) che facilitano l'apprendimento di altri segni e simboli nel passaggio da uno stadio cognitivo al successivo.* Quindi l'aiuto delle macchine può, se sapientemente utilizzato dall'insegnante, fungere da *"impalcatura"*, che sostiene anche l'apprendimento della lettura e della scrittura.

Inoltre la scrittura stessa diventa più piacevole quando alle parole scritte si possono associare immagini (nel laboratorio di informatica abbiamo inserito il disegno di Paint dentro un foglio di Word), ma anche musiche, foto, filmati e soprattutto collegamenti ipertestuali. Se la costruzione di un giornalino può coinvolgere la classe intera divisa in vari gruppi (gruppo redazione, gruppo grafici, gruppo giornalisti, editori, e così via), la costruzione di un ipertesto per la sua complessità coinvolge tutti in un viaggio la cui meta nessuno può prevedere. La lettura e la scrittura di un ipertesto costituiscono una delle possibilità più formative che le nuove tecnologie oggi offrono.

L'utilizzo del multimedia o ipermedia, apre nuove prospettive formative. Un multimedia raccoglie una qualsiasi combinazione di titoletti, testo elaborato da un programma di videoscrittura, clip art, grafica, animazioni, videoclip, suoni e pulsanti di controllo in un formato che risulta interattivo per l'utente. L'interazione avviene quando l'utente, servendosi del mouse, posiziona sullo schermo una freccia in aree predefinite dello schermo e preme (fa clic) il pulsante di input sul mouse. Questo attiva un comando nascosto del programma multimediale (pulsante) che provoca un cambiamento nella schermata (schede in una struttura a stack), l'esecuzione di un suono, la visualizzazione di un videoclip, oppure controlla un altro programma software o un dispositivo hardware, come, per esempio, un laser disc. Il valore del multimedia sta nel fatto che l'utente può scegliere il proprio percorso di fruizione degli oggetti visivi e sonori, può cercare informazioni sulla base delle sue preferenze individuali e delle sue conoscenze precedenti. Alcuni educatori ritengono che ciò permetta all'alunno-utente di avere un maggiore controllo sul processo di apprendimento. *Così facendo gli alunni incorporano le esperienze personali e la cultura comune nelle loro rappresentazioni multiple dei contenuti, essi usano il*

⁵ Cfr. le parti in corsivo sono di J.M.PETERS, *Vygotskij nel futuro: i mezzi tecnologici come strumenti mediazionali*, in AA.VV., *Vygotskij nella classe*, Trento, 1998 pp. 227 e ss.

*computer come impalcatura o ponte fra le loro conoscenze precedenti e i nuovi concetti significativi.*⁶ Senz'altro di grande utilità in ambito scolastico è il programma Word per Windows, valido sia per l'alunno con difficoltà che per l'insegnante. Attraverso la videoscrittura il bambino può scrivere testi direttamente al computer in classe e a casa, riducendo il carico di lavoro dovuto alle difficoltà grafiche di tipo esecutivo. Se invece che usare un testo o un ipertesto fatto da qualcun altro, un gruppo di ragazzi e insegnanti decidono di costruirselo da soli, questo produce una forma più alta di integrazione, che va sotto il nome di "apprendimento cooperativo". Nella costruzione cooperativa di un ipertesto c'è posto per tutti. I bambini condividono un obiettivo comune, tutti hanno interesse a dare il meglio di sé non a scapito degli altri, ma a vantaggio del gruppo, secondo le proprie potenzialità e inclinazioni.

⁶ Cfr. F.CELI e F.ROMANI, Macchine per imparare. L'uso del computer nella scuola, Trento, 1997

LE SLIDES DELLE LEZIONI

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

CALVO M., CIOTTI F., RONCAGLIA G., Internet 2004, Roma-Bari, 2004.

CELI F. e ROMANI F., Macchine per imparare. L'uso del computer nella scuola, Trento, 1997.

DON MILANI, Lettera ad una professoressa, Libreria editrice fiorentina, Firenze, 1996.

FRIGERIO A. – SCALABRINI F., Multimedialità in classe, 3° livello, Bologna 2003.

ELETTI V., Manuale di editoria multimediale, Roma-Bari, 2003.

IANES, Il ruolo delle TIC nell'integrazione di alunni disabili e/o con difficoltà di apprendimento. Learning object presentato al corso di formazione per insegnanti neoassunti <http://puntoedu.indire.it> anno 2005.

MARAGLIANO R., Pedagogie dell'e-learning, Roma-Bari, 2004.

Mc LUHAN M., Davanti alla TV in trance ipnotico, "Corriere della Sera", 8.5.1981; in ROVEDA P., Per educare alla pace, Milano, 1982, pp.186-187.

PETERS J.M., Vygotskij nel futuro: i mezzi tecnologici come strumenti mediazionali, in AA.VV., Vygotskij nella classe, Trento, 1998 pp. 227 e ss.

RAY D.S. – RAY E.J., HTML for dummies, Milano, 2001.

RIDI R., il web bibliotecario come incunabolo digitale, si trova in <http://eprints.rclis.org/archive/00002118/01/ridi-web-incunabolo.pdf> vedi anche <http://www.burioni.it/forum/ridi-confini.htm#fn0>,

VIGOTSKIJ L., Pensiero e linguaggio, a cura di Luciano Mecacci, Bari, 2003.

ZELDMAN J., Progettare il web del futuro, Milano, 2004.