

La DB e la multimedialità

Così il Prof. Piazzì, illustrando alcune caratteristiche della DB delle materie umanistiche, coglie il legame naturale che lega le metodiche della DB alle realizzazioni ipertestuali ed ipermediali.

*Il discorso delle mappe si lega a quello degli ipertesti, prodotti in numero rilevante nei gruppi di lavoro DB attivi presso l'IRRSAE E.-R. Ogni ipertesto è costruito a partire da una **mappa**, che costituisce un **primo e fondamentale strumento di navigazione**. Quanto alle **connessioni tra ipertesto e DB** queste vanno dagli aspetti logistico-strumentali (disponibilità immediata in rete di materiali lontani fisicamente, apprendimento a distanza, rapidità dei processi di connessione, interdisciplinarietà consentita dal fatto che l'ipertesto offre la presenza virtuale continua di insegnanti di più discipline, ecc.) ad **aspetti di metodo** e di "filosofia". **Costruire un ipertesto implica un'operazione di smontaggio e rimontaggio della materia non diversa da quella che in D.B. si chiama "distillazione"**. In buona misura la DB consiste nella ricerca di connessioni, fili, omologie, principi sottostanti, e pertanto non può che convergere con una tecnologia didattica la cui essenza sta nel creare **connessioni**. Altri aspetti comuni a DB e ipertesto sono la **scelta di un'istruzione personalizzata e l'opzione modulare**, tendente a scomporre la materia in **piccole unità autonome e implicatamente ricombinabili**, sull'esempio dei "punteggi di corso" (course credits o credit hours) dell'istruzione universitaria americana. Le connessioni tra ipertesto e brevità riguardano inoltre il fatto che **gli studenti che lavorano ad un ipertesto sono costretti a riassumere e concentrare molti dati in poche righe, quindi debbono conoscere e praticare tecniche di scrittura sintetica e "strutturata"**.*

In queste poche righe sono concentrate alcune considerazioni essenziali che indicano nell'ipertestualità ed ancor più della multimedialità strumenti adattissimi alla realizzazione sistematica della DB disciplinare e trasversale. A queste indicazioni è bene aggiungerne altre, che affiancano motivazioni di carattere **cognitivo** a favore di questo tipo di progettualità.

1. Gli **ipermedia** (aggregati di testi, immagini, suoni, strumenti grafici, rappresentazioni simboliche..) possono assumere un carattere tematico, inserendo nelle loro mappe di ingresso vere e proprie **aree semantiche** da perlustrare reticolarmente attraverso rimandi incrociati e percorsi indipendenti da una scansione sequenziale.
2. Per realizzare le **mappe di ingresso** ed i **titoli** delle singole pagine - o dei campi di testo - sono necessarie operazioni di sintesi e di **concettualizzazione**, molto utili per lavorare sull'astrazione e per operare processi interpretativi articolati e complessi.
3. La progettazione e la produzione di un ipermedia impone quasi sempre di lavorare su aree disciplinari plurime e realizza varie forme di **trasversalità**. Il prodotto multimediale deve infatti fornire conoscenze sintetiche ma pregnanti, che agiscano ad integrazione dello schema concettuale di base, inteconnettendosi sistematicamente con più saperi.
4. L'ipermedia, accostando **codici multipli** < di tipo iconico, visuale, sonoro, simbolico.. > agisce **cognitivamente** su più livelli. Essa fissa le conoscenze integrandole attraverso la perlustrazione di **reti proposizionali**, attraverso le **procedure** di avanzamento e retroazione, ed infine a livello **analogico** con il contributo di **immagini**. e di **ambienti sonori**.
5. La progettazione di un ipermedia è possibile solo attuando un **insegnamento cooperativo** tra gli alunni ed i docenti: esso è un momento di continuo **co-apprendimento**. Le operazioni di analisi (**distillazione**) e di ricomposizione dei contenuti (creazione dei

blocchi) avviene con *scansioni dotate di pendolarità*. Si procede alternativamente dal **locale** al **globale** e viceversa, con un accrescimento proporzionale di **legami**, suggeriti dalle stesse tappe dei percorsi, ripetuti più volte nella realizzazione dell'ipermedia.

Al fine di esemplificare come la **logica ipermediale affianchi positivamente una progettualità pluridisciplinare (integrata in chiave di didattica breve)** si propongono le pagine di ingresso (sorta di **mappe – indice riaggregative**) di **tre ambienti ipertestuali**, posti all'interno del prodotto multimediale **Lo sviluppo sostenibile**, realizzato dagli alunni dal triennio E Ragioneria dell'ITCG CAVOUR di Vercelli nell'anno scolastico 1998-1999. Il lavoro, condotto con una ricerca pluridisciplinare, ha permesso di articolare la problematica non solo in chiave attualizzante, ma anche **approfondendo gli sfondi concettuali** dell'intera tematica. In questa chiave è stato essenziale offrire più chiavi di lettura alle problematiche, muoversi in contestualità storiche e attuali, categorizzare gli esempi raccolti. Insomma la logica ipertestuale e multimediale è stata adattissima a *scompattare e a riordinare l'analisi di una tematica complessa*. Seguono le *tre mappe riaggregative*

- la prima di tipo **concettualizzante**, attorno ai temi dello **sgomento** che le forze di natura incutono spontaneamente, e della **responsabilità** umana per la sua salvaguardia e il suo corretto utilizzo
- la seconda di tipo **sistemico problematizzante**, tesa a evidenziare i caratteri strutturali del dibattito attuale
- la terza di tipo **analitico**, capace di categorizzare per ambiti pertinenti fenomeni ed esempi particolari



1) Grafo riaggregativo di tipo **concettualizzante: sgomento e responsabilità** verso la natura.



2) Mappa **sistemico - strutturale** delle problematiche connesse alla tematica dello *sviluppo sostenibile*. E' spunto per l'argomentazione



2) Mappa **analitica** delle categorizzazioni per ambiti pertinenti.