



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FOGGIA



Educational Research & Interaction Design

La scrittura multimediale

Anna Erika Ena
Università degli Studi di Foggia



Perché l'utilizzo della scrittura multimediale



- è un'occasione per insegnare nuovi modi comunicativi;
- è un'attività di pensiero;
- è un'opportunità per attivare processi cognitivi, metacognitivi e culturali.

R. Costa (a cura di), *Didattica della scrittura multimediale*, Pensa Multimedia, Lecce 1999.

La multimedialità



- Rappresenta un mezzo/risorsa;
- punto di convergenza di ogni possibile azione.

R. Costa (a cura di), *Didattica della scrittura multimediale*, Pensa Multimedia, Lecce 1999, pag. 17.

II WEB 2.0



- mette in relazione tra loro persone;
- realizza contenuti generati dagli utenti;
- privilegia il contenuto e non il contenitore.

L. Lorenzetti, *Scrivere 2.0. Gli strumenti del Web 2.0 al servizio di chi scrive*, Hoepli, Milano 2010, p. 1.

L'influenza del WEB 2.0 sulla scrittura:



- si sta spostando sempre di più sulla rete;
- non è più solo lineare;
- è diventata condivisa e collaborativa;
- è arricchita dalla conversazione;
- è sempre più multimediale;
- è sempre più in mobilità;
- può prendere percorsi imprevedibili.

L. Lorenzetti, *Scrivere 2.0. Gli strumenti del Web 2.0 al servizio di chi scrive*, op. cit, p. 2.

Le caratteristiche della scrittura multimedialità



- la multisequenzialità o multilinearità;
- la non sequenzialità;
- l'accesso aperto;
- la messa in rete dei contenuti;
- una gerarchia variabile dei contenuti;
- la frammentazione delle unità informative;
- l'indefinibilità dei contenuti.

R. Costa (a cura di), *Didattica della scrittura multimediale*, Pensa Multimedia, Lecce 1999, pag. 31.

Teorie



PSICOLOGICA COGNITIVA

TESTUALE

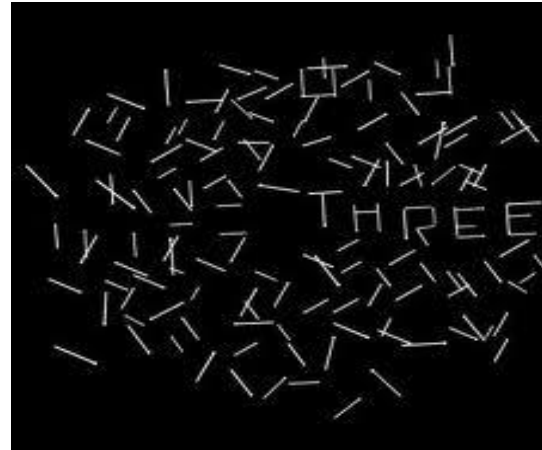
SEMIOTICO-SOCIALE

Psicologia cognitiva



Evidenza come, nell'interiorizzare la scrittura, lo studente realizzi una serie di abilità mentali (processi cognitivi): modello di Hayes e Flower (anni '80), modello di Carl Bereiter e Marlene Scardamalia.

Testuale

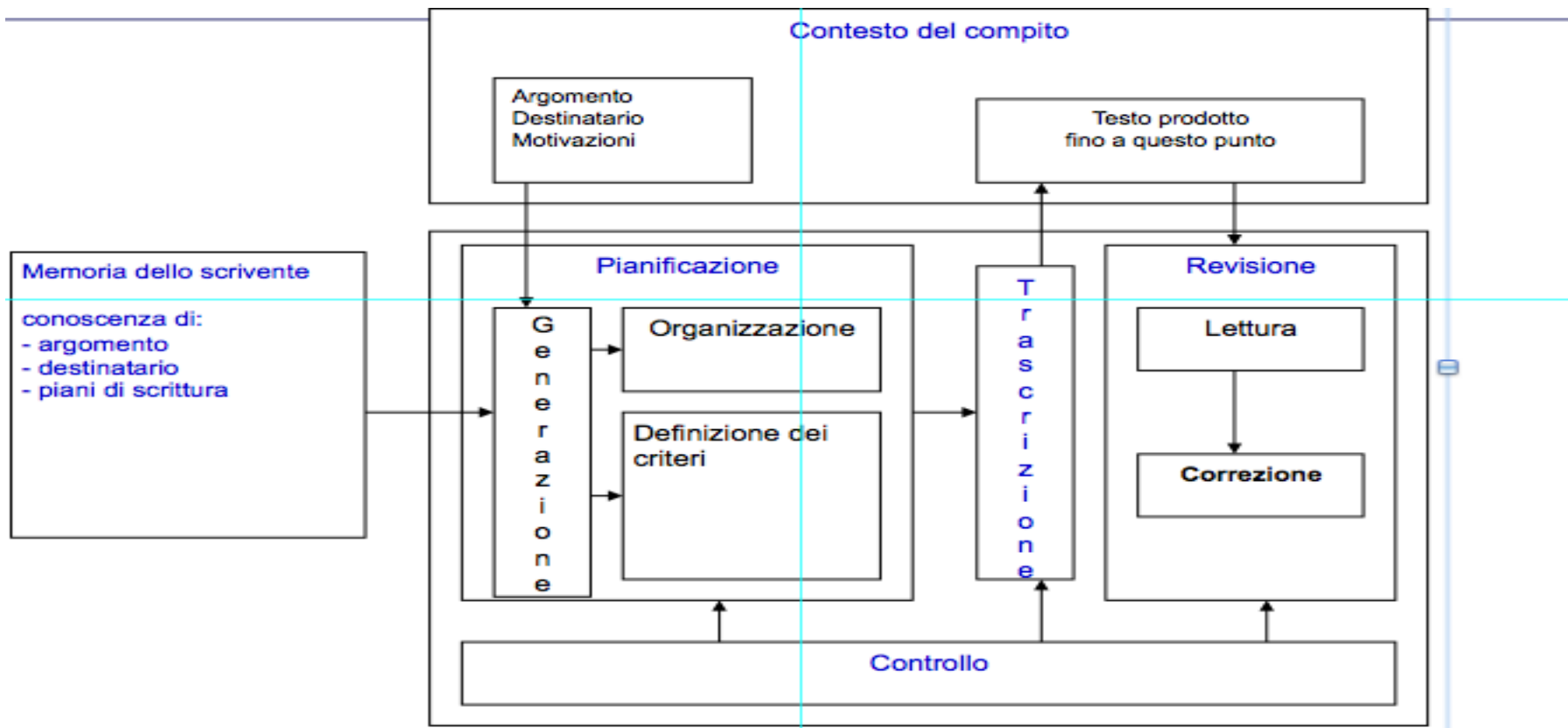


Il testo è un insieme di relazioni fondato su due principi: coesione e coerenza.

La coesione garantisce i legami di superficie tra le parti del testo.

La coerenza instaura relazioni di significato tra le parti del testo e serve a garantire la continuità tematica del testo.

Modello Hayes-Flower - schema



Teoria di Bereiter e Scardamalia



Lo studente si muove tra due spazi problematici contrapposti:

- *problemi di contenuto*, in cui lo studente dice ciò che sa (richiama intorno ad un nucleo tematico dominante tutte le informazioni possedute).
- *problemi retorici*, in cui lo studente trasforma ciò che sa (per trovare una forma adeguata deve procedere a una revisione di quanto credeva di sapere)

La scrittura viene vista come un processo che regola il modo di dire e di pensare

Teoria di Bereiter e Scardamalia



6 ABILITA'

- fluidità nella produzione del linguaggio scritto;
- fluidità nel generare le idee;
- padronanza delle convenzioni della scrittura;
- sensibilità sociale (capacità di tenere conto del lettore);
- capacità di apprezzamento e discriminazione letteraria;
- pensiero riflessivo.

Progettazione didattica e scrittura multimediale



R.Costa (a cura di), *Didattica della scrittura multimediale*, Pensa Multimedia, Lecce 1999, pag. 18.

Fasi del percorso didattico per la produzione di testi multimediali



PROGETTUALE

PROPOSITIVA

ORGANIZZATIVA

REALIZZATIVA

REVISIONE FINALE

Fase progettuale



- scelta dell'argomento;
- scelta del titolo del multimedia;
- costruzione della mappa concettuale;
- definizione degli obiettivi;
- identificazione del lettore;
- scelta del tipo di testo elettronico da realizzare nell'ambiente multimediale;
- previsione del tempo di realizzazione;
- stime dei costi e individuazione delle risorse economiche;
- condizioni organizzative;
- realizzazione di materiali-guida;-identificazione di indicatori per la valutazione del processo.

Fase propositiva



- ricerca, approfondimento dei contenuti, raccolta di materiali;
- definizione dell'architettura dei multimedia a partire dai nodi e legami della mappa;
- redazione dello storyboard con una assegnazione di materiali ai singoli nodi dell'ipermedia;
- eventuale sviluppo della versione essenziale dell'applicazione finale.

Scaletta



Scaletta						
Unità di contenuto	Immagini	Testo scritto	File sonori	Link	Risorse	Varie
A						
B						
C						

Fase organizzativa



E' NECESSARIO

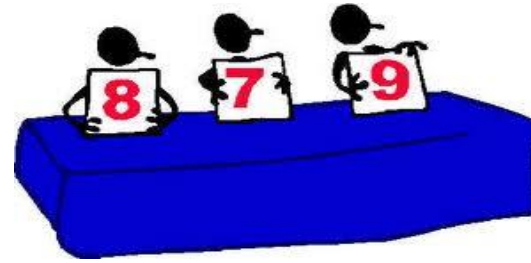
- organizzare attrezzature di base;
- lo spazio laboratoriale;
- il software di sviluppo;
- il software di grafica video;
- le competenze professionali legate alle diverse tecnologie.

Fase realizzativa



- realizzazione di immagini fotografiche, riprese video e relativo montaggio;
- digitalizzazione delle risorse;
- sviluppo del software.

Fase valutativa



GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE FINALE DEL MULTIMEDIA

1. **Rappresentazione** (dopo attenta valutazione del multimedia) **del problema**: esistono delle discrepanze fra il prodotto finale e ciò che si voleva realizzare?
 - a. Struttura _____
 - b. Linguaggi _____
 - c. Contenuti _____
 - d. Navigazione _____
 - e. Interazione _____
2. **Scelta delle strategie**: quali possono essere i cambiamenti (cosa fare) da introdurre per eliminare tali discrepanze?
 - a. strategie di mantenimento: cosa lasciare immutato _____
 - b. strategie di modifica: cosa riscrivere completamente _____
 - c. strategie di modifica: cosa correggere (cancellare, aggiungere, sostituire, integrare) _____
3. **Scelte operative**: come si possono (come fare) risolvere concretamente le discrepanze e quali materiali e strumenti sono necessari per la riscrittura o la correzione del multimedia? _____

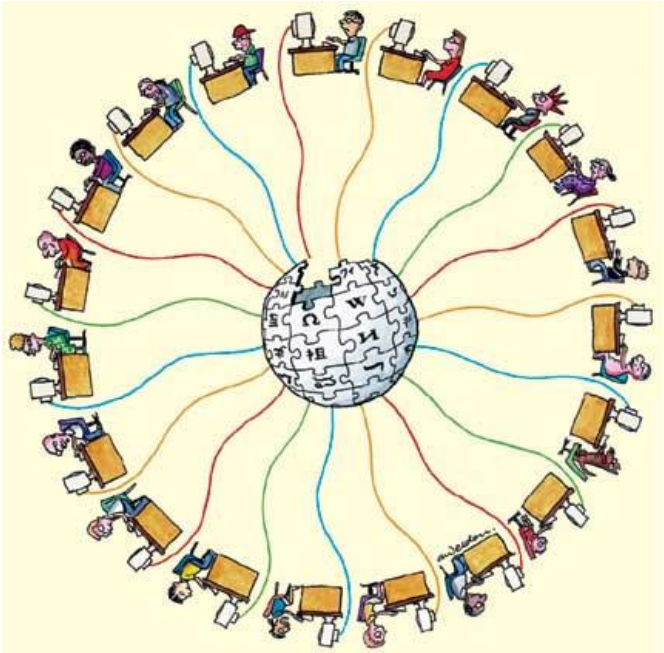
Metodologie



1) LEARNING BY DOING

2) STUDIO DI CASO

Strumenti



Competenze



TECNICHE

DI SCRITTURA

EXTRATESTUALI DI SCRITTURA

Competenze tecniche



- saper utilizzare il computer/ scanner/stampante;
- saper utilizzare media analogici o digitali per l'acquisizione di immagini;
- saper utilizzare il microfono ed il programma di registrazione;
- saper consultare una libreria di immagini;
- saper scrivere al computer utilizzando le funzioni di un word processor;
- saper disegnare al computer utilizzando un software specifico;
- saper utilizzare internet per fare ricerche.

Competenze di scrittura



- saper impostare il compito di scrittura definendone i parametri essenziali;
- saper mettere a punto dati e idee attraverso la consultazione di materiali e attraverso ricerche;
- saper elaborare scalette e storyboard;
- saper digitalizzare le risorse audio e video;
- saper utilizzare gli ambienti di sviluppo multimediali;
- saper effettuare forme di revisione del testo in itinere e finali.

Competenze extratestuali di scrittura



- relazionarsi con il gruppo operativo;
- saper collaborare con il gruppo per la ricerca di soluzioni a problemi linguistici.

Consigli utili:



- scrivere frasi brevi e concise;
- evitare ridondanze e ripetizioni;
- saper utilizzare le immagini;
- realizzare titoli accattivanti.

Criteri guida per la navigazione:



- fare usi metafore spaziali;
- fornire visioni globali della scrittura dell'ipermedia;
- creare funzioni di ritorno;
- creare possibilità di fissare punti di riferimento e contrassegni (landmark);
- fornire indici;
- organizzare l'ipermedia in funzione di possibili necessità e bisogni conoscitivi per il lettore;
- realizzare passaggi appropriati;
- creare feedback;
- creare possibilità di annotare e cancellare dati;
- creare possibilità di scegliere/pianificare degli itinerari (lettore)