

# **Visita Multimediale alla Nostra scuola**

## **S.M.S. "Gabellini" Coriano RN - sez. Ospedaletto**

© Fabrizio Spadoni ed al. 1996 - f.spadoni@iol.it

---

### **Introduzione**

L' ipermedia "Visita multimediale nella nostra scuola" è un documento in forma di ipertesto con estensioni multimediali (un ipermedia appunto) che mostra gli aspetti più importanti delle attività della nostra scuola, attività presenti ed ancora attive, esperienze degli anni precedenti e previsione dei possibili sviluppi futuri.

Abbiamo scelto la presentazione in forma elettronica tramite computer multimediale per dare al nostro lavoro una connotazione il più possibile innovativa per quanto riguarda la tecnologia usata, pur mantenendo al suo interno un po' tutto ciò che da sempre si usa per presentare al meglio una scuola nei suoi vari aspetti ed attività.

Ci pareva importante riuscire a presentare (quindi a comunicare ad altri) correttamente ed esaurientemente la nostra scuola attraverso un unico ausilio (il computer appunto) che permettesse di mantenere una omogenea modalità di accesso nella consultazione, in forma attiva, o nella presentazione, in forma passiva. In effetti il nostro ipermedia si compone di testi esplicativi, immagini fotografiche e di ricostruzione grafica, video e brevi registrazioni sonore, e questa varietà di comunicazioni avrebbe reso necessario l' uso di diversi strumenti di esposizione, senza tacere, poi, la quasi completa assenza della caratteristica più importante invece presente nel nostro ipermedia: la interattività. Grazie appunto all' interattività ogni persona che consulterà il nostro documento avrà la possibilità di seguire un numero virtualmente illimitato di percorsi di visita, seguendo interessi, curiosità o necessità assolutamente personali e sarà quindi svincolato da ogni eventuale itinerario precostituito.

Questo è il primo anno in cui si dà seguito alla progettazione dell' ipermedia ed alla sua realizzazione pratica, quindi non tutte le sezioni citate in questa presentazione sono ultimate e consultabili. Parte dell' ipermedia, infatti, è ancora allo stadio di progetto grafico e testuale, e sarà trasposto in forma elettronica durante i prossimi anni scolastici.

Questo aspetto, comunque, ribadisce ulteriormente il vasto coinvolgimento di docenti e ragazzi della nostra scuola nella realizzazione del progetto multimediale complessivo, con un conseguente forte stimolo all' aggiornamento finalizzato all' apprendimento almeno delle tecniche basilari dell' uso produttivo del computer.

### **Materiali e metodi**

Per la costruzione del nostro ipermedia ci siamo avvalsi di molti programmi, alcuni distribuiti come shareware (quindi a costo quasi nullo), altri sotto forma di pacchetti commerciali pur sempre a basso costo. In particolare:

- Asymetrix TOOL BOOK (ambiente integrato per la creazione di ipertesti sotto Windows);
- Picture Publisher (gestione grafica e ritocco fotografico);
- Paint Shop Plus (Gestione grafica, conversione di formato e ritocco fotografico);
- Windows WRITE (il programma di videoscrittura di Windows);
- Multimedia Viewer (il visualizzatore multimediale di Windows)Gold Wave (registrazione, edit ed ascolto di files audio .WAV).

Con i programmi appena citati sono state preparate le immagini usate per costituire le "home page" delle varie sezioni dell' ipermedia (cioè gli indici) come facilitazione all' approccio intuitivo delle schermate operative, e per costituire la parte grafica dei "bottoni" di navigazione utilizzati.

I testi sono stati inizialmente scritti con l' ausilio di Windows Write per poi essere importati in TOOLBOOK, dove sono stati "montati" con la grafica per dare l' aspetto definitivo alle pagine dell' ipermedia.

Sono stati aggiunti dei link multimediali che richiamano alcuni video digitali (digitalizzazioni di brevi filmati di alcuni aspetti della nostra scuola) ed alcune brevi registrazioni audio.

Lo schema operativo generale è quello normalmente usato per la costituzione di un ipertesto:

1. Individuazione delle "schede" (insiemi di informazioni costituite da materiale omogeneo);
2. Organizzazione delle schede in "sezioni" omogenee;
3. Individuazione dei link (collegamenti) tra schede e tra sezioni;
4. Individuazione di schede esplicative trasversali alle varie sezioni e schede;
5. Conversione elettronica delle schede;
6. individuazione e costituzione di uno stile grafico comune a tutte le schermate;
7. creazione di script in ToolBook per la costituzione dei link operativi (navigazione, spostamento tematico, visualizzazione multimediale ecc.);
8. montaggio complessivo dell' applicazione ipermediale ed ottimizzazione.

## **Obiettivi generali**

La progettazione e realizzazione della nostra "Visita Multimediale" mira essenzialmente ad uno scopo: comunicazione completa, omogenea e innovativa. La comunicazione in sé rappresenta uno degli scopi fondamentali in ambito scolastico, intesa come scambio culturale tra docente e discente, ma anche come scambio di informazioni tra insegnanti dello stesso ordine o di ordini differenti, oltre che scambio tra la scuola e le varie strutture presenti nel territorio.

Prendendo in esame la comunicazione tra docenti (nelle attività connesse con la continuità didattica nella scuola dell' obbligo, ad esempio), ci è immediatamente apparsa come fondamentale l' organizzazione e la presentazione della somma di informazioni che riguardano la nostra scuola.

Poter comunicare correttamente tutto ciò che concerne strutture fisiche della scuola, laboratori, progetti attivati (negli aa.ss. passati o ancora da realizzare), carta dei servizi, P.E.I., corpo docente e quant' altro (tutto ciò che potrebbe essere definito come "offerta educativa" della nostra scuola) permetterà a coloro che devono recepire la nostra "offerta" di valutare in modo completo e circostanziato le attività e le strutture presentate.

Se poi si riuscirà a coinvolgere nella presentazione anche genitori e rappresentanti di alcuni enti presenti sul territorio, riusciremo a permettere una vera e propria "visita" alla nostra scuola, con la possibilità aggiuntiva di consultare documenti (P.E.I., carta dei servizi e quant' altro) altrimenti di difficile accesso. Certamente la forma ipertestuale ci permetterà di raggiungere questi scopi, mantenendo contemporaneamente congruenza di contenuti e omogeneità di presentazione. Dal punto di vista interno, il nostro ipermedia ci permetterà di fornire agli studenti e alle loro famiglie una descrizione completa e facilmente fruibile delle opportunità e potenzialità rappresentate dalle risorse della nostra scuola.

## **Obiettivi didattici**

Nella nostra scuola è stato attivato un laboratorio di informatica, inteso come opportunità trasversale di utilizzazione del computer per coprire molte delle attività curricolari tipiche di una scuola media.

Nell' ambito di tale laboratorio (oltre a redigere un giornalino scolastico, a tenere alcuni corsi di alfabetizzazione per ragazzi e docenti, a informatizzare la compilazione della scheda di valutazione ed altro ancora) è stato progettato e scansionato nel tempo il lavoro di realizzazione del nostro ipermedia.

Dando ad un gruppo di ragazzi, sotto la guida dei docenti interessati al lavoro, lo scopo preciso di realizzare un ipertesto multimediale, siamo riusciti ad ottenere due risultati contemporaneamente: motivare in modo marcato questi ragazzi e "declassare" l' apprendimento dei programmi di produttività personale più comuni (wordprocessor, foglio elettronico, gestione grafica ecc.) a semplice mezzo per raggiungere lo scopo finale.

Su questo aspetto della gestione del nostro laboratorio di informatica abbiamo insistito molto. Siamo, infatti, convinti che l' inserimento del computer sia essenzialmente una operazione in qualche modo "accessoria" alle attività curricolari, sia, cioè, l' offerta di un mezzo molto potente e flessibile, ma pur sempre un mezzo attraverso cui riuscire a rendere più produttivo il lavoro dei ragazzi.

In altri termini si potrebbe dire che intendiamo il computer non come "oggetto culturale" a sé stante, ma come strumento trasversale utile per lo sviluppo e la realizzazione di altri "oggetti culturali".

Veniamo alle tappe seguite per la realizzazione dell' ipermedia:

1. Introduzione all' uso produttivo del computer (gestione minima del computer, videoscrittura, gestione minima della grafica di ritocco, uso produttivo e mirato del foglio elettronico, tecniche di importazione, esportazione, copia, taglia e incolla nel buffer di Windows ecc.);
2. Consultazione di alcuni ipertesti (multimediali e non) pronti all' uso per riuscire a comprendere la logica delle schede e dei link tra nodi affini;
3. Preparazione di alcuni cartelloni contenenti schede cartacee (stampate con l' ausilio del computer) e individuazione, tramite il tracciamento di linee multicolori, di link visuali a schede connesse;
4. Approccio libero con ToolBook (uso di alcuni strumenti fondamentali, creazione dei primi "bottoni" ipertestuali ecc.);
5. Progettazione mirata di un piccolo ipertesto con poche pagine (5-6) ed individuazione dei link monodirezionali tra le schede;
6. Comprensione ed uso dei link multidirezionali;
7. Applicazione estensiva del concetto di "documento non lineare";
8. Uso elementare della multimedialità con il computer (visualizzazione di grafica, animazioni, video digitali, ascolto di files audio);
9. Progettazione dell' ipermedia "Visita Multimediale della Nostra Scuola" con applicazione di tutte le tecniche apprese.

Al termine dell' itinerario addestrativo solo pochi ragazzi erano in grado di operare dignitosamente su tutte le applicazioni ed i programmi necessari, ma un numero sensibilmente superiore aveva acquisito, di passaggio, le nozioni essenziali di uso produttivo personale del PC, raggiungendo, quindi, gli obiettivi fondamentali che ci eravamo posti all' inizio del progetto.

## **Contenuto**

L' ipermedia è diviso in quattro sezioni fondamentali:

1. Progetti
2. Laboratori
3. Mappe
4. Video

1.PROGETTI. Viene riportata la documentazione relativa ai progetti qualificanti realizzati negli aa.ss. passati, cercando di dare una idea abbastanza completa anche dei percorsi che sono stati necessari per la realizzazione delle varie esperienze. In particolare viene citata la ricerca sulla stampa a ruggine su tela, le recite avvenute ed il complesso progetto di educazione stradale ancora attivo. In questa sezione sono

presenti testi esplicativi, video digitali di spezzoni delle recite, fotografie digitalizzate, brevi presentazioni audio dei passi più salienti.

2.LABORATORI. In questa sezione vengono descritte le "aule speciali" della nostra scuola (educazione tecnica, educazione artistica, educazione fisica ecc.), mostrando sommariamente alcune delle risorse utilizzabili a livello didattico curricolare. In questa sezione sono stati immesse alcune immagini fotografiche digitalizzate, video digitali che mostrano brevi momenti di attività quotidiana e testi esplicativi, oltre alla presentazione dei laboratori da parte dei docenti direttamente interessati.

3.MAPPE. Questa sezione contiene l'insieme delle piante delle varie zone della nostra scuola, indicando su di esse aule, sezioni, laboratori e vie di fuga in caso di emergenza. Tramite link si può accedere a foto digitalizzate delle varie parti dell'edificio scolastico, altri link connettono schede di questa sezione con schede della sezione laboratori. In questa sezione abbiamo immesso anche un bottone di link con la DOCUMENTAZIONE relativa alla scuola, che potrà essere consultata o anche stampata (per sezioni). In essa abbiamo inserito la P.E.I., la cosiddetta Carta dei Servizi e tutto ciò che può migliorare la comprensione delle opportunità offerte dalla nostra scuola.

4.VIDEO. Questa è la parte dell'ipermedia che contiene tutti i video digitali presenti nella nostra applicazione, visualizzabili direttamente tramite bottoni di link multimediale. Questa stessa sezione permette anche di andare alla sezione e scheda connessa con il video puntato per consultare le informazioni correlate.