



LA MULTIMEDIALITÀ

La multimedialità è la parola magica dei nostri tempi supertecnologici.

Tutti ne parlano soprattutto la scuola, che la sta usando come cavallo di battaglia per il proprio rinnovamento e per stare al passo con le nuove tecnologie.

Che cos'è la multimedialità?

Il termine multimedialità indica la condivisione, la gestione e il collegamento d'informazioni da una molteplicità di media quali: testo, immagini, audio, video e animazioni.

Essa è composta di:

- **NODI:** unità d'informazione elementari di cui si compone un'opera multimediale.

Possono essere sia elementi di testo sia immagini, file audio, animazioni e filmati.

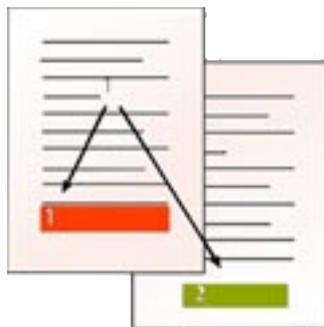
- **LINK:** il collegamento tra un media e l'altro. Esso è presente o su una parola calda (parola sottolineata) o su un bottone o su un'immagine, ecc.

Attraverso i link è possibile specificare collegamenti all'interno dello stesso documento o tra documenti diversi del proprio sito o su un altro documento presente in internet.

L'interattività è l'aspetto più avvincente di questo nuovo media.

Infatti, la multimedialità ci consente di manipolare l'informazione, modificare la successione della presentazione, saltare da un argomento all'altro con un semplice clic del mouse, creare dei centri d'interesse, personalizzare a nostro piacimento la navigazione tra i testi movendoci tra i vari argomenti del programma.

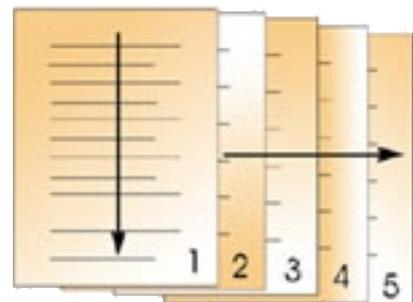
TESTO E MULTIMEDIALITÀ



Il tradizionale modo di leggere un libro di lettura, un articolo di giornale, ecc... avviene in forma **lineare**. L'occhio spazia da sinistra a destra e poi sulla riga successiva, leggendo l'informazione dall'inizio alla fine in maniera **sequenziale**, paragrafo per paragrafo, pagina per pagina.

Una variante del metodo tradizionale di lettura la riscontriamo in alcuni tipi di pubblicazioni quali: manuali, tesi di laurea, testi scientifici, ecc., dove spesso ci troviamo in presenza di note a piè pagina o a fine capitolo, la presenza d'im-

magini o di didascalie che ci fanno interrompere la lettura e c'inducono a volgere lo sguardo sugli elementi suddetti o a voltare pagina per poi ritornare al punto d'interruzione, guidando così la lettura su piani diversi (*lettura multisequenziale*).



La multimedialità, alla cui radice risiede l'ipertesto, al contrario del testo tradizionale, ci costringe ad una lettura non sequenziale ma per centri d'interesse.

L'idea di base della multimedialità è di consentire al fruitore un libero collegamento fra informazioni poste in punti diversi dello stesso documento e di permettergli una consultazione personalizzata, facendosi guidare soltanto dalla logica del pensiero e dai suoi gusti.

Qui notiamo la presenza di **link** (pulsanti, parole calde, ecc...), che connettono tra loro i **nodi** (testi, immagini, suoni, ecc...) con un semplice clic del mouse.

Per orientarsi (*navigare*) in questo groviglio d'interconnessioni si ha bisogno di una bussola (**mappa**): l'**indice** generale degli argomenti trattati.

CARATTERISTICHE DELLA MULTIMEDIALITÀ

L'opera multimediale inizia con una pagina di apertura in cui sono richiamati i contenuti dell'ipermedia e guida l'utente tra le innumerevoli pagine connesse tra di loro. Alla base di ciò esiste un'organizzazione generale delle informazioni, (**mappa concettuale**), la struttura portante in cui si articola il testo, diviso in capitoli e ulteriori suddivisione degli argomenti.

Essa può presentarsi in diverse varianti, dipendente dal gusto estetico dell'autore o degli autori, ma in genere è composta da **bottoni, parole calde, testi, immagini, ecc...**

Attivando uno di questi **bottoni** o **parole calde**, si passerà subito ad un **nodo**, che potrà essere l'informazione che cercavamo o un'altra area tematica.

Qui ogni argomento è correlato ad un altro in maniera **interattiva**, con la possibilità di poter ritornare sempre al punto di partenza. Ciò consente al lettore la possibilità di iniziare la lettura da punti diversi del documento.

Questo modo di procedere nella lettura dell'opera multimediale si chiama "**navigare**".

Navigare è molto semplice e intuitivo perché le **interconnessioni** sono di tipo **associativo** e consentono di incamminarsi su percorsi che il lettore stesso si costruisce a propria misura.

Altra caratteristica è che i testi in essa contenuti sono testi **aperti, espandibili ed incompiuti**.

Un libro rimane immutato nel tempo, un'opera multimediale al contrario è un libro incompiuto poiché si può integrare, si possono aggiungere altri elementi, cambiare la sua struttura o la sua veste grafica.

Infine un'opera multimediale è **incentrata sul lettore**, perché è il lettore che decide cosa vuole leggere, come vuole fruire dell'informazione, e questo lo motiva e lo invoglia all'apprendimento.

COME SI REALIZZA UN IPERTESTO

1. FASE PROGETTUALE

Scelta dell'argomento, che può essere di natura scientifica, letteraria, artistica, ludica, ecc.:

- programmare un'unità didattica sull'ambiente;
- produrre un ipertesto su una fiaba, un racconto, ecc...;
- produrre un ipertesto sulla propria città, su un argomento di storia, ecc...

Pianificazione della struttura, che sarà l'interfaccia grafica del nostro progetto.

- realizzare la **mappa concettuale** dell'opera che mostri, attraverso un diagramma ad albero, il modo in cui sono strutturati i contenuti e i possibili legami che individuano la relazione tra i temi;
- definire l'articolazione del progetto, la fisionomia dell'opera, il layout dei vari capitoli e le dimensioni delle pagine;
- decidere le componenti testuali (lunghezza dei testi - giustificazione – tipi di font - colore);
- scegliere le componenti multimediali (immagini, loro dimensione e risoluzione, suono, animazioni e filmati);
- scegliere una veste grafica adeguata e un'impaginazione accattivante.

Pianificazione delle attività:

- distribuire i compiti ai componenti del progetto, tenendo conto delle competenze specifiche di ciascuno;
- pianificare i tempi di realizzazione (ore previste, scadenze settimanali o mensili, orario in cui saranno svolte le attività);
- le risorse coinvolte (partecipanti al progetto, insegnanti, classi, alunni, ecc...);
- i costi del progetto (costi del materiale utilizzato, costi del personale, ecc...).

2. FASE DI RICERCA

Raccolta del materiale:

- scegliere il materiale occorrente : testi, immagini, filmati, file audio, ecc...;
- catalogare il materiale in base alle proprie esigenze;
- rielaborare i testi, le immagini e gli altri dati multimediali.

3. FASE DI PRODUZIONE E ASSEMBLAGGIO

Elaborazione del materiale:

- digitare i testi, scannerizzare le immagini, registrare i suoni, ecc...;
- scegliere un programma autore per costruire il programma multimediale.

Definizione dei legami tra i nodi:

- definire l'interconnessione dei vari testi fra loro;
- stabilire le associazioni (quale parola dovrà essere associata a quale testo) che consentiranno di ritornare al punto di partenza dopo aver fruito dell'informazione;
- pianificare la navigazione che potrà essere di tipo casuale (dove è l'utente che determina il percorso) o prestabilita (percorso determinato dall'autore).

Ottimizzazione dell'ipertesto ;

- testare di persona l'ipertesto e farlo testare ad altri per verificarne eventuali errori, difficoltà d'accesso o elementi poco chiari;
- verificare che l'interfaccia grafica sia comprensibile e facilmente accessibile;
- correggere eventuali difetti.

I COMPONENTI DELLA MULTIMEDIALITÀ

- Il testo
- Le immagini grafiche
- L'animazione
- Il suono
- I collegamenti interattivi
- La mappa concettuale

REQUISITI HARDWARE

Configurazione minima:

- Processore - Pentium da 350 MHz
- Memoria Ram - 64 Mb
- Disco rigido - da 4 GB
- CD-ROM - Lettore da 20 x
- Scheda audio - a 16 o a 32 bit + casse acustiche
- Scheda video - super VGA con almeno 4 Mb di RAM

Faenza, 13.12.2000