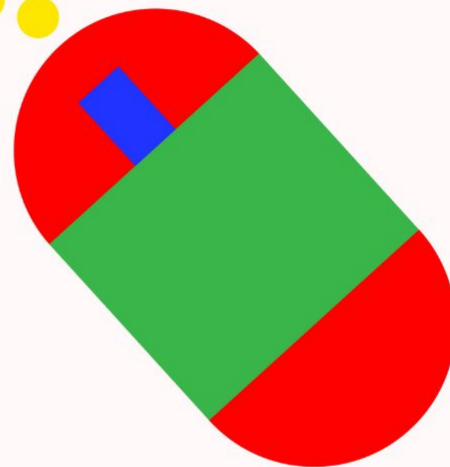
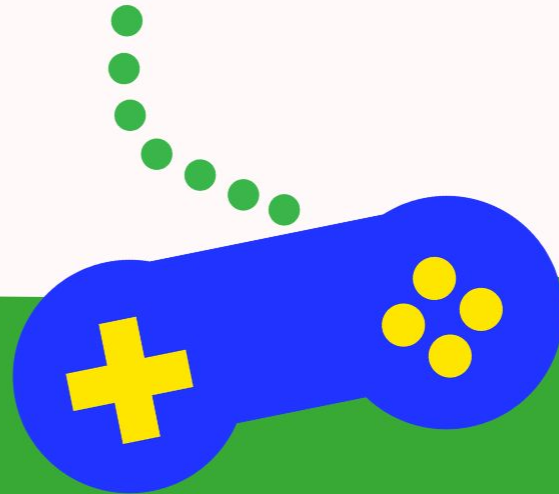


Gestire il contenuto frammentato

Con ThingLink



Dall'oralità al libro

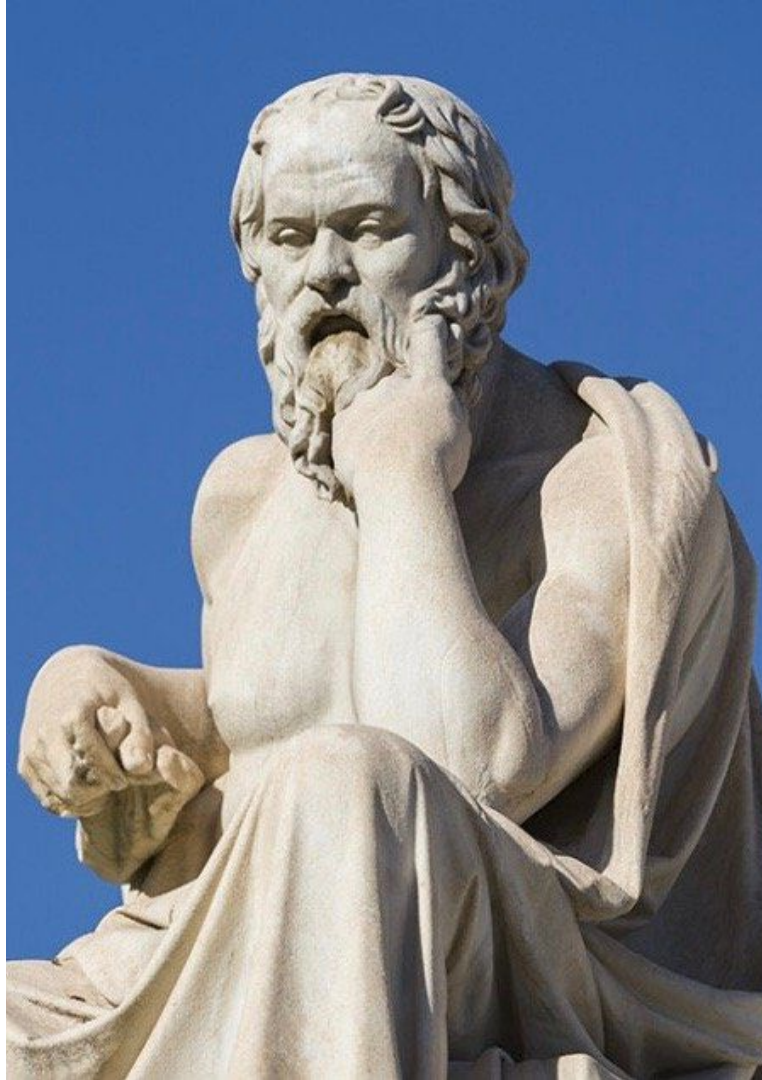


L'invenzione della scrittura

La scrittura/lettura è un'invenzione umana che risale circa alla fine del quarto millennio A.C. Di fatto, **la nostra specie scrive e legge da poco più di 5000 anni.**

La scrittura è un processo tecnologico non necessariamente presente in tutte le culture; essa resta comunque un modo fondamentale di comunicazione umana ed è il mezzo finora più efficace per la **conservazione e la trasmissione** della memoria storica.

Per il filosofo greco Socrate la scrittura avrebbe portato alla perdita della memoria, fondamentale nelle società a tradizione orale: *"la scoperta della scrittura avrà per effetto di produrre la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno, perché fidandosi della scrittura si abitueranno a ricordare dal di fuori mediante segni estranei, e non dal di dentro e da se medesimi".*



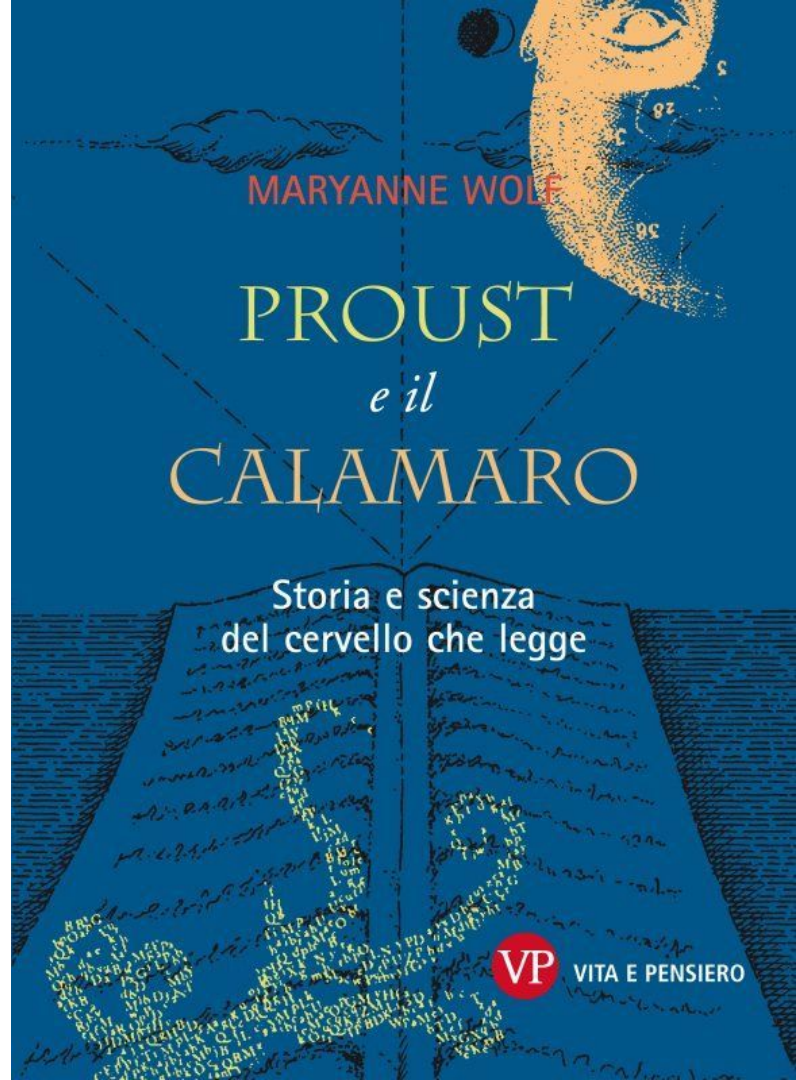
Il cervello che legge

Per le neuroscienze non siamo nati per leggere. Scrive la neuroscienziata cognitivista **Maryanne Wolf**: “Diversamente dalle sue componenti che, come la visione e la parola, hanno una base ereditaria, la lettura non si basa in modo diretto su nessun programma genetico trasmesso da una generazione alla successiva.”

L'avvento della lettura/scrittura ha modificato il nostro cervello:

- accelerando l'attitudine al **pensiero astratto** e alla creazione di **nuove idee**,
- mutando l'**evoluzione intellettuale** della nostra specie.

La copertina del libro “Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge” di Maryanne Wolf (2007)

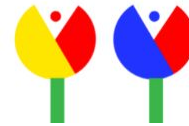
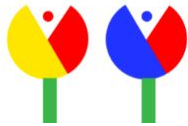


L'invenzione della stampa e il libro

Con l'invenzione della **stampa a caratteri mobili** (Gutenberg, 1455) inizia la diffusione massiva del **libro**, un 'dispositivo' di trasmissione della conoscenza che nei secoli ha mantenuto pressoché intatta la sua tecnologia e il suo aspetto.

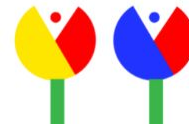
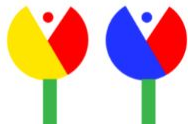
Attraverso la stampa “il libro diventa sempre più imprescindibile veicolo di conoscenza e strumento principe per l'ordinamento del mondo, fino a diventare - tra 800 e 900 - **il medium intorno al quale vengono edificati i sistemi educativi della piena modernità**, ma anche quello **che garantisce alla narrazione e alla produzione di immaginario** un pubblico sempre più vasto”*.

* tratto da “Storia e pedagogia nei media” di Roberto Maragliano e Mario Pireddu, 2014

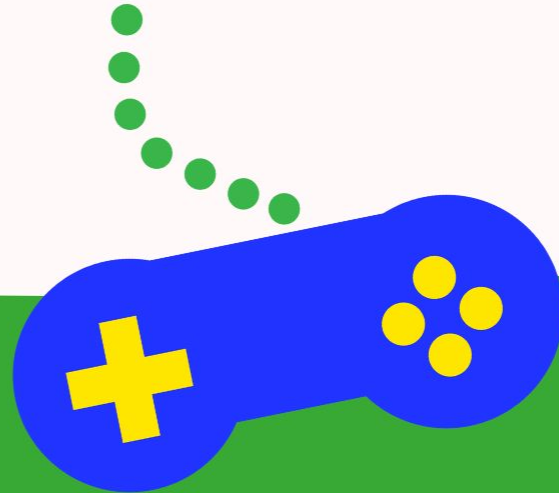


Le caratteristiche del libro stampato

1. **SCRITTO**: anche se la scrittura non è necessariamente l'unico codice comunicativo utilizzato, **il linguaggio scritto è quello portante**.
2. **CONCHIUSO**: pur possedendo una dimensione intertestuale e una pluralità di rimandi all'universo di testi esterni, **la forma-libro è essenzialmente chiusa**, autoconsistente.
3. **COMPLESSO**: è caratterizzato da una **struttura narrativa o argomentativa complessa** e articolata.
4. **LINEARE**: è organizzato in maniera **sequenziale**, il percorso del lettore è guidato dall'autore.
5. **INTIMO**: la sua fruizione è individuale e interiore, richiede uno spazio 'protetto'.



Il contenuto nell'era digitale



La rivoluzione digitale

Con questo termine si indicano gli ampi cambiamenti socio-economici apportati dalle cosiddette ICT* a partire dagli anni Cinquanta del XX secolo. Grazie allo sviluppo di dispositivi e media interattivi, dal World Wide Web agli smartphone, si sono moltiplicati i canali d'accesso all'informazione e sono profondamente mutate le modalità con cui avviene la trasmissione del sapere.

La rivoluzione digitale ha portato con sé una **cultura sempre più dominata dalle immagini, dalla vista e da enormi flussi di informazioni digitali** che viaggiano online.



* Information and Communication Technologies, in italiano Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

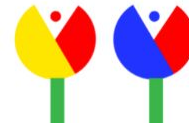
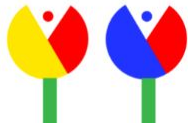


Lo ‘spacchettamento’ del contenuto digitale

Il 6 agosto 1991 (giorno in cui l'informatico inglese Tim Berners-Lee pubblicò il primo sito) segna la data di **nascita del web**. Da allora esso si è organizzato attorno a nuove strategie di costruzione e trasmissione del contenuto, principalmente:

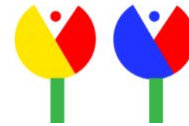
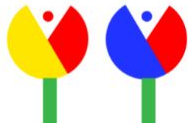
- **SITO WEB:** è il primo modo in cui il contenuto è stato trasmesso in rete, una sorta di hub informativo a cui ci si collega. A partire da una home page, ha una struttura ramificata, navigabile e basata sugli **hyperlink** cliccabili. È il fondamento del Web 1.0
- **MOTORI DI RICERCA:** è un sistema automatico che analizza un insieme di dati (spesso da esso stesso raccolti) e restituisce un indice dei contenuti disponibili.
- **FEED INFORMATIVO:** è una successione di informazioni granulari, concatenate e organizzate in modo da favorirne la circolazione da un sito all'altro. Per esempio, i feed organizzano la successione dei nostri messaggi di stato su un social network perché siano visualizzati dai nostri contatti insieme a quelli di altri utenti in un feed composito. Sono alla base del Web 2.0

→ i contenuti viaggiano in rete ‘spacchettati’, semplificati e pronti a essere remixati.

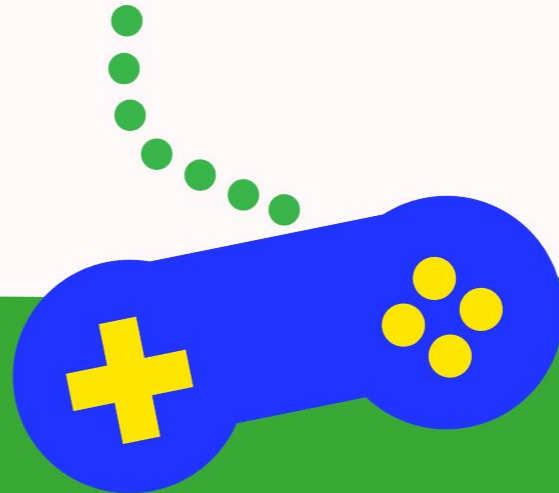


Le caratteristiche del contenuto digitale

1. **MULTIMEDIALE**: prevede l'utilizzo di molti i codici: iconico (immagini statiche e in movimento), orale e scritto;
2. **RIPRODUCIBILE e REMIXABILE**: è predisposto per essere riprodotto e modificato, ma anche rielaborato in un processo di appropriazione che porta alla creazione di nuovi contenuti da riversare in rete;
3. **PARTECIPATIVO**: esce dalla dimensione comunicativa unidirezionale, si apre alla dimensione collaborativa;
4. **FRAMMENTATO E RETICOLARE**: perde la propria "linearità" e unitarietà, modificando i propri confini spaziali;
5. **INTERATTIVO**: la sua fruizione comporta un ruolo attivo per l'utente.



**Dalla carta al digitale,
un nuovo ecosistema della lettura**

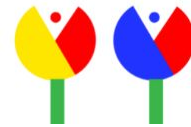
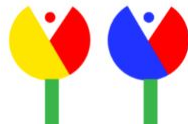


Vivere nel digitale

È legittimo interrogarsi sugli effetti che l'esposizione continuativa agli schermi connessi, divenuti ancor più pervasivi con l'adozione massiva degli smartphone nel XXI secolo, possa comportare sul cervello e sul comportamento umano.

In particolare, la ricerca ha messo presto in rilievo i **problemi** connessi alle nuove forme di trasmissione delle informazioni e del sapere, come:

- il sovraccarico cognitivo e l'**affaticamento** mentale,
- la **riduzione dell'attenzione**,
- il **disorientamento**,
- l'impatto sulla **velocità di lettura**,
- l'elaborazione e la comprensione del testo **più superficiale**.

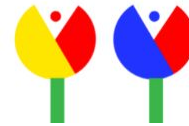
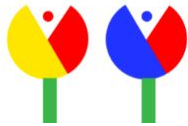


La lettura online: utile a scopo informativo

In campo educativo e cognitivo si sono iniziate ad indagare le differenze tra lettura su carta e su schermo. I problemi evidenziati si accentuano se la lettura di un contenuto si effettua su un dispositivo connesso. In questo caso la lettura si fa:

1. **Più discontinua**, perché procede mediante ‘skimming’ (scrematura) del testo: cerco le parole chiave, i sottotitoli, clicco e seguo i link esterni.
2. **Più veloce**, perché procede mediante uno ‘scroll’ del testo, per arrivare ai contenuti essenziali.
3. **Più faticosa**, perché filtra l’ipertesto in un processo critico-valutativo continuo e allo stesso tempo sorveglia le possibili distrazioni (notifiche, banner, email...) per evitare l’alta probabilità di ‘perdere il filo’.

→ la lettura online è più frammentata, superficiale e distratta, consente però di gestire l’overload informativo e di individuare in esso l’informazione di cui si è in cerca

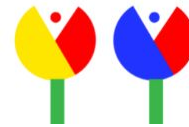
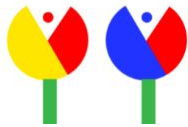


La lettura su carta: utile a scopo cognitivo

I risultati delle ricerche indicano in generale che la lettura su carta garantisce una migliore comprensione rispetto alla lettura dello stesso testo sullo schermo. In ambito scolastico, emerge che gli alunni preferiscono utilizzare per studiare il libro di testo nella versione cartacea. La lettura su carta infatti:

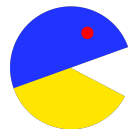
1. non risente delle distrazioni offerte dai “contenuti secondari” delle pagine web e può così divenire **più immersiva** e orientata all’approfondimento,
2. offre un **contesto spaziale** (‘framing’) a cui la nostra memoria si aggrappa: il ricordo di un contenuto si àncora al punto fisico del libro in cui lo abbiamo letto,
3. offre **multisensorialità** (vista, tatto, olfatto), che dà più piacevolezza all’esperienza della lettura e favorisce la comprensione del testo.

→ **la lettura su carta presenta innegabili vantaggi quando lo scopo per cui si legge è l’apprendimento e l’approfondimento**



Carta e schermi: integrazione e non sostituzione

Quanto all'ormai decennale dibattito che contrappone medium cartaceo e digitale “... siamo oggi forse giunti all'inizio di una nuova fase. Una fase più pragmatica, dove ci si è resi conto che le caratteristiche ergonomiche dei nuovi testi non sono ancora tali da produrre quel necessario salto di sistema e dove la ricerca si interroga non più soltanto sui benefici dell'uno o dell'altro mezzo, ma cerca di capire quali siano le **prerogative dei due diversi strumenti** e come possano rappresentare un **valore aggiunto** per i processi di apprendimento, in **un'ottica integrativa e non più sostitutiva**”.



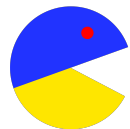
Questa citazione è tratta dal saggio “Il lettore ‘distratto’” di Andrea Nardi, 2022



Una doppia modalità di lettura per le nuove generazioni

Nell'ottica dell'integrazione dei due media, possiamo auspicare che “Nello stesso periodo in cui i bambini imparano a leggere e a **pensare attraverso il mezzo più lento della carta stampata**, apprendono anche a **pensare in modo diverso grazie a schermi** su cui scorrono immagini in rapida successione. Il nostro obiettivo ultimo è lo sviluppo di un **cervello davvero bi-alfabetizzato**, capace di assegnare tempo e attenzione alle abilità di lettura profonda a prescindere dal mezzo usato”.

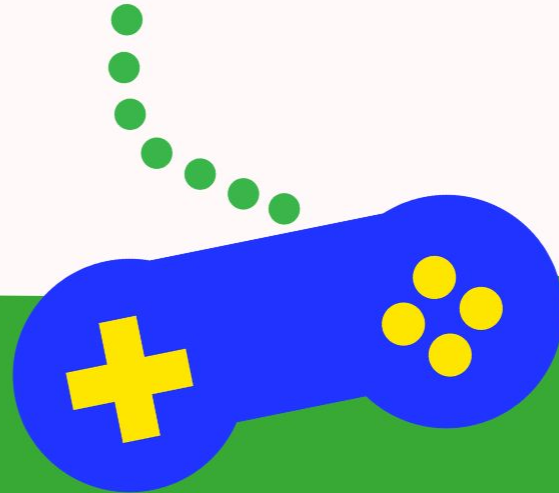
→ **l'obiettivo è formare una modalità di 'lettura competente'**



Questa citazione è tratta dal saggio “Lettore, vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale” di Maryanne Wolf, 2018



Frammentato ma strutturato



Riaggregare i contenuti frammentati

Le caratteristiche del contenuto online inducono dunque a una fruizione più superficiale e distratta dei testi. La loro frammentazione rende inoltre più faticoso il lavoro di sintesi critica che consente di riportare a un senso compiuto le informazioni reperite online.

Un modo per aiutare i ragazzi nella ricerca e nel riordino delle informazioni può essere l'utilizzo di alcune piattaforme online che li guidino nella creazione di percorsi più strutturati in cui incasellare i frammenti dei contenuti individuati.

Per la loro stessa natura, le piattaforme digitali per la creazione di contenuto utilizzano i codici espressivi a cui i ragazzi sono più affezionati, come le immagini e i video.





ThingLink, costruire immagini 'aumentate'

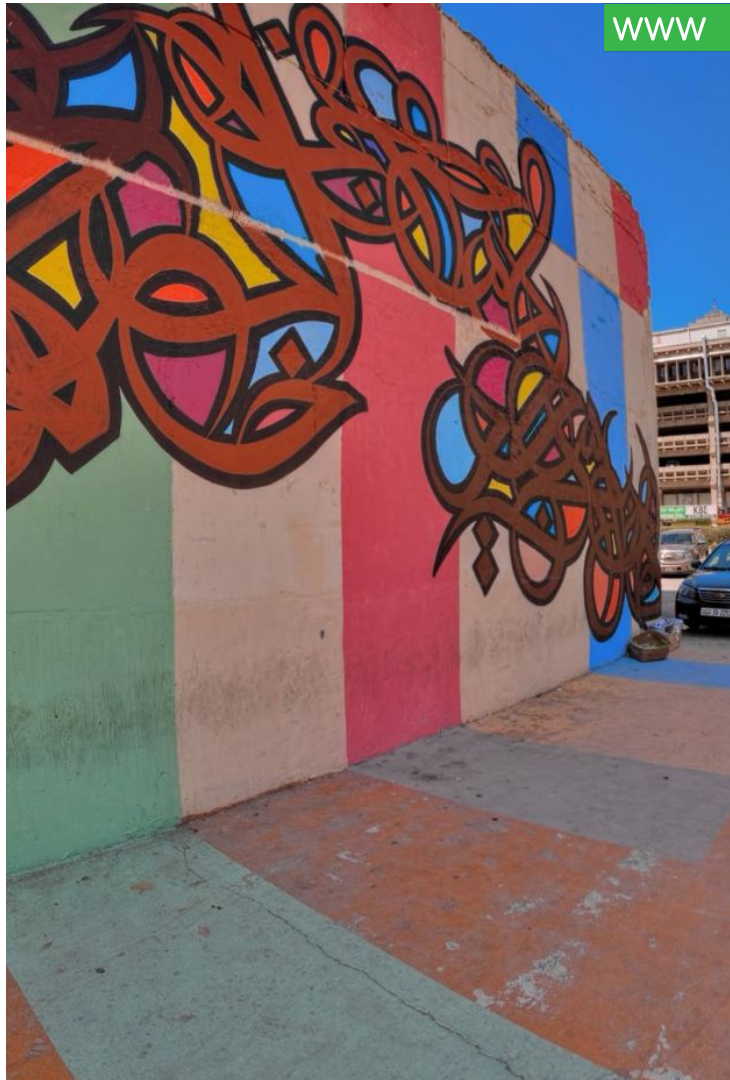
[ThingLink](#) è una piattaforma di tecnologia didattica che permette di arricchire facilmente le immagini (anche a 360°) con l'inserimento di informazioni e collegamenti aggiuntivi.

Gli utenti possono infatti 'aumentare' le immagini di partenza grazie all'inserimento di puntatori (Tag) cliccabili che:

- aprono **finestre pop up** che contengono testi, gallerie di immagini, video e audio,
- creano un **tour** portando ad altre immagini a loro volta aumentabili attraverso il sistema dei Tag

ThingLink mette a disposizione degli iscritti una database gratuito di immagini a 360° dei più importanti siti storici e culturali al mondo

<https://www.thinglink.com/library>

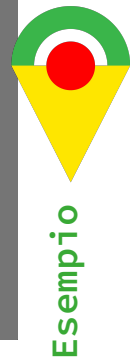
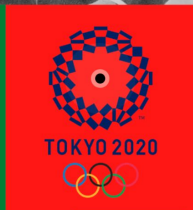
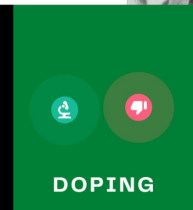
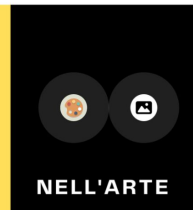
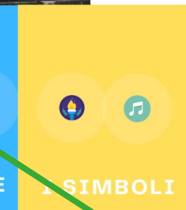
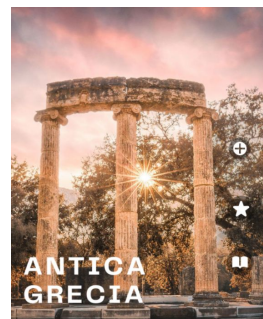


Riorganizzare in modo visuale le informazioni

L'utilizzo della piattaforma ThingLink presuppone un consistente lavoro di ricerca e riaggregazione ragionata delle informazioni trovate online su un determinato argomento. Le risorse per l'approfondimento possono essere di vario tipo, sonore e visive (con immagini e video), sia recuperate in rete sia autoprodotte.


La visualizzazione degli approfondimenti mediante il sistema di 'taggatura' rende più immediato il lavoro di riaggregazione e riorganizzazione critica delle informazioni, puntando alla sintesi ed evitando la ridondanza.

Partendo da un'immagine o da una grafica precedentemente prodotta si procede alla riorganizzazione delle informazioni



Accessibilità

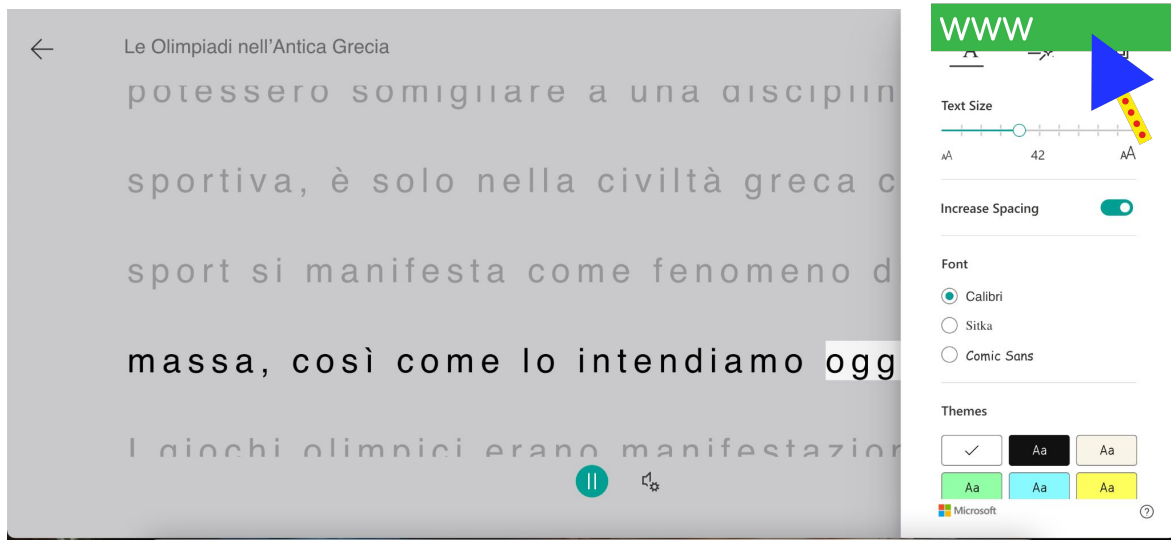
La piattaforma di ThingLink presta particolare attenzione all'accessibilità.

La funzionalità 'Immersive Reader' consente infatti di leggere in autoplay le descrizioni di testo contenute nelle finestre pop up, a partire dal simbolo  che si trova accanto ad esse.

Attraverso i settings si possono modificare quindi le impostazioni del carattere, attivare i righelli di lettura, l'ausilio grammaticale e il traduttore automatico oltre a decidere la velocità e il tipo di voce del sonoro.



Guarda il videotutorial di ThingLink contenuto in questa lezione!



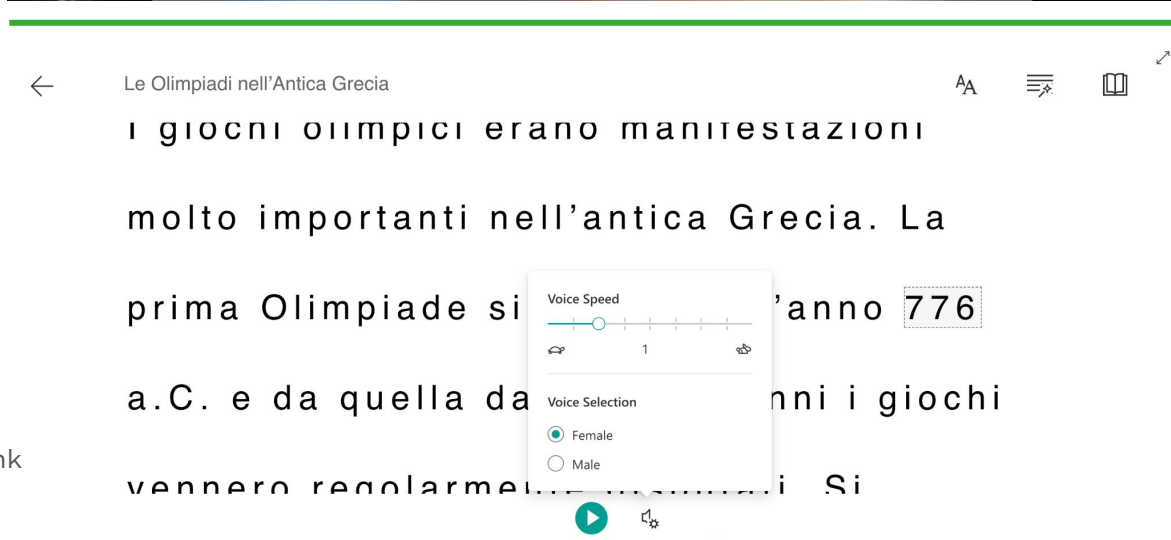
Le Olimpiadi nell'Antica Grecia

potessero somigliare a una disciplina sportiva, è solo nella civiltà greca che lo sport si manifesta come fenomeno di massa, così come lo intendiamo oggi.

I giochi olimpici erano manifestazioni

Settings menu:

- Text Size: 42
- Increase Spacing:
- Font: Calibri, Sitka, Comic Sans
- Themes: (white), Aa (black), Aa (grey), Aa (green), Aa (blue), Aa (yellow)



Le Olimpiadi nell'Antica Grecia

I giochi olimpici erano manifestazioni molto importanti nell'antica Grecia. La prima Olimpiade si svolse l'anno 776 a.C. e da quella data ogni quattro anni i giochi vennero regolarmente celebrati. Si

Settings menu:

- Voice Speed: 1
- Voice Selection: Female, Male



Esempio

LA FAMIGLIA MALAVOGLIA



Mena

«...soprannominata Sant'Agata perché stava sempre al telaio...»

Figlia di Maruzza e Bastianazzo
Promessa a Brasi Cipolla ma innamorata di Alfio Mosca
Molto attenta alla famiglia



Padron 'Ntoni

«Prima veniva lui, il dito grosso, che comandava le feste e le quarant'ore...»

Capofamiglia
Pescatore
Vecchio saggio
Uomo tradizionale



Bastianazzo

«...una piccina che badava a tessere, salare le acciughe e far figlioli, da buona massaia...»


Figlio di padron 'Ntoni
Marito di Maruzza
Pescatore
Morto nel naufragio della Provvidenza



Nunziata

«Povera ragazza!»

Amica dei Malavoglia
Abbandonata dal padre
Cresce i fratelli
Sposa Alessi



Luca

«Luca, che aveva più giudizio del grande...»

Figlio di Bastianazzo e La Longa
Responsabile
Morto in guerra



Maruzza

«La Longa»

Moglie di Bastianazzo
Madre di 5 figli
Morta di colera

La famiglia Malavoglia

In questo esempio di utilizzo di ThingLink si è partiti da un elaborato grafico preesistente per arricchirlo con gli audio registrati dai ragazzi

<https://www.thinglink.com/scene/1395519351343284227>



Spooky Halloween theme park

In questo esempio, si parte da una mappa e la si arricchisce di informazioni puntuali sulle varie attrazioni del parco mediante tag, per inserire audio, immagini e video.

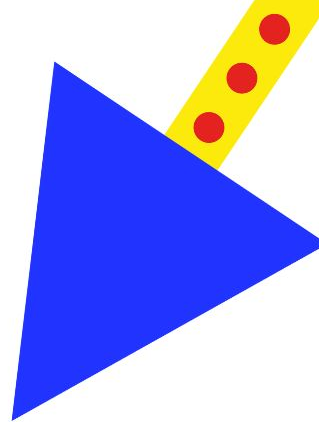
https://www.thinglink.com/blog/interactive-halloween-map-dertour#.Yz_v9-xByw4



Royal Ontario Museum

Il Royal Ontario Museum di Toronto propone un tour virtuale della sua esposizione/timeline utilizzando un'immagine a 360° dello spazio. Ci si sposta operando con il cursore in alto a destra.

<https://www.thinglink.com/media/1511778374228377602>



dig
educati

Un progetto di:



Con il sostegno di:



CON I BAMBINI
IMPRESA SOCIALE



Fondazione
CARIPLO
TUTE SERVARE MUNIFICI DONARE - 1816

In collaborazione con:



MAMAMO
Crescere con i nuovi media

