



## IPERTESTO E IPERMEDIA

di Chiara Laici

L'ipertesto è un software che consente una gestione non lineare delle informazioni, dove queste sono organizzate tramite associazioni tra testi, chiamati links o nodi. Tali nuclei di informazione, collegati ad altri nodi per mezzo di legami basati su nessi logici, permettono al fruitore di navigare da un nucleo all'altro, da un concetto all'altro, da un oggetto a un altro con grande libertà, infatti una metafora molto diffusa con la quale si descrive il lettore di ipertesti è quella di navigatore cioè colui che in ogni istante può scegliere la rotta che vuole seguire. Quando il carattere reticolare ed aggregativo che costituisce tale tecnologia si estende poi dal linguaggio scritto ad altri sistemi simbolici come immagini, suono, animazioni, allora, come sostiene anche Antonio Calvani, si parla più propriamente di ipermedia (va sottolineato tuttavia che il termine ipertesto è ormai utilizzato anche nel significato più ampio di ipermedia). L'aspetto veramente innovativo di tale tecnologia è proprio la sua natura reticolare. Normalmente la nostra conoscenza si è sviluppata avvalendosi del libro con la sua struttura lineare, sequenziale e gerarchica, mentre l'ipertesto propone un modello di conoscenza basato sulle associazioni, ed è come se questo nuovo medium reticolare offra sostegno alla conoscenza per far sì che possa assecondare la sua propria natura, sconfinando dai confini fisici del libro, che mantiene comunque il suo grande valore nei processi di insegnamento-apprendimento, verso strutture aperte e tra loro integrabili. E non è un caso che i bambini siano talmente attratti da questa nuova tecnologia. La natura reticolare dell'ipertesto viene infatti spesso paragonata alla struttura cognitiva del nostro intelletto e come sostiene anche Howard Gardner l'elemento dell'associatività, il legare le informazioni e il fare interagire insieme diversi codici linguistici, si presta ad assecondare il modo in cui ciascuno di noi, naturalmente pensa e apprende. Ecco che il "bambino-lettore-navigatore" ha la capacità di fare i suoi collegamenti, di creare nuove alternative, di interpretare in modo personale i fenomeni, di costruire trame plausibili anche attraverso voli della fantasia. Non è difficile osservare bambini che con estrema naturalezza azionano bottoni e links di navigazione, e quindi entrano in rapporto con l'universo ipertestuale, attratti da tutti quei comandi che sanno dominare tramite un ardito controllo del mouse, cosa che spesso mette in difficoltà molti adulti. Le parole luminose e colorate sono segnali percettivi caldi che stimolano la curiosità esplorativa, perché creano una sorta di tentazione a scoprire cosa nascondono. E di questi bottoni e interruttori invitanti le videate degli ipertesti sono ovviamente costellate, proprio per far intraprendere nuovi sentieri di perlustrazione. Il fascino del "cliccare", ovvero un semplice gesto delle dita, indica che il rapporto col computer è in questo caso soprattutto creativo-manipolatorio e porta a considerare il Pc come una scatola magica, in cui il coinvolgimento ludico ed emotivo è sicuramente un aspetto preponderante. Ogni bambino può soprattutto essere il creatore di ipertesti che realizzano desideri del subconscio abituandolo ad immaginare in positivo, mettendo così in atto una costruzione attiva della conoscenza, e passando dalla condizione di semplici "consumatori" (di tv di media di scuola) a quella di "produttori". Per i bambini quindi creare ipertesti significa soprattutto sperimentare un atteggiamento mentale altamente flessibile che permette di utilizzare la procedura associativa per creare una sorta di mappa di concetti che vengono creativamente inseriti in contesti diversi, si ancorano con altre nuove informazioni, andando ad interagire fluidamente in modo da essere indagati sotto diverse angolazioni. Inoltre il percorso attraverso il quale i bambini creano le mappe, attiva importanti operazioni metacognitive. Maragliano ci dice infatti che l'ipertesto, amplificando le potenzialità espressive dei bambini, ha permesso loro di imparare ad "apprendersi", cioè a costruirsi uno specchio del sapere in cui riflettersi per avere una visione più complessa del proprio operato metacognitivo. Va considerato inoltre che si può osservare come molti bambini che hanno imparato a realizzare concretamente parole calde, poi le eliminano immediatamente dal monitor per farle subito riapparire, gustando così con fierezza la ricomparsa di quei links luminosi e magici che, avendoli creati con un proprio gesto, li fanno sentire gratificati. Questo va letto non come un atteggiamento di insicurezza, ma testimonia piuttosto il fascino per il gioco. Gli ambienti ipertestuali possono quindi essere usati come scenari di esperienza in cui dar libero sfogo al gioco delle intuizioni infantili, e per esempio organizzando percorsi didattici volti a prelustrare la dimensione reticolare ed associativa dell'ipertesto, si scopre come è la dimensione ludico-creativa a svolgere un ruolo fondamentale in questo ambito.