



multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

Pedagogia e nuove tecnologie

Leggere, scrivere in forma di Rete

La Nuova Italia lancia una collana su pedagogia e multimedia. Si chiama «Libropiù» ed è diretta da Roberto Maragliano. Il primo volume, affiancato da due floppy-disk apre la riflessione sull'immagine dei bambini di fine millennio. Concepita come un doppio strumento per leggere e navigare, l'iniziativa cerca di arginare i danni che una scuola «monomediale» produce nei bambini. Grazie ai floppy, inoltre, anche i genitori possono «imparare ad imparare».

CARLO INFANTE

■ Leggere significa decodificare un alfabeto: è quindi un modo astratto, simbolico, per apprendere. Navigare in multimedia, in un Cd-Rom o in Internet, sollecita invece all'immersione sensoriale: attiva un principio attivo, percettivo, all'apprendimento. Mettere in relazione questi due aspetti è fondamentale per affrontare in termini corretti l'avvento dei nuovi media, riconoscendone una particolare funzione, inscisa nel sistema educativo.

L'educational si sta infatti rivelando come uno dei campi applicativi più importanti delle tecnologie digitali. Un dato che si sta registrando sia sul fronte istituzionale, per quanto riguarda ad esempio il piano «Multilab» sulle tecnologie didattiche promosso dal ministero della Pubblica Istruzione, che su quello editoriale.

Un'ottima chiave per affrontare le diverse sfumature presenti in questo campo è «Esseri multimediali. Immagini del bambino di fine millennio»: un piccolo libro affiancato da due floppy-disk che Roberto Maragliano (docente di Scienze dell'Educazione dell'Università di Roma 3) ha da poco pubblicato per La Nuova Italia, inaugurando una collana da lui diretta a cui hanno fatto subito seguito, «Tele di Penelope. La pubblicità e il sapere ipertestuale» di Ornella Martini e «Storia di un ipertesto. Leggere, scrivere, pensare in forma di rete» di Stefano Penge.

La collana è pensata per i due approcci complementari: la lettura di un libro agile, scritto con un tono diretto, dando del «tu» al lettore, e la navigazione in una sorta di ipertesto-game che ricrea un ambiente in cui proiettare la propria immaginazione e la propria disponibilità all'immersione sensoriale. È proprio qui che questo «libropiù» (questo è anche il titolo della collana) appare straordinario: la contiguità dei due modelli cognitivi, il leggere e il navigare, che non solo si integrano ma offrono al lettore-adulto l'opportunità di condividere con un bambino una comune esperienza educativa.

Maragliano sottolinea infatti l'importanza di riuscire ad apprendere

Le Muse e Internet: un convegno a Milano

Internet e le Muse: questo il titolo del Convegno internazionale che si terrà il 14 e il 15 novembre presso l'Istituto Universitario di Lingue Moderne di Milano. Che cosa caratterizza un testo in Rete e come si definiscono i diritti d'autore? Come evolverà la critica letteraria? Scopo dell'iniziativa è approfondire la ricerca e la didattica delle discipline umanistiche e delle nuove tecnologie. Il convegno è organizzato in due mattinate di interventi e due pomeriggi, ognuno dei quali ospita in parallelo due workshop, il primo dedicato alla riflessione teorica, il secondo rivolto alla didattica.

Parteciperanno, tra gli altri: George P. Landow (di cui in Italia è uscito un bel libro a proposito degli ipertesti, edizioni Baskerville), padre Roberto Busa, Ugo Volli, Mario Ricciardi, Fulvio Papi.

dai più piccoli quella predisposizione all'«immersione» che un adulto con tutta la sua coscienza critica non possiede. Un fattore che acquista una valenza ancora più netta nelle esperienze che Stefano Penge delinea rispetto ad un potenziale uso didattico di Internet, assecondando la natura «reticolare», che procede cioè per assoluta libertà associativa, propria della sfera infantile.

Maragliano pone le sue tesi di «pedagogia familiare» attraverso cui cerca di arginare i danni che la «scuola monomediale» produce nei bambini che dopo cinque-sei anni di esperienze multisensoriali rischiano di perdere la loro naturale «cultura immersiva» per entrare in una esclusivamente astratta e convenzionale. I floppy allegati presentano in una «stanza del tesoro», (uno scenario artificiale con tante icone che rappresentano la radio, la televisione, il telefono, i fumetti, il computer...) quel piccolo mondo di media, dai vecchi ai nuovi, in cui il bambino vive e in cui l'adulto può inventare dei giochi: uno dei modi migliori possibili per stabilire una relazione equilibrata con i propri figli e magari «imparare ad imparare».



Cool site Ecco i siti migliori del 1996

Cool Site, il sito che si incarica di tenere un'aggiornata classifica dei migliori web dell'anno, ha assegnato i premi alle migliori «pagine» 1996. Risulta vincitore assoluto il sito Discovery Channel on line (www.discovery.com) che ha convinto sia per la grafica, sia per il contenuto, sia per il «codice» usato. Assegnato anche il premio per la migliore home page personale: è quella di Timothy Leary, il vecchio guru della psichedelia morto a maggio. Per grafica, disegno e navigazione è ancora Discovery ad aggiudicarsi il primo posto. Per quanto riguarda la migliore innovazione tecnologica Java ha superato RealAudio, Pointcast, Shockwave, The Palace. Altavista giudicato miglior motore di ricerca (seguono Lycos, Magellan, Search.com e Yahoo). Infine il miglior browser 1996 è Netscape che ha lasciato indietro Cyberdog, Emissary, NCSA Mosaic e Internet Explorer di Bill Gates.

ERESIE ONLINE. I siti della controinformazione sull'Aids

Le controversie ignorate da tutti gli «altri» media

ROBERTO AITA

■ La pubblicazione negli USA del libro «Inventing the AIDS Virus» di Peter Duesberg, il retrovirologo promotore di una delle ipotesi scientifiche più controverse sulle cause dell'AIDS, ha innescato violente polemiche all'interno delle strutture di ricerca e nei media, portando in primo piano il problema dell'obiettività informativa verso le cosiddette «eresie» scientifiche.

Un ampio dossier sulla questione è stato recentemente pubblicato dal «New York Review of Books» (qui in Italia «La Rivista del Libro» di ottobre), dove la tesi secondo cui non vi sarebbe una diretta correlazione causale tra infezione da HIV e AIDS ha ricevuto per la prima volta un'adeguata analisi critica.

Questo grazie anche alla caparbia opera di controinformazione portata avanti (seppure con posizioni molto differenziate) da un gruppo crescente di studiosi, medici e ricercatori di tutto il mondo, tra cui il premio Nobel per la chimica Kary Mullis. In questo contesto la rete Internet è stata per anni uno dei principali mezzi di diffusione delle tesi alternative sull'AIDS; nel solo

World Wide Web sono oggi accessibili centinaia di saggi ed articoli scritti da studiosi provenienti dalle più svariate discipline, assieme ad un numero rilevante di inchieste «controcorrente» sui business nati all'ombra della malattia. Ecco una breve panoramica dei siti più interessanti. Cominciamo con l'olandese «Rethinking AIDS Website» (<http://www.xs4all.nl/raido/index.htm>), che sostanzialmente condivide le posizioni del «Gruppo per la revisione scientifica dell'ipotesi HIV-AIDS» di cui fa parte Peter Duesberg.

Organizzato in diverse aree tematiche questo sito contiene oltre 150 documenti continuamente aggiornati, tra cui numerosi articoli dello stesso Duesberg, interviste al premio Nobel Kary Mullis e ad altri personaggi di spicco del mondo accademico, un'esauriente bibliografia sull'argomento ed un'area «chat» di discussione (ottimizzata per Java). Un altro buon punto di partenza è «AIDS Authority» (<http://www.aidsauthority.org/>), sito per molti versi simile al precedente, dove tuttavia si possono trovare articoli e documenti favo-

revoli all'ipotesi HIV-AIDS e diverse «discussion-lists» su specifici aspetti della controversia, che vanno ad affiancarsi agli aggiornati newsgroups di Usenet «sci.med.aids» «misc.health.aids». Anche in «The WWW Virtual Library: Sumeria - The Immune System» (<http://www.livelinks.com/sumeria/aids.html>) si trova archiviata una mole impressionante di informazione documenti ignorati dai media, come ad esempio gli articoli-denunce di John Lauritsen - autore del libro «The AIDS War: Lies and Censorship» - ed il resoconto completo del primo dibattito pubblico tra critici e sostenitori dell'ipotesi HIV-AIDS, tenutosi a San Francisco nel giugno del 1994. Il sito contiene inoltre alcuni articoli degni d'attenzione su AIDS e Sindrome da Fatica Cronica.

Un sito piuttosto enigmatico è invece il «Censorship Bypass Website» (<http://www.kaiwan.com/bypass>), nato pochi mesi fa a seguito della decisione della Corte Federale di New York di confiscare e distruggere tutte le copie del libro «Why We Will Never Win the War on AIDS», scritto a quattro mani da Peter Duesberg e da uno dei suoi assistenti, Bryan Ellison. A

prima vista i documenti contenuti in questo sito, sponsorizzato dal Fondo di Difesa Legale «Save the AIDS Book» e dalla casa editrice Doorway Publishing Inc. potrebbero far pensare ad un caso clamoroso di censura, ma in realtà l'intera vicenda è vizata da controversie di carattere legale per presunte violazioni dei diritti d'autore. Altre risorse e materiale informativo su questi temi possono essere agevolmente rintracciati a partire dai link ipertestuali forniti dai singoli siti; tra questi uno in particolare, «Colman Jones AIDS page» (<http://www.geocities.com/SunsetStrip/2587/aidswork.html>) va segnalato per alcune interessanti ipotesi di connessione tra infezioni latenti di origine sifilitica e crollo delle difese immunitarie nei casi di AIDS conclamato.

Infine chi fosse interessato all'acquisto del libro di Peter Duesberg «Inventing the AIDS Virus» (Regnery, USA, 1996, 720 pagg.) può richiederlo attraverso l'online bookstore «Amazon.com» (<http://www.amazon.com>), dove è possibile inoltre rintracciare diversi titoli di autori «dissidenti» incontrati nel corso della navigazione.



Cibernauta. Secondo il *Galateo del cibernauta* (Marco Jacquemet, Castelvecchi 1995) in quest'alba telematica ci sono due comunità distinte, che s'intrecciano e s'interfacciano: una comunità nomade in continuo movimento che comunica attraverso telefoni cellulari, pagers, beepers, postazioni geosatellitari, antenne paraboliche, servizi telefonici. Negli alloggi, uffici e studi troviamo invece una comunità che non si muove più, composta da individui circondati da strumenti high-tech pronti a funzionare al semplice tocco di un tasto: computer, modem, fax e video che li allacciano al mondo. La comunicazione digitalizzata, smaterializzata, ha cambiato insomma le regole dell'approccio personale. Cibernauti siamo tutti noi.

Cyberspazio. (o cyberspazio). Termine coniato dallo scrittore William Gibson nel suo romanzo *Neuromante*. Definisce genericamente lo spazio elettronico dove si muovono, agiscono e interagiscono i programmi e gli utenti, navigando attraverso il modem sulle reti che li interconnettono. Cyber deriva dal termine greco «kybernetos», che significa nocchiero, navigatore. Su questo spazio virtuale e sulle pratiche ad esso legate si sono spesi fiumi di parole. Per approfondire il concetto di corpo «diseminato nelle reti» è prezioso un libro di Antonio Caronia, *Il corpo virtuale* (Muzio).

E-mail. Posta elettronica, messaggio inviato tramite Internet. È il primo passo nel **cyberspazio**. Basta avere un proprio indirizzo e quello dell'eventuale corrispondente e nello spazio di pochi secondi si potrà inviare un testo (anche con immagini allegate) dall'altra parte del globo. È composto dalla testata, il messaggio vero e proprio e la firma. La testata contiene la provenienza dell'e-mail, la data, l'argomento (subject) e il nome del destinatario. Il software più usato per ricevere posta elettronica è Eudora.

Download. È l'operazione di trasferire un file - che potrà essere un testo, un programma, un'immagine da un sito distante dal proprio computer. L'operazione opposta si chiama upload. La funzione è controllata dal software usato per il collegamento, per eliminare eventuali errori di comunicazione. Questo avviene mediante appositi «protocolli» che sorvegliano la correttezza del trasferimento.

[Camillo Demarco]



Effetto cinema: dai Lumiere a Tempi moderni

■ In un videogioco c'è chi cerca trame e intrecci sofisticati, chi va matto per enigmi e indovinelli, chi si appassiona per strategie e pianificazioni. E naturalmente, c'è chi vuole soltanto azione; meglio se frenetica. Imparare bene i comandi per sparare è quasi tutto ciò che occorre per giocare a *Return Fire* (Pc, Warner Interactive, 109.900). Serve però anche un computer con installato Windows 95, l'unico sistema operativo supportato. Lo scopo del gioco - ispirato al celebre *Command and Conquer* - è impadronirsi e portare al sicuro nel proprio bunker sotterraneo le bandiere che il nemico custodisce in ben difese torrette disseminate sul territorio di combattimento. E bisogna farlo prima che sia lui, il nemico - lo stesso computer o un avversario umano - a fare polpette di noi e dei nostri militi. A disposizione abbiamo elicotteri, carri e blindati ar-

mati fino ai denti, oltre a una jeep velocissima ma difficilmente governabile e praticamente indifesa. La grafica, per la verità, non è delle più accattivanti, ma la grande varietà di scenari disponibili, con oltre 100 missioni, rende il gioco - adatto dagli 11 anni in su - abbastanza variato e progressivamente più difficile man mano che si sale di livello. Un libretto di istruzioni scritto nel solito comico italiano dei manuali da computer consente di installare il programma senza difficoltà (occupa pochissimo spazio sull'hard disk) e, dopo qualche prova, di dominare i comandi. E musica ed effetti sonori che accompagnano l'azione sono davvero la parte migliore del programma.

Ancora musica ed effetti sonori, ma anche storia. Si tratta del bel lavoro sul cinema dei Lumiere raccontato da Pierre Tchernia. Per Mac e Pc, il CD ha però il «di-

fetto» di essere in francese e quindi di diffusione limitata. Vale però la pena (se amate il cinema) averne una copia per rivivere le emozioni della prima proiezione pubblica del 28 dicembre 1895 o avere una filmetta con 1425 film e 2000 foto.

Più vicino ai nostri giorni e in italiano è il primo CD Rom di «Tempi moderni» il settimanale telematico in linea dal 1995. La rivista digitale contiene due anni di critiche cinematografiche, film illustrati e raccontati, tremila fotografie, 200 filmografie e anticipazioni dei film 1997. In anteprima ci sono anche pagine e pagine di siti web di tutto il mondo e per chi ha Internet oltre mille link attivi per raggiungere (a modem acceso) le pagine che interessano. La versione edicola si chiama *Cinema Internet* ed è stata ideata e realizzata da Santo e Maria Cristina Strati (L.22.000)

DALLA PRIMA PAGINA

Troppa euforia

C'è da augurarsi che non si ripeta in proporzioni più vaste l'operazione Cappella Sistina. Vendere i diritti connessi all'uso delle immagini, dichiarare che la produzione di software non ci riguarda e che non siamo in grado, attraverso mirate alleanze, di realizzare un rapporto fecondo e corretto tra deposito dei beni storici e innovazione tecnologica è dichiararsi perdenti, dimenticare perfino il tentativo di una sfida europea. Solo la Francia a volte con prosopopea avanza un disegno non arrendevole e strategico. Terzo e ultimo: si è svolta a Lussemburgo una riunione del Consiglio mercato interno che ha avuto all'ordine del giorno una proposta di direttiva della Ue «mirante a garantire un comunicato - la trasparenza per quanto concerne le regolamentazioni nel settore dei servizi della società dell'informazione». L'intenzione è parsa buona, perché è indispensabile assicurare uno sviluppo non ostacolato da insanabili divergenze. Ma lo stesso tipo di procedure di notifica e autorizzazione riservate ai prodotti può essere ritenuto valido per servizi che non sono assimilabili ad una qualsiasi merce? Dalla regolamentazione dei «nuovi servizi» dipendono anche i tratti e i percorsi delle autostrade informatiche tanto esaltate. Si sa che la proposta ha suscitato l'opposizione esplicita della delegazione francese, mentre riserve sono state formulate da Belgio, Portogallo, Lussemburgo, Paesi Bassi, Danimarca e Germania. E l'Italia in proposito non ha detto nulla? Non ha nulla da dire? [Roberto Barzanti]

Progetto Ermes Una regione a prova di Rete

Ermes, il progetto di comunicazione regionale dell'Amministrazione dell'Emilia Romagna in Internet, compie un anno. 500 mila sono stati gli accessi alle pagine, con una media giornaliera di circa 1400 accessi, con connessioni da tutto il mondo (il 20% dall'estero). La Regione è registrata in alcuni fra i più noti motori di ricerca mondiali e nel mese di settembre il sito è stato segnalato come il «miglior web gestito da un ente pubblico» da parte dell'Italian Web Page. Obiettivo del progetto Ermes (www.regione.emilia-romagna.it) è quello di contribuire a sviluppare una cultura della trasparenza come impegno della Regione nei confronti dei cittadini e delle istituzioni locali.