multimedialità

- Multimedialità: uso contemporaneo e sinergico di diversi media (testo, immagini, suoni); intreccia tra loro linguaggi e sensazioni tradizionalmente originati da media diversi.

- Prodotti/oggetti multimediali sono quelli che sono costruiti utilizzando linguaggi comunicativi di tipo diverso, come testo, immagini, suono e restituiscono un significato univoco.

- Il problema, da un punto di vista pedagogico e didattico, riguarda il rapporto tra multimedialità e apprendimento: come deve modificarsi la comunicazione didattica quando essa avviene attraverso la multimedialità? Come comunicare contenuti di apprendimento in modo efficace?

- Un autore ha cercato di affrontare in termini scientifici il tema della comunicazione multimediale: lo psicologo cognitivo californiano Richard Mayer.

- Mayer formula alcuni fondamentali principi su come progettare messaggi multimediali (Mayer, 2001), per rispondere alle domande del tipo:

- come e quando avvalersi di più codici espressivi per la presentazione di contenuti didattici?
- come presentare contenuti in modo significativo per l'apprendimento?
- quali sinergie didatticamente rilevanti si possono instaurare tra il testo e l'immagine?

Principi Mayer [1]

Secondo Mayer (2001) la comunicazione multimediale può migliorare l'apprendimento, ma solo ad alcune condizioni. Lo studente apprende meglio:

- da parole unite a immagini, piuttosto che solamente da parole *(**principio di multimedialità**);*
- quando le parole e le immagini corrispondenti sono vicine tra loro sulla pagina o sulla schermata *(**principio di contiguità spaziale**);*
- quando le parole e le immagini corrispondenti sono presentate simultaneamente piuttosto che successivamente *(**principio di contiguità temporle**);*

Principi Mayer [2]

- quando le parole, le immagini o i suoni estranei sono esclusi *(**principio di coerenza**);*

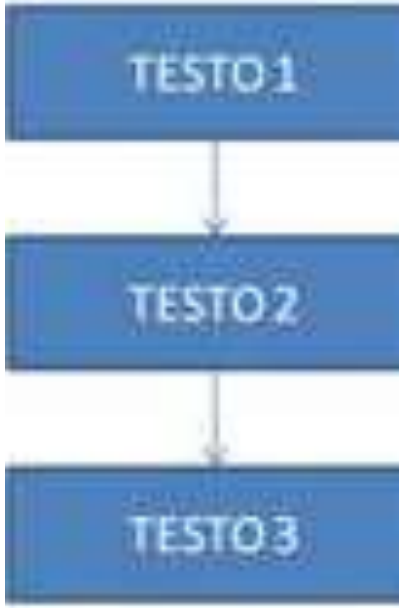
- quando le animazioni sono accompagnate da narrazione audio, piuttosto che da testi scritti sullo schermo *(**principio di modalità**);*

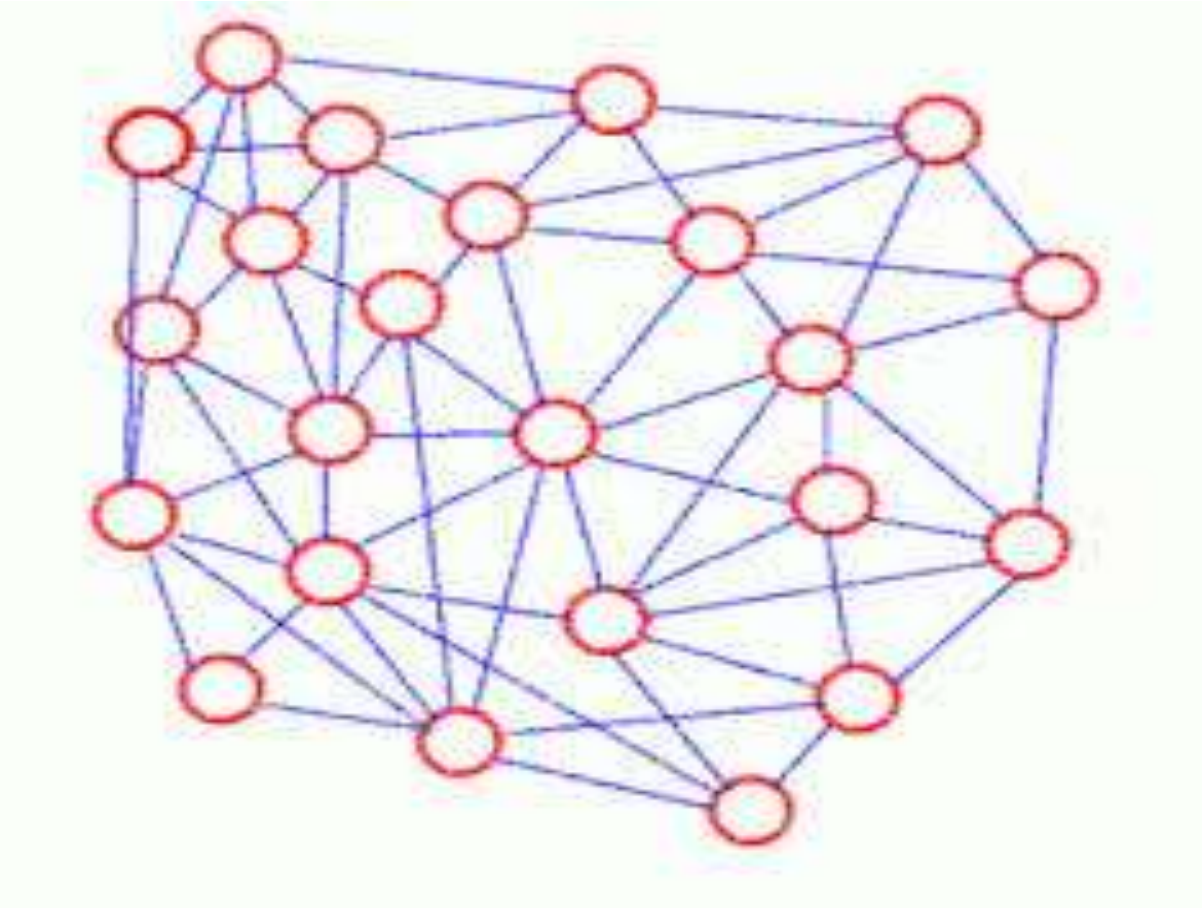
- da animazioni accompagnate solo da narrazione audio piuttosto che accompagnate sia da narrazione che da testi sullo schermo *(**principio di ridondanza**).*

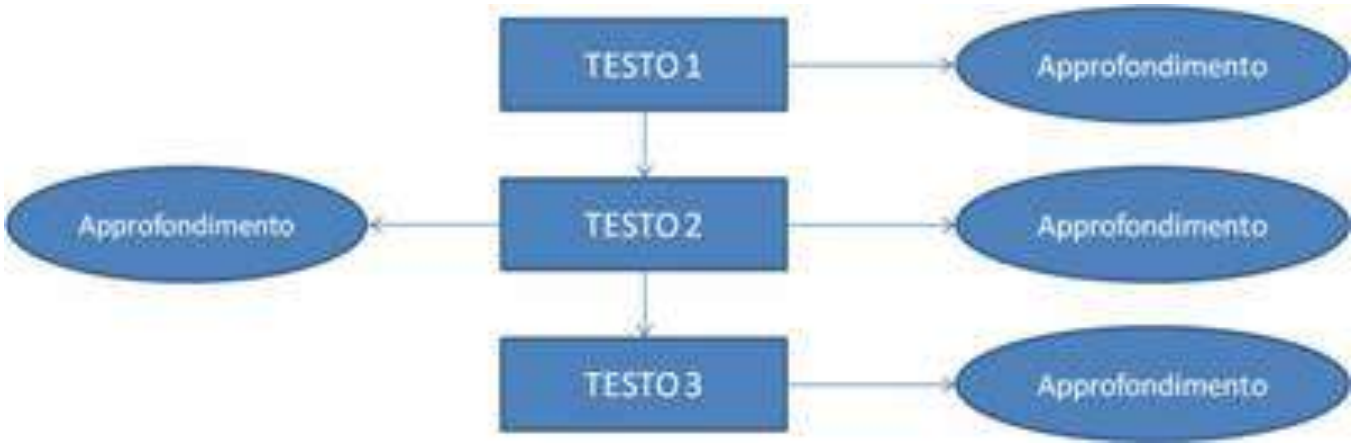
- La multimedialità (uso di immagini, testi, audio, ecc.) ha quindi di per sé un valore aggiunto, a patto però di evitare il sovraccarico cognitivo, derivante dall'eccessivo impiego di un singolo canale.
- Cosi ad esempio presentare un testo scritto insieme a un video (anche senza audio) complica piuttosto che facilitare l'integrazione delle informazioni: il canale visivo viene in tal caso sovraccaricato e non può gestire la duplice sorgente visiva

- In generale le soluzioni migliori si ottengono quando sia il canale visivo che uditivo sono coinvolti, in modo da fornire informazioni tra loro coerenti, per esempio nel caso di una dimostrazione in cui una breve animazione visiva sia coerentemente accompagnata da una narrazione audio: in questi casi si impiegano sinergicamente i due canali, visivo e uditivo, senza che nessuno dei due vada incontro a sovraccarico, con integrazione reciproca delle informazioni.

- E’ possibile combinare prodotti multimediali; si individuano due tipologie di struttura:
  - a struttura sequenziale dove le immagini e i suoni si succedono in sequenza senza che l'utente possa variarne la successione (la successione temporale coincide rigidamente con quella “strutturale”);
  - a struttura di rete nella quale gli oggetti sono rappresentati come nodi di una rete collegati da legami o *links*: l'utente può navigare da un nodo all'altro nei limiti delle possibilità consentite dalla mappa della struttura;


TESTO1
TESTO2
TESTO3




TESTO 1
Approfondimento
Approfondimento
TESTO 2
Approfondimento
TESTO 3
Approfondimento

- Nella prima i contenuti rispettano una struttura sequenziale; anche se è possibile inserire dei link, come rimandi ad approfondimenti, però il contenuto principale è rigidamente sequenziale

- Nella seconda il contenuto è “conquistato” nodo dopo nodo;
- Quando si entra in un nodo, non si conosce dove si andrà; solo dopo una analisi sul nodo si può capire dove è possibile andare e si decide di conseguenza.

- In una struttura sequenziale si è obbligati a seguire quanto già stabilito dalla struttura; si tratta di uno sfogliare avanti o indietro;
- In una struttura reticolare l’utente è libero di seguire itinerari personali; pur se è comunque vincolato dalla struttura stabilita dall’autore, però ha la libertà di scegliere un itinerario piuttosto che un altro

- Appartengono alla prima gli ebook
- Alla seconda gli ipertesti