

AMBIENTE IPERTESTUALE DI SCRITTURA

Analisi delle funzioni e dell'architettura

SYSTEM: HyperPad 2.0
CPU: 8086
MEMORY: 720k Floppy
REF: Golem, Giugno 1991

Sviluppato da:
Marco Guastavigna & Luciano Rosso
Gruppo Informatica e Didattica CIDI Torino

C:\> LOGIN_

[DIAGNOSTICA DI SISTEMA]

WORD PROCESSING TRADIZIONALE

[OK] REVISIONE: Gestione superficiale del testo
[OK] OUTLINING: Gestione dinamica della scaletta
[ERROR] IDEAZIONE: Modulo non trovato

SOLUZIONE HYPERFIABA

Integrazione del 'Terzo Spazio'
Obiettivo: Connettere
Stesura e Progettazione



ERRORE RILEVATO: Scarse competenze di organizzazione del pensiero.
Necessaria interfaccia di supporto.

C:\HYPERFIABA

[1] AMBIENTE STESURA
(Hub Centrale)

[2] AMBIENTE SCALETTE
(Pianificazione)

[3] AMBIENTE MATERIALI
(Ispirazione/Modelli)

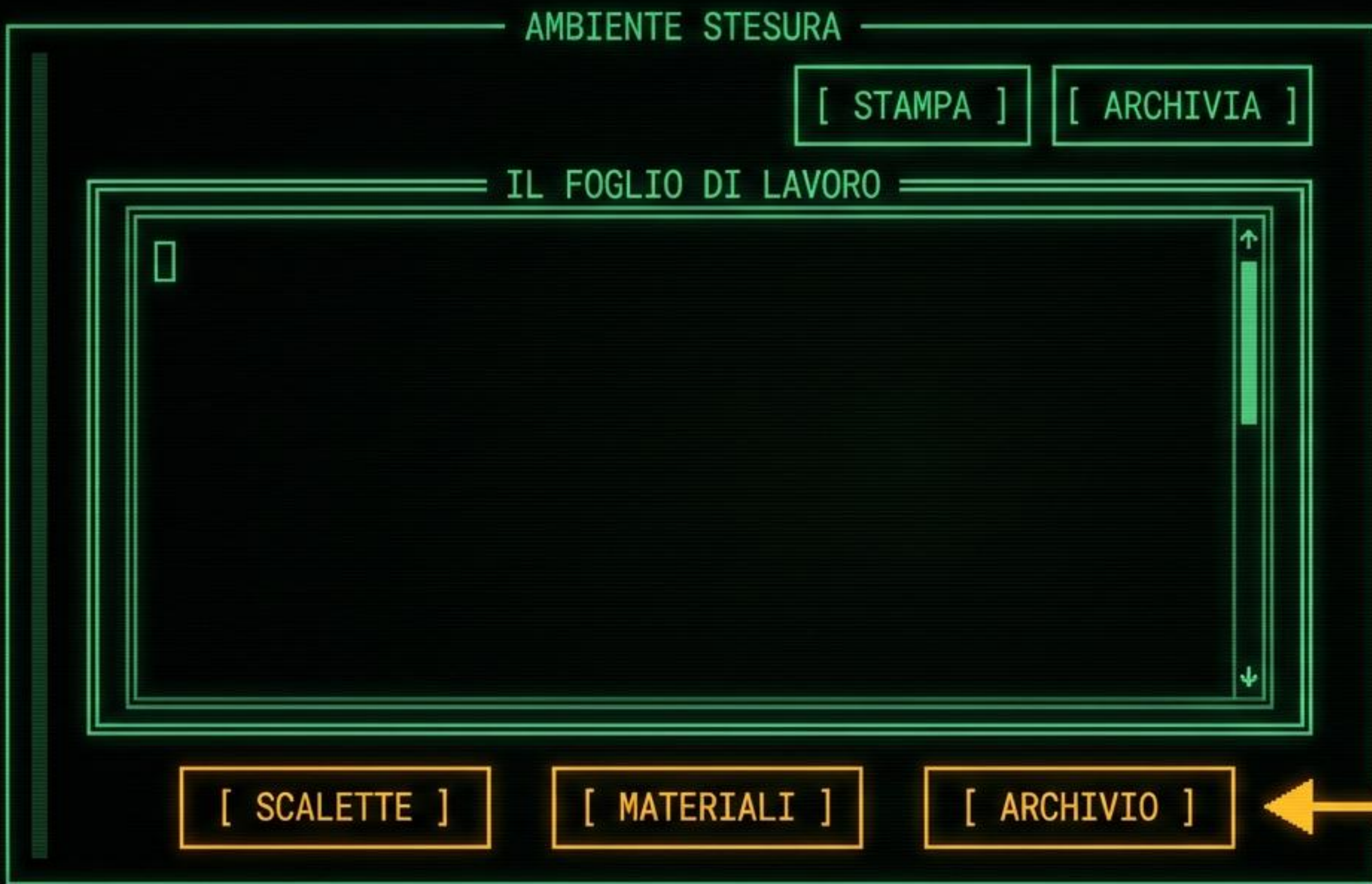
[4] AMBIENTE ARCHIVIO
(Memoria)

ARCHITETTURA DEL SISTEMA

Questi quattro ambienti
non sono isolati.

Il sistema è progettato per
'Percorsi Cognitivi Aperti'.

Comunicazione costante
attiva tra tutti i moduli.



BOTTONI DI MOVIMENTO
Questi comandi non
modificano il testo.

Modificano il 'Punto di
Vista' dell'utente sul
processo di scrittura.

AMBIENTE SCALETTE

INDICE

[SEQUENZE NARRATIVE]
(Immediate)

[SITUAZIONI NARRATIVE]
(Abstract)

LISTA ATTIVA

- L'eroe lascia la casa
- Interdizione violata
- Investigazione

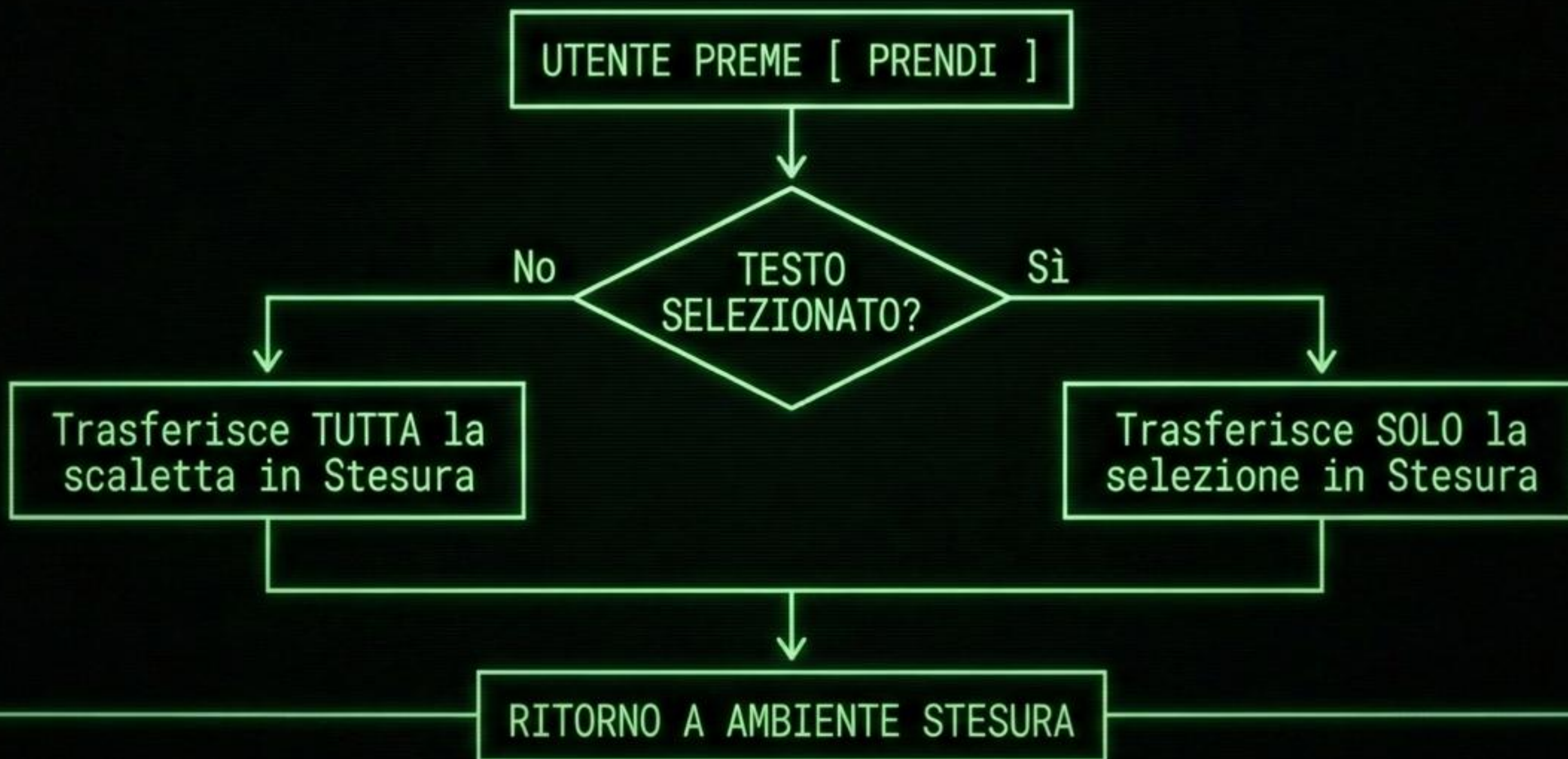
[CERCA]

ORGANIZZAZIONE LOGICA

Struttura protetta da scrittura diretta.
Esplorazione sequenziale o ricerca per temi.

PROTOCOLLO DI TRASFERIMENTO DATI

Il ponte tra Pianificazione e Scrittura Attiva.



AMBIENTE SCALETTE

INDICE

LISTA ATTIVA

[SEQUENZE
(Imm)

[SITUAZIONI
(Abs)

MENU MODIFICA

- () CORREGGI - Modifica la scaletta esistente
- () AGGIUNGI - Crea nuova pagina/scaletta
- () COPIA - Duplica per iterazione sicura

SELEZIONA OPZIONE 0 PREMI [BASTA] PER USCIRE

DA UTENTE AD AUTORE

Questa funzione rompe la protezione 'Sola Lettura'.

Permette allo studente di espandere il database.

[CERCA]

ORGANIZZAZIONE LOGICA

Struttura protetta da scrittura diretta.
Esplorazione sequenziale o ricerca per temi.

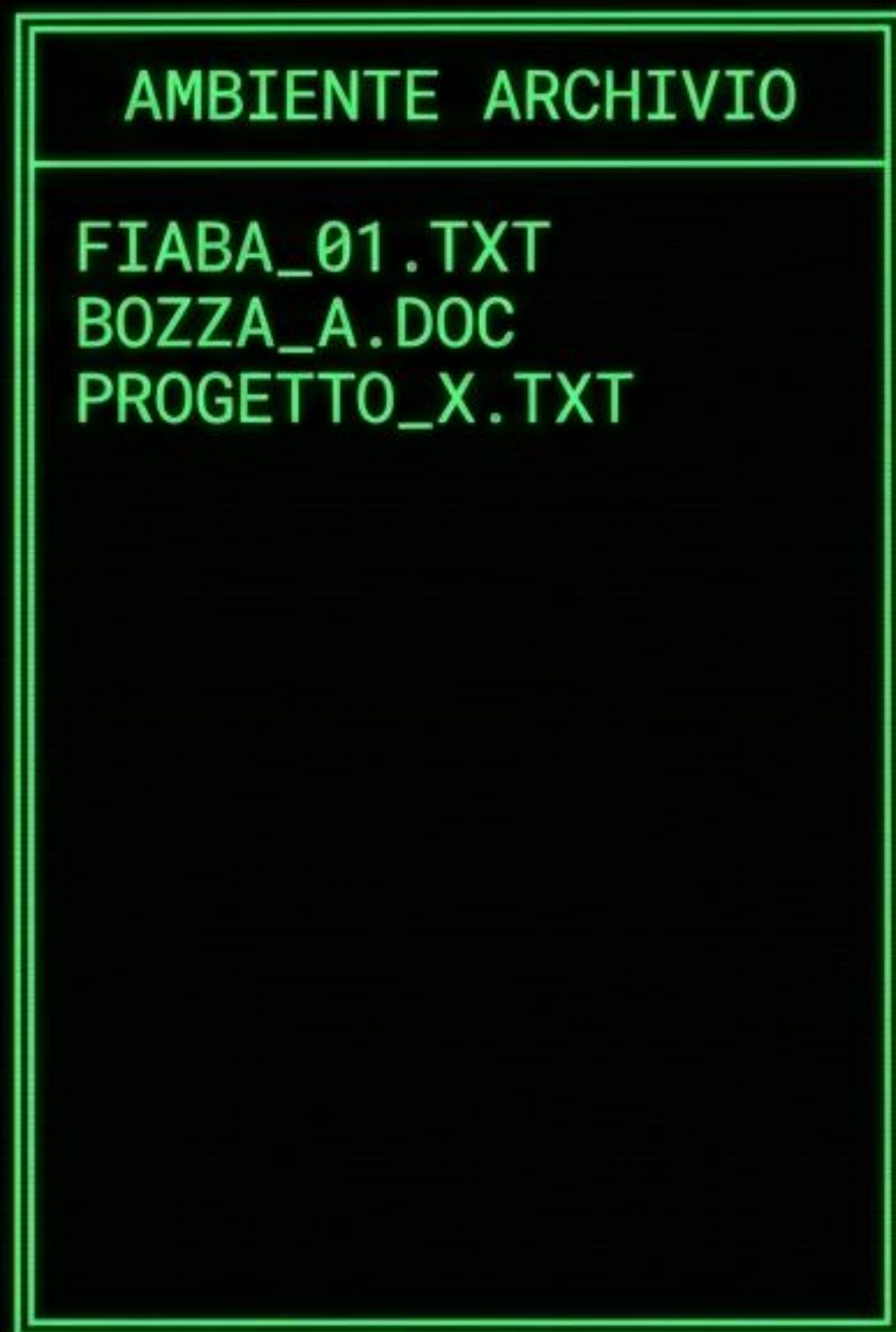
AMBIENTE MATERIALI (IL TERZO SPAZIO)

INIZI DI FIABE

ESEMPI DI SITUAZIONI

LISTE PROPPIANE

FUNZIONE: MATTONI PER LA STORIA
Logica identica all'Ambiente Scalette.
Modalità Protetta -> Consultazione
Comando [PRENDI] -> Importazione in Stesura



MEMORIA RICORSIVA



**L'archivio non è un deposito statico.
È un'area di sosta per la revisione continua.
Cliccando un file, esso diventa attivo per la riscrittura.**

KERNEL DEL SISTEMA: IL MODELLO "HYPER..."



Astrazione del Processo:

Se rimuoviamo i contenuti fiabeschi, rimane il motore logico.

Scalabilità: Il sistema può essere riempito per creare 'HyperGiallo', 'HyperAvventura' o 'HyperNarrazioni'.

Valore Didattico: Lo studente riempie gli spazi vuoti. ■

RAPPORTO FINALE DI SESSIONE

OBIETTIVO	Non "geni creativi", ma produttori consapevoli di testo.
METODO	La revisione è implicita e ricorrente.
SISTEMA APERTO	Il valore educativo risiede nel riempimento degli spazi logici.

"Disporre di un magazzino di Campi e Bottoni per esplorare il processo di scrittura."■