

# 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.

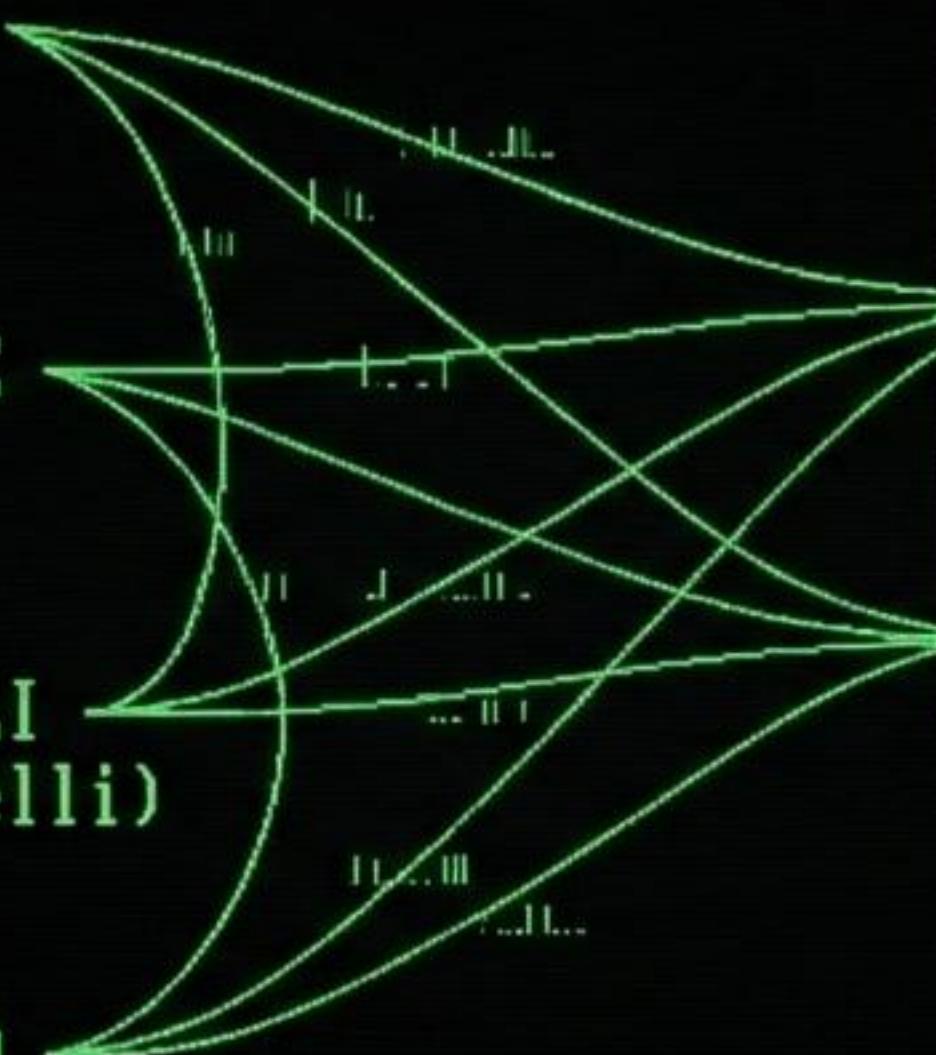
C:\HYPERFIABA

[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.

— AMBIENTE STESURA —

[ STAMPA ]

[ ARCHIVIA ]

= IL FOGLIO DI LAVORO =



[ SCALETTE ]

[ MATERIALI ]

[ ARCHIVIO ]



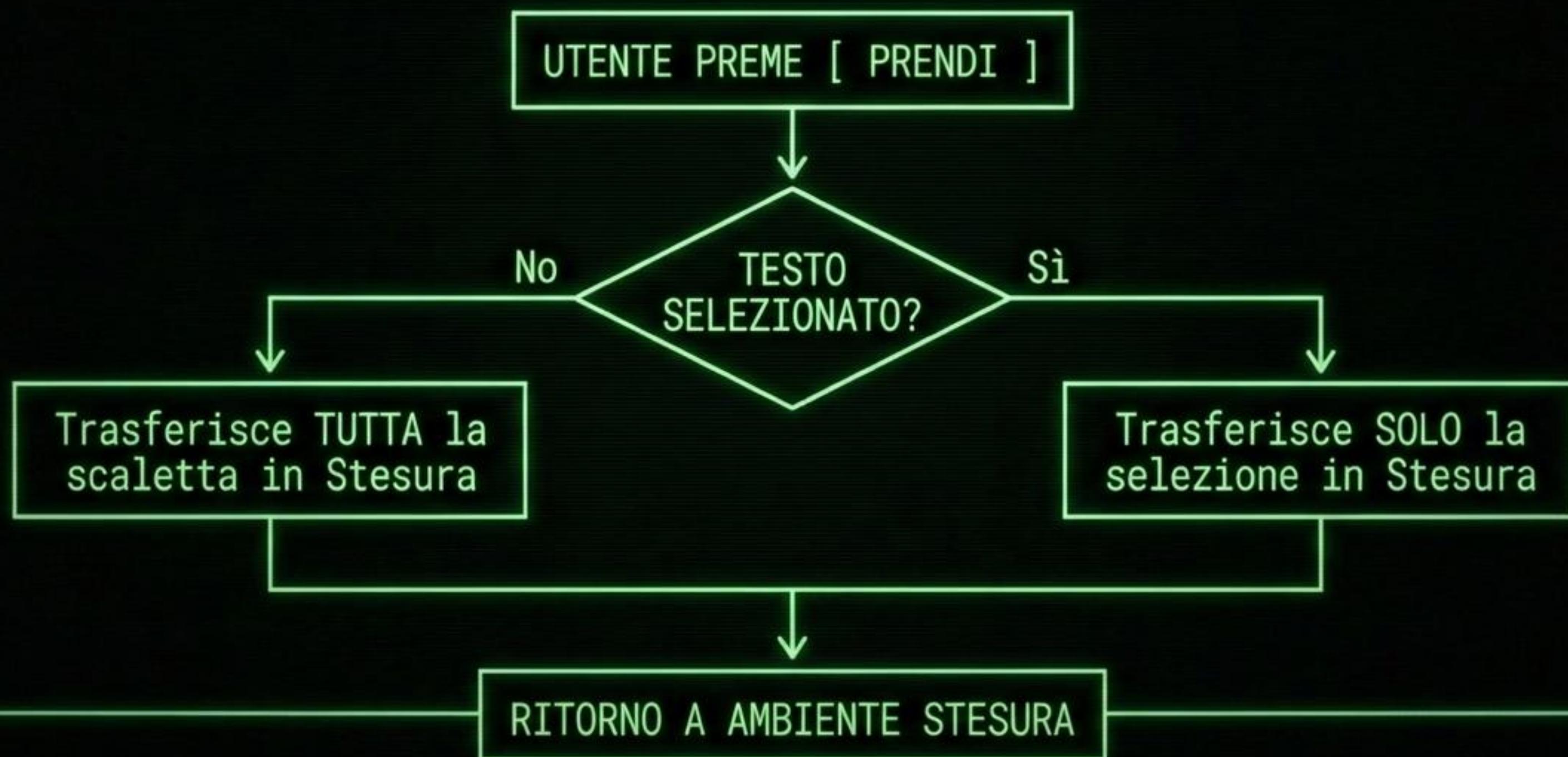
BOTTONI DI MOVIMENTO  
Questi comandi non  
modificano il testo.

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



# — PROTOCOLLO DI TRASFERIMENTO DATI —

Il ponte tra Pianificazione e Scrittura Attiva.



## AMBIENTE SCALETTE

INDICE

LISTA ATTIVA

[ SEQUENZE  
(Imm)

[ SITUAZIONI  
(Abs)

[ CERCA ]

### MENU MODIFICA

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

SELEZIONA OPZIONE O PREMI [ BASTA ] PER USCIRE

### DA UTENTE AD AUTORE

Questa funzione rompe  
la protezione 'Sola  
Lettura'.

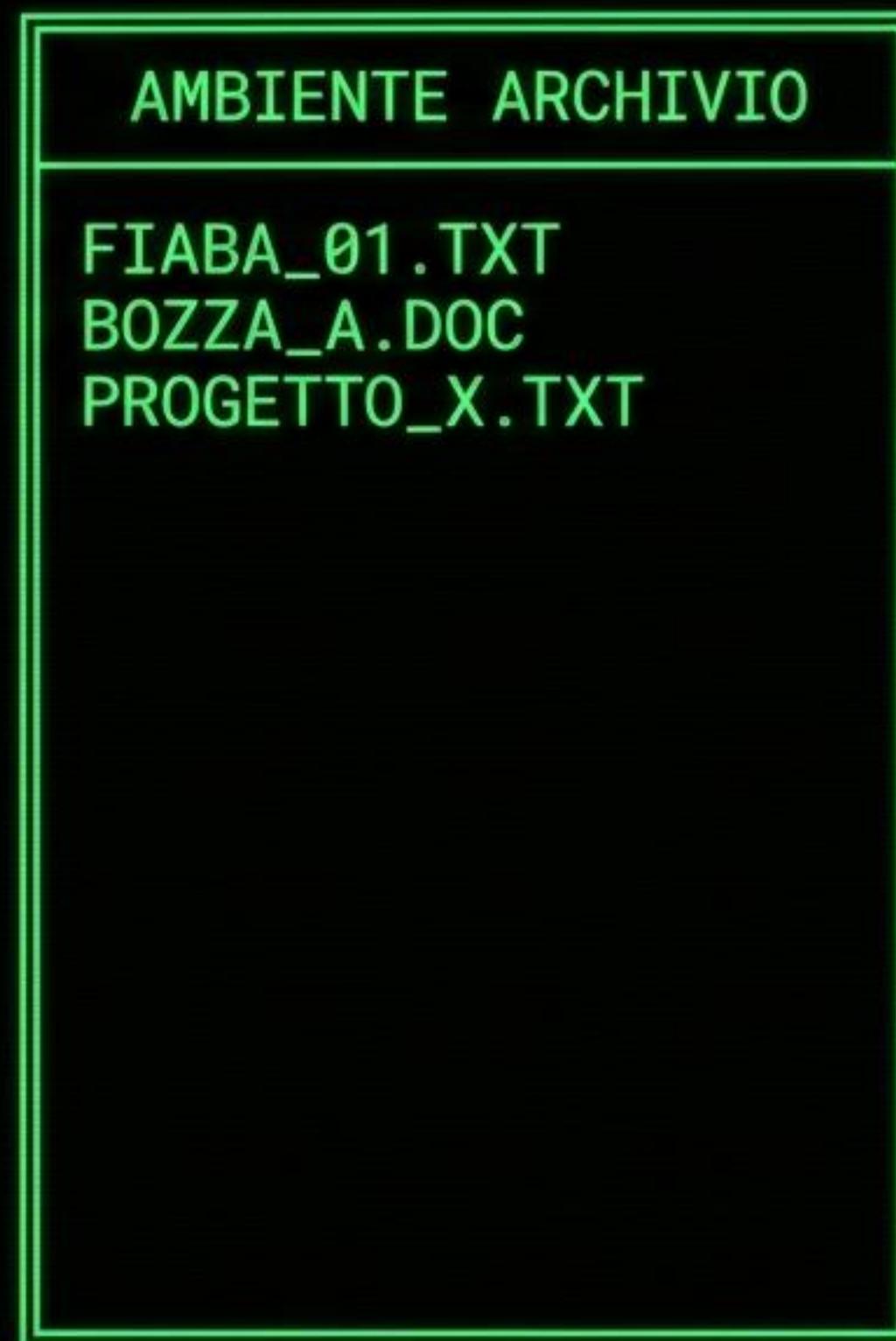
Permette allo studente  
di espandere il database.

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

# — AMBIENTE MATERIALI (IL TERZO SPAZIO) —



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

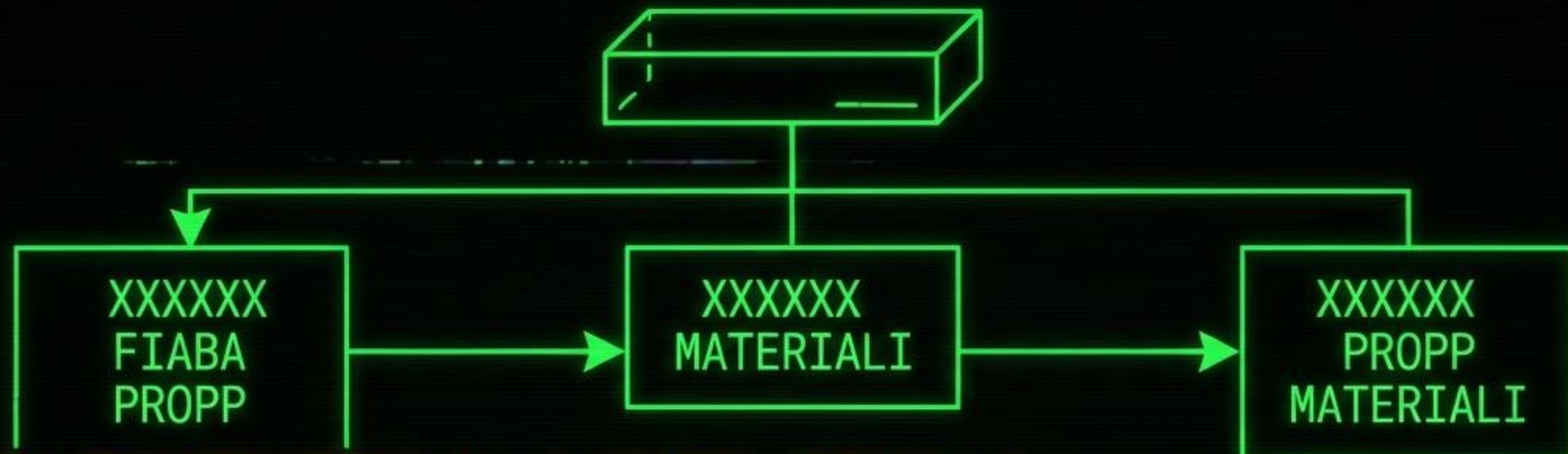


## MEMORIA RICORSIVA



**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." 