

Expò Web

Il sistema per vedere la propria esposizione sul Web

Il primo dei software provati è Expò Web, un software che permette di creare facilmente delle mostre-esposizioni all'interno di un museo-negozio virtuale, inserendo e collegando tra loro gli oggetti (testi, immagini, suono, video).

L'ambiente di lavoro, così come in un vero museo, è organizzato in due spazi di gestione e di utilizzo, corrispondenti alle due attività fondamentali del programma; lo spazio allestitore, nel quale si progetta e si costruisce il museo, e lo spazio di visita, nel quale ci si muove all'interno delle stanze e si interagisce con gli oggetti esposti. L'interfaccia grafica, realizzata interamente in 3D, accentua la sensazione di lavorare e passeggiare in un vero museo.

Nello spazio allestitore è possibile stabilire il numero delle stanze e la lunghezza del "percorso", disporre gli espositori e i passaggi tra le stanze, inserire gli oggetti negli espositori, costruire una scheda per ogni oggetto, inserendo in essa descrizioni, commenti, proprietà, creare percorsi alternativi a quello spaziale, attraverso un più tradizionale tragitto ipertestuale. Questo da parte di vista del progettista; per quel che riguarda il visitatore, questi potrà percorrere l'esposizione spostandosi da una stanza all'altra, fermarsi e leggere-consultare gli espositori, ingrandire gli oggetti ed esaminare le loro schede, tornare su propri passi, saltare da un ambiente all'altro o da un punto all'altro del museo utilizzando la mappa, passare da un oggetto all'altro utilizzando appositi link, eseguire ricerche.

Questa nuova versione del software permette inoltre di esportare in formato HTML l'esposizione realizzata, in maniera da poter essere visitata anche in Internet, e di realizzare anche pacchetti EXE, per consentirne la distribuzione su supporto magnetico o

attraverso canali di FTP. E' possibile scegliere lo stile dell'esposizione tra quattro ambienti prerealizzati, ed è altresì ammesso, all'interno di relazioni e commenti, generare automaticamente link ad altri commenti (infatti, ogni volta che in un commento compare il nome di un oggetto presente nella mostra, viene generato automaticamente un collegamento). Ovviamente il concetto è trasferito in avanti, con creazione di collegamenti ad altre esposizioni presenti sullo stesso computer, su una rete locale o su Internet. Inoltre questa nuova versione presenta una moderna, nuova interfaccia grafica.

Le potenzialità didattiche di Expò Web

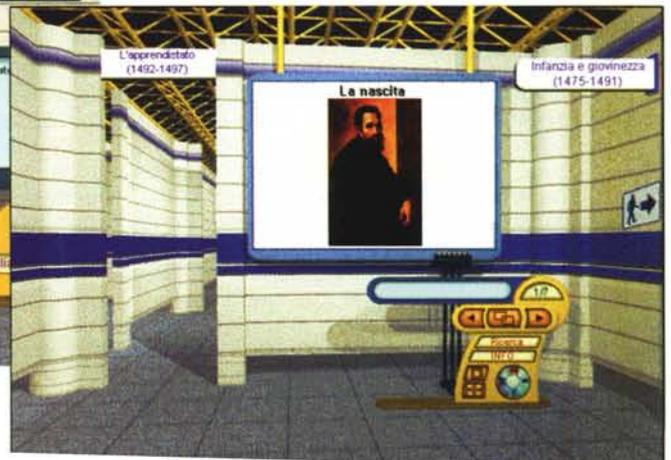
Produrre collettivamente un ipertesto riguarda diversi aspetti pedagogico-didattici. I ragazzi imparano a lavorare insieme e a condividere le risorse disponibili, percorrono fasi in cui l'apprendimento è condiviso, ascoltano gli altri, accrescono il senso di responsabilità, sviluppano le problematiche relative al tema prescelto, fanno emergere bisogni cognitivi legati agli obiettivi da realizzare, affrontano insieme le questioni

tecniche legate all'utilizzo del computer

Expò Web è un software indicato per tutte le attività scolastiche che prevedono delle presentazioni, anche collegate alle materie che sono frutto di un progetto autonomo. I ragazzi potranno così mettere in mostra i loro lavori e impareranno, guidati dagli insegnanti, a progettare le loro mostre, classificando e raggruppando gli oggetti, ricercando dati e informazioni, organizzando materiali in forma ipertestuale, presentando ai potenziali lettori il loro lavoro, e utilizzando, attraverso specifiche proposte operative, il computer e i media ad esso correlabili.

I ragazzi impareranno a utilizzare e a strutturare in maniera corretta gli elementi a disposizione, corrispondenti ai livelli che compongono l'esposizione (stanze, espositori, proprietà degli oggetti).

Per ogni livello vi saranno, in senso orizzontale, dei nodi da riempire; sarà sufficiente realizzare collettivamente delle semplici mappe concettuali sull'argomento prescelto per realizzare,





La Pietà



la fatica insieme in questa opera tanto, che qui quello che in altra opera più non fece lasciò il suo nome scritto a traverso una cintura che il petto della Nostra Donna soccigne, come di cosa nella quale è soddisfatto e compiaciuto s'era per se medesimo.

Anno: 1499

La volta



Il 10 di maggio del 1508, Michelangelo inizia a dipingere la volta della Cappella Sistina. Fino dal 1506 Giulio II aveva in mente tale pittura. Bramante aveva insistito, per distogliere Michelangelo dalla sculture della tomba di Giulio II e cimentarlo nell'affresco, specialità nella quale non aveva esperienza. Il progetto del papa era di dipingere i 12 apostoli. Michelangelo preferì la creazione dell'Universo, la creazione e la caduta dell'uomo, peccato e il castigo dell'uomo, ossia tutti gli eventi che avevano reso possibile e necessaria la venuta di Cristo. La volta è di mt. 20x13. Compresi i pennacchi e le lunette il totale è di 300 mq.

Anno: 1508

Nuova

Autore:

Menu: Nuovo, Apri, Salva, Salva stampa, Esporta dati, Preferenze

Inserisci stanze

Battesimo di Cristo



Questa è la porzione che si ritiene sia stata dipinta da Leonardo. Il paesaggio sullo sfondo, che richiama quello della Gioconda, è una valle solcata da un fiume che riflette la luce proveniente dall'alto. Dalle analisi radiografiche è emerso che un intonaco ad olio è stato appostato sullo strato a tempera.

Autore: Andrea del Verrocchio
Colloc: Firenze-Uffizi
Data: 1474-1475 ca.
Tecnica: olio e tempera su tavola

Monna Lisa (La Gioconda)



Il paesaggio sullo sfondo, fortemente inasale, quasi sognato, risente forse degli studi che Leonardo andava allora compiendo sulla formazione preistorica della crosta terrestre e dei mari.

Autore: Leonardo da Vinci
Colloc: Parigi-Louvre
Data: 1503-05
Tecnica: olio su tavola

in pochi passi, la struttura di base del lavoro. Il passo successivo (la verifica) si effettua provando a inserire dei dati, vale a dire riempiendo i nodi della struttura. Sovente la struttura dell'esposizione emerge dall'argomento stesso (una mostra storica avrà una strutturazione essenzialmente temporale, mentre una faunistica sarà basata su una classificazione zoologica o per aree geografiche). Ma spesso particolari argomenti permettono di sviluppare strutture originali

e non prevedibili, e sarà compito dell'insegnante utilizzare tali dati per realizzare mappe creative interessanti. Le mostre realizzate con Expò Web sono, in realtà, delle vere e proprie reti ipertestuali, in cui i legami sono generati dalle caratteristiche degli oggetti; basti pensare che, ogni volta che in un commento viene battuto il nome di uno degli oggetti esposti, si genera automaticamente una "hotword", una "parola calda", con un link all'oggetto "puntato"

Con queste premesse Expò offre la migliore soluzione per la realizzazione di "percorsi multimediali" originali, attraverso la gestione di un ambiente immediato e facilmente utilizzabile. La realizzazione è rapida ed efficiente, sia avendo già a disposizione prodotti da "esporre", sia realizzandoli al volo. E questo stimolo agli studenti, alla ricerca del miglior materiale per questo prodotto tanto accattivante, è certo cosa da mettere nella dovuta evidenza.