

Il sito della classe

Il quadro

Un ipertesto non è un testo lungo messo su uno schermo: è un testo fatto di pezzi che si possono leggere in ordini diversi. La differenza sembra ovvia e non lo è: la prima versione che produce qualunque classe è un documento unico con i titoli colorati.

Il prodotto finale è **un ipertesto navigabile costruito dalla classe** su un argomento scelto — il quartiere, la scuola, un periodo di storia, il mondo dei ragazzi — con indice, sezioni collegate e un collaudo vero: qualcuno di un'altra classe deve trovare un'informazione precisa in meno di tre clic. Se non ci riesce, l'ipertesto torna indietro.

In sintesi

Destinatari	Classe seconda della scuola secondaria di primo grado
Discipline	Italiano (prevalente), tecnologia, educazione civica; la disciplina del contenuto varia con l'argomento scelto
Monte ore	14 ore, su sei settimane
Periodo	Secondo quadrimestre, quando la classe lavora già a gruppi
Prodotto finale	Un ipertesto navigabile con indice e almeno sei sezioni collegate, collaudato da una classe esterna
Strumenti	Un programma di presentazione con i collegamenti interni, un editor di documenti condivisi, oppure un sito della scuola

Competenze chiave europee coinvolte

- » **Competenza digitale** — organizzare l'informazione in una struttura navigabile, valutare le fonti, rispettare il diritto d'autore sulle immagini.
- » **Competenza alfabetica funzionale** — scrivere testi brevi e autonomi, che si capiscano anche se si arriva da un link e non dall'inizio.
- » **Competenza imprenditoriale** — progettare, distribuire i compiti, rispettare una scadenza, correggere il progetto dopo il collaudo.

Che cosa devono sapere e saper fare

Obiettivi

Conoscenze e abilità

Conoscenze	Abilità
I tre elementi dell'ipertesto: il nodo, il collegamento, il percorso.	Disegnare la mappa di un ipertesto prima di scriverne i contenuti, distinguendo l'indice dalle pagine di approfondimento.
La scrittura per lo schermo: paragrafi brevi, titoli che dicono il contenuto, prima riga che contiene l'informazione principale.	Scrivere una sezione di quindici righe che si capisca da sola, senza aver letto le altre.
Che cos'è un link utile e che cos'è un link decorativo.	Inserire da tre a cinque collegamenti per sezione, ognuno motivabile.
Diritto d'autore e immagini: che cosa si può usare e come si cita.	Scegliere immagini utilizzabili e indicarne la provenienza in ogni pagina.
Il collaudo: che cosa significa provare un prodotto con un utente vero.	Osservare una persona che usa l'ipertesto senza aiutarla, annotare dove si blocca e correggere di conseguenza.

Prerequisiti

- » Saper usare un programma di scrittura o di presentazione a livello di base.
- » Aver già lavorato in gruppo con un prodotto da consegnare.
- » Saper fare una ricerca in rete distinguendo una fonte da un risultato pubblicitario.

La mappa prima dei contenuti. È l'unica regola non negoziabile: finché non c'è la mappa approvata, non si scrive una riga e non si apre il computer. Le classi che cominciano a scrivere subito producono sei documenti scollegati che poi nessuno riesce a tenere insieme, e le ultime due ore diventano un lavoro di riparazione.

Come si svolge, ora per ora

Le fasi

Fase	Che cosa si fa	Come	Ore
1. Che cos'è un ipertesto	Confronto fra un testo lineare e uno navigabile. Si smonta un sito conosciuto e se ne ricostruisce la mappa alla lavagna.	Lezione dialogata, analisi collettiva	2
2. La mappa	Scelta dell'argomento e progettazione: indice, sezioni, collegamenti. Si disegna su carta, grande, e si appende.	Gruppi di quattro, approvazione collettiva	2
3. Le fonti	Ricerca dei materiali, valutazione delle fonti, scelta delle immagini utilizzabili e raccolta delle citazioni.	Gruppi, con scheda di raccolta	2
4. Scrivere per lo schermo	Stesura delle sezioni. Regola: ogni pagina si deve capire da sola. Revisione incrociata fra gruppi.	Laboratorio di scrittura, revisione fra gruppi	3
5. Realizzazione	Montaggio dell'ipertesto, inserimento dei collegamenti, controllo che ogni link funzioni e porti dove dice.	Lavoro a gruppi con ruoli tecnici	3
6. Collaudo	Una classe esterna cerca tre informazioni precise. Si cronometra e si annota dove si blocca. Nessuno del gruppo può aiutare.	Osservazione strutturata	1
7. Correzione e consegna	Si corregge quello che il collaudo ha fatto emergere e si pubblica. Valutazione e autovalutazione.	Gruppi, poi individuale	1

Metodologie e strumenti

- » Ruoli fissi dentro il gruppo, dichiarati all'inizio: chi tiene la mappa, chi scrive, chi monta, chi controlla i link. Il controllore è il ruolo più importante e va dato a turno.
- » Il collaudo con una classe esterna è la parte che rende tutto vero. Bastano venti minuti e una classe prima: sono i collaudatori migliori perché non sanno niente dell'argomento.
- » Strumenti: qualunque software con collegamenti interni. Non serve un sito vero, e anzi con una presentazione collegata si lavora più in fretta.

Che cosa si valuta	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
La mappa	Struttura chiara, gerarchie coerenti, prevede più percorsi di lettura.	Struttura chiara con un percorso principale ben definito.	Struttura lineare mascherata da ipertesto.	Mappa assente o non corrispondente al prodotto finale.
Scrivere per lo schermo	Ogni sezione si capisce da sola; titoli informativi; prima riga efficace.	Le sezioni si capiscono da sole; qualche titolo generico.	Le sezioni richiedono di aver letto le precedenti.	Testo copiato o incollato senza riscrittura.
I collegamenti	Link motivati, ben distribuiti, tutti funzionanti e coerenti con il testo dell'ancora.	Link funzionanti e pertinenti.	Link presenti ma decorativi o concentrati in una sola sezione.	Link mancanti o non funzionanti.
Fonti e immagini	Fonti valutate e citate, immagini utilizzabili con indicazione della provenienza.	Fonti citate, immagini per lo più corrette.	Fonti indicate solo in parte.	Materiali presi senza alcuna indicazione di provenienza.
Collaudo e correzione	Osserva senza intervenire, registra i blocchi e corregge in modo mirato.	Registra i problemi principali e corregge.	Raccoglie le osservazioni ma corregge poco.	Giustifica i problemi invece di correggerli.

Il momento che vale il voto. È il collaudo. Un gruppo che guarda un ragazzino di prima perdersi nel proprio ipertesto senza saltargli addosso per spiegargli, e che poi cambia il titolo di una sezione invece di dire «ma è ovvio», ha imparato la cosa più difficile di tutta l'UDA. Quella si valuta, e pesa.

Che cosa ho imparato

Per l'alunno

Nome _____ Data _____

Rispondi da solo. Questa scheda non prende un voto.

- 1** Qual è stata la differenza fra la mappa che avevate disegnato e l'ipertesto che è venuto fuori?

- 2** Durante il collaudo, dove si è bloccato chi provava? Che cosa avete cambiato per quel motivo?

- 3** Scrivi un titolo di sezione che avete cambiato e spiega perché il primo non funzionava.

- 4** Nel tuo gruppo avevi un ruolo. Che cosa hai imparato a fare che prima non sapevi fare?

Dove si perde tempo e dove no

Le due ore della mappa sembrano tempo perso e sono le più redditizie. La resistenza è forte: i ragazzi vogliono aprire il computer. Tenete duro e fate appendere le mappe al muro, perché serviranno per tutto il lavoro e perché una mappa appesa è un impegno pubblico.

Non serve un sito vero. Una presentazione con i collegamenti interni fa esattamente lo stesso lavoro didattico e si costruisce in un terzo del tempo. Se la scuola ha un sito, la pubblicazione è un premio finale, non la condizione per cominciare.

Il collaudo va fatto fare a una classe prima. Non ai compagni, che conoscono già l'argomento e trovano tutto. La prima si blocca dove si bloccherebbe un utente vero, e vedere qualcuno che non capisce quello che hai scritto è l'unica cosa che convince a riscriverlo.

Inclusione, valutazione, sicurezza

DSA e BES. La distribuzione dei ruoli permette di assegnare compiti diversi senza che si noti: il controllo dei link, per esempio, è un lavoro serio e riconosciuto che non passa dalla scrittura. Per la stesura, mettete a disposizione un modello di pagina già impostato.

Valutazione individuale dentro il lavoro di gruppo. È il problema di sempre. Si risolve con due strumenti: il ruolo dichiarato all'inizio e la scheda di autovalutazione, che va incrociata con quello che avete osservato. Un voto unico di gruppo su quattordici ore non regge.

Immagini e dati. Niente foto di alunni riconoscibili senza liberatoria, niente cognomi, niente nomi di classi complete se l'ipertesto viene pubblicato. È una regola pratica, ma è anche un contenuto dell'UDA: i ragazzi capiscono la privacy quando riguarda la loro faccia.