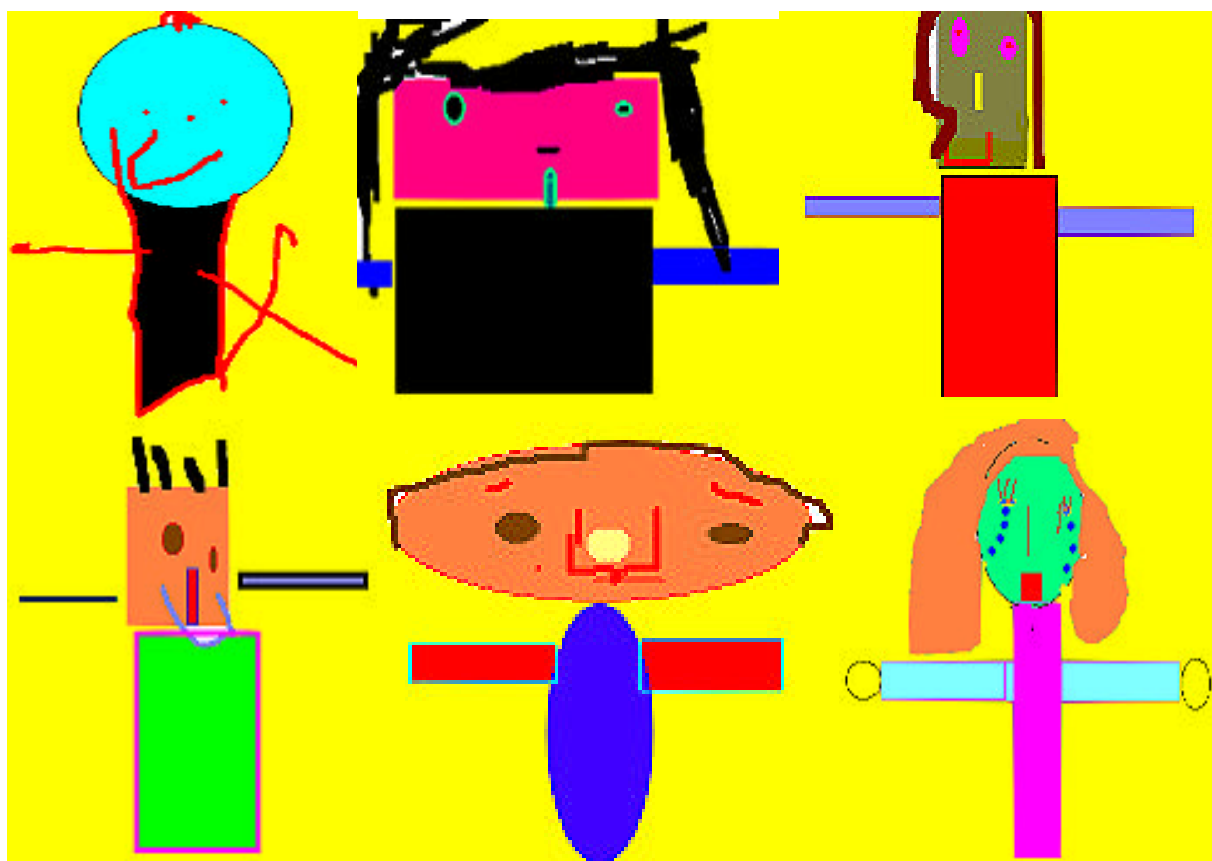


*Progetto "Multimedialità nella scuola dell'Infanzia"
(consultabile nel lavoro "Alla scoperta dell'acqua")*

Documentazione di lavoro

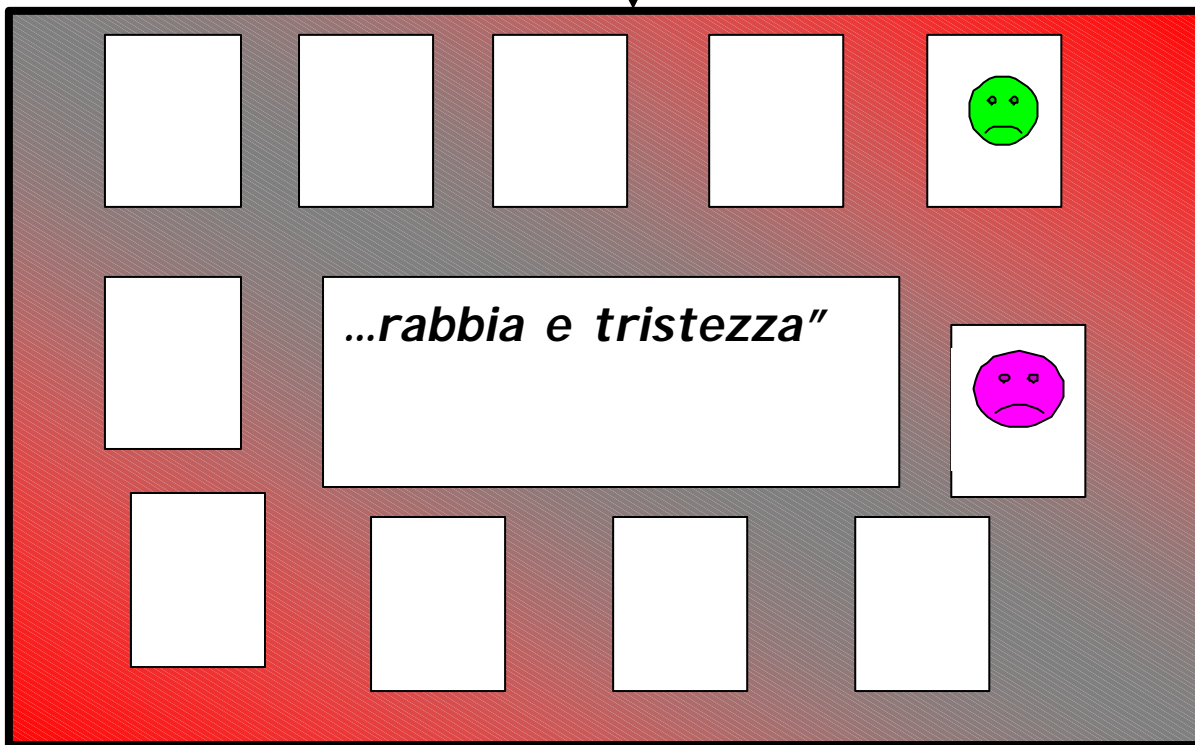


Storyboard dell'ipertesto in costruzione

Prima pagina copertina con effetto dissolvente, collegata con la seconda e terza pag. copertina



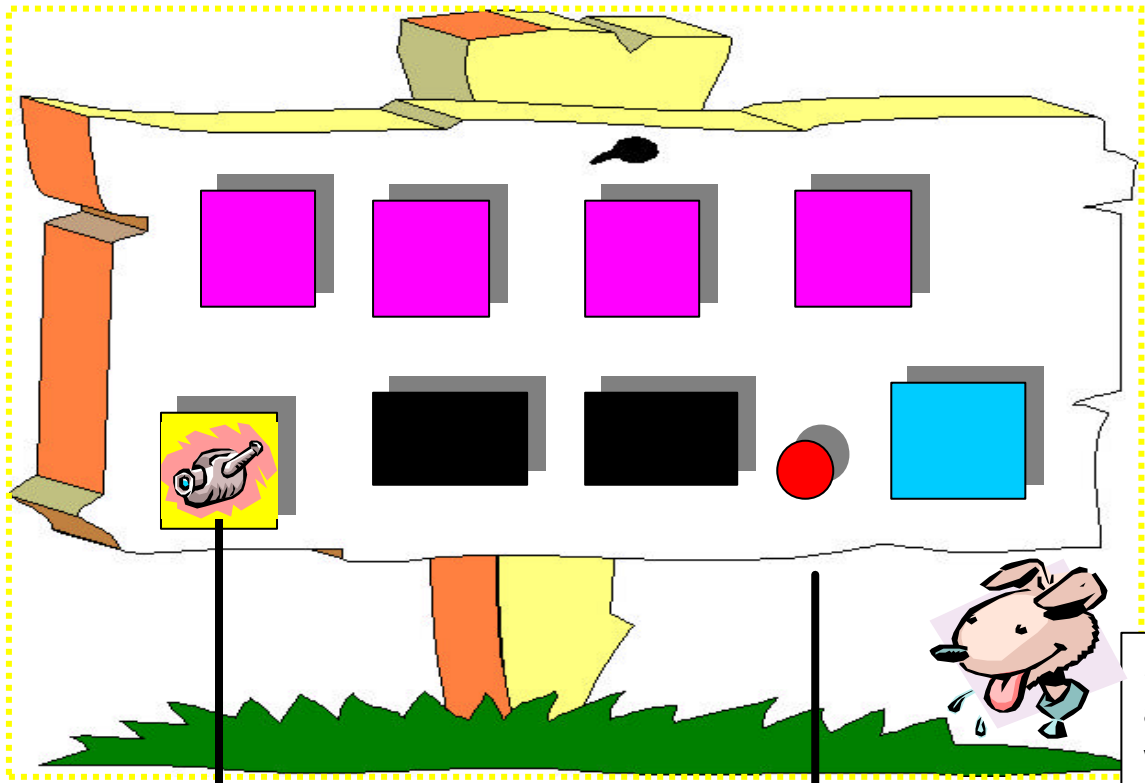
COPERTINA



La prima pagina è associata alla seconda con collegamento automatico, musica di sottofondo con durata prestabilita. Dalla seconda pagina collegamento alla terza.

Menù (Pagina Indice)

Fondale "cartello indicatore"

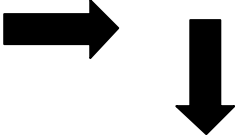



Se cliccato aziona la voce amica


I cone realizzate dai b. con paint. Ogni icona viene collegata con un **bottone trasparente**, che attiva la voce del cane amico con il compito di spiegare il percorso o la funziona corrispondente

Ogni icona è corredata dal **titolo** (da decidere se inserire) e da un **bottoncino** di avvio "vai", che permettere di far partire il collegamento (con una pag. predisposta) in base alla decisione del navigatore



- I cone:**
- simboli 4 emozioni
 - storie burattini/emozioni
 - giochi/emozioni
 - protagonisti del viaggio
 - help

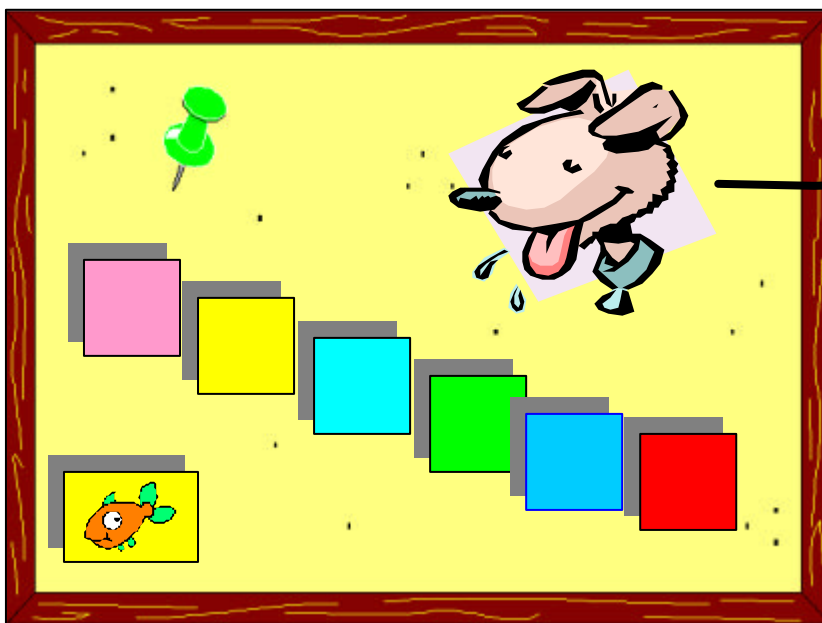


II  "Protagonisti " attiva il collegamento con una **video-presentazione** dei/delle b.

II  "Ci vuoi conoscere meglio?" è associato ad una pag. con l'elenco dei nomi-hot di ogni b/b

II  "help" si collega alla **pagina istruzioni**

I  e  sono 6 **piste** da esplorare



Se attivato, la voce amica spiega la funzione dei bottoni di navigazione

Fondale bacheca

Personalizzati con icone disegnate dai/dalle b., i bottoni dello sfondo, da nascondere quando non servono, hanno le seguenti funzioni:

- Andare avanti
- Andare indietro
- Menu/indice
- Ripercorrere i propri passi
- Uscire
- Stampare

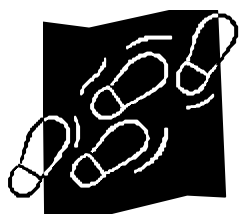
Simboli-icone (selezionati
provvisoriamente dalle clipart)



Torno indietro



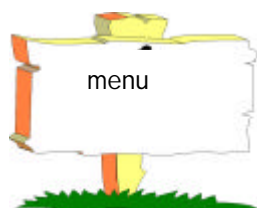
Vado avanti



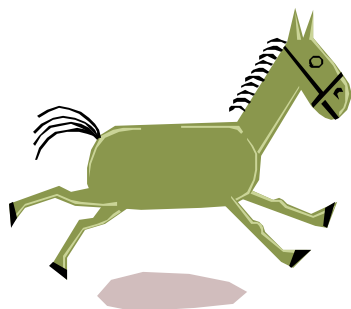
Ritorno sui
miei passi



Stampo



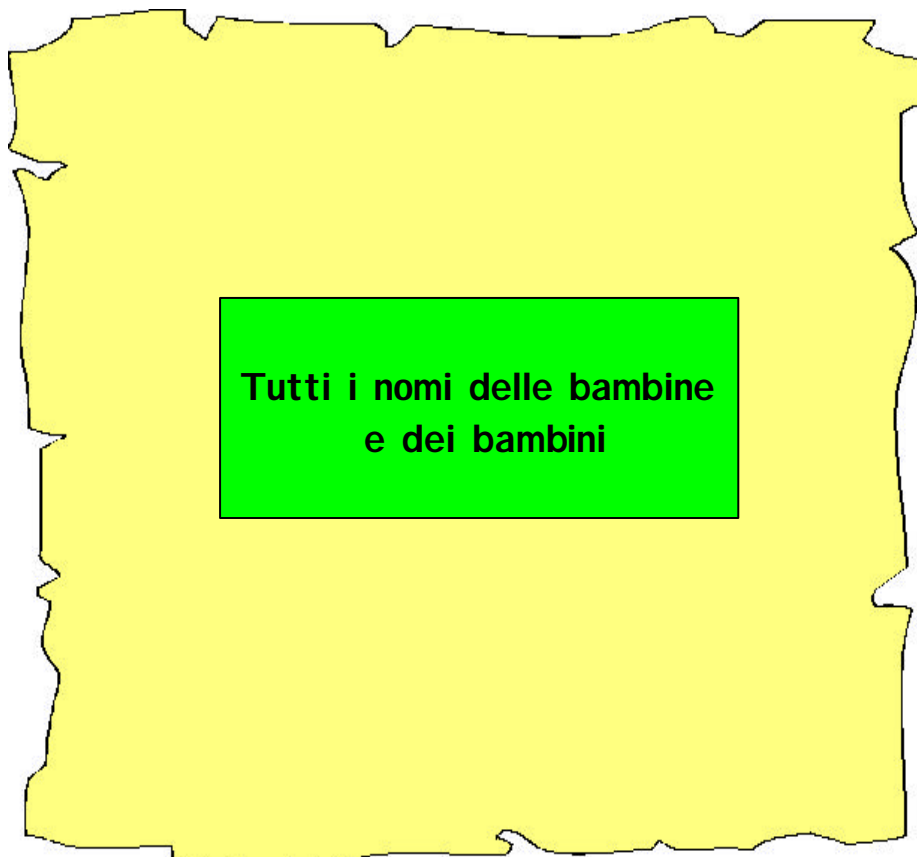
Vado al menu
principale



Esco



Il bottone **“Ci vuoi conoscere meglio”**
è collegato con una pag. che presenta l'elenco
dei **nomi-hot** di ogni b/b.



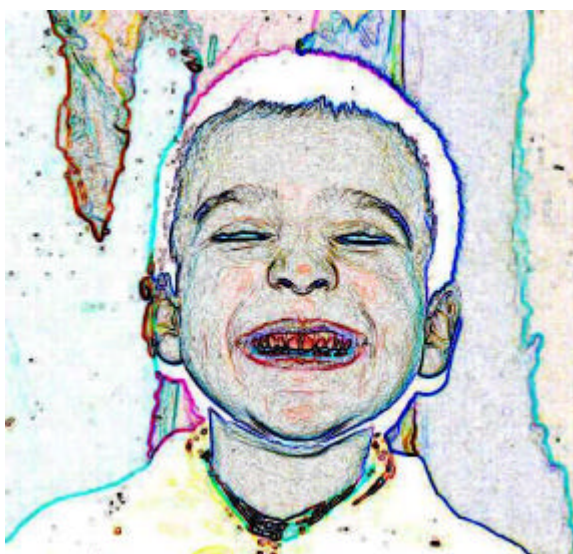


Cliccando sopra un nome si attiva una pag. /menu con quattro opzioni:



**Bottone-
microfono**

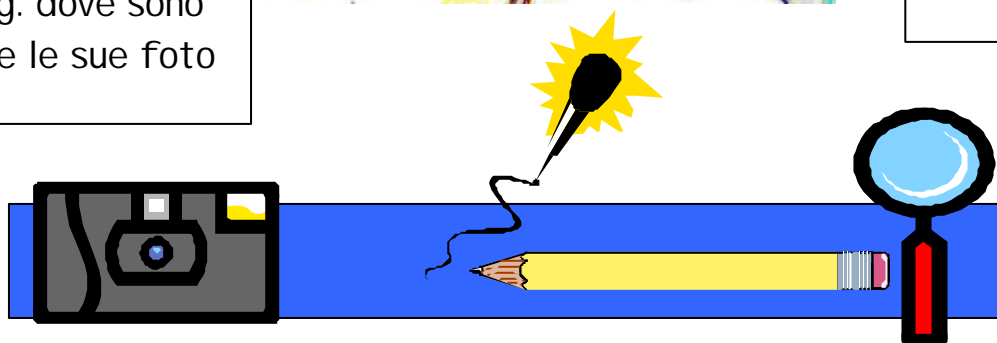
collegato ad una pag. dove sono collocati tutti i files audio di quel bambino

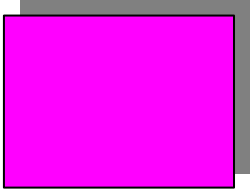


Pulsante-matita

porta alla pag. dei suoi disegni
Pulsante-lente
rintraccia nel percorso la posizione di ogni "informazione" relativa a quel bambino

Bottone-foto collegato ad una pag. dove sono posizionate le sue foto





Pista esemplificativa:

“Il pianto”

(Le 4 piste - pianto, tristezza, rabbia, felicità - presentano il medesimo percorso con informazioni diverse)

1. Appena attivato il bottone/pista, si apre la pag. (con un'immagine di partenza) che innesca la sequenza automatica delle immagini selezionate dai/dalle b. relative a questa emozione: paesaggi, colori, opere d'arte, animali...
2. La carrellata di immagini temporizzate viene accompagnata da un brano musicale di sottofondo (“La musica del pianto”)
3. Terminata la sequenza, il navigatore perlustra i bottoni disseminati sulla pagina :

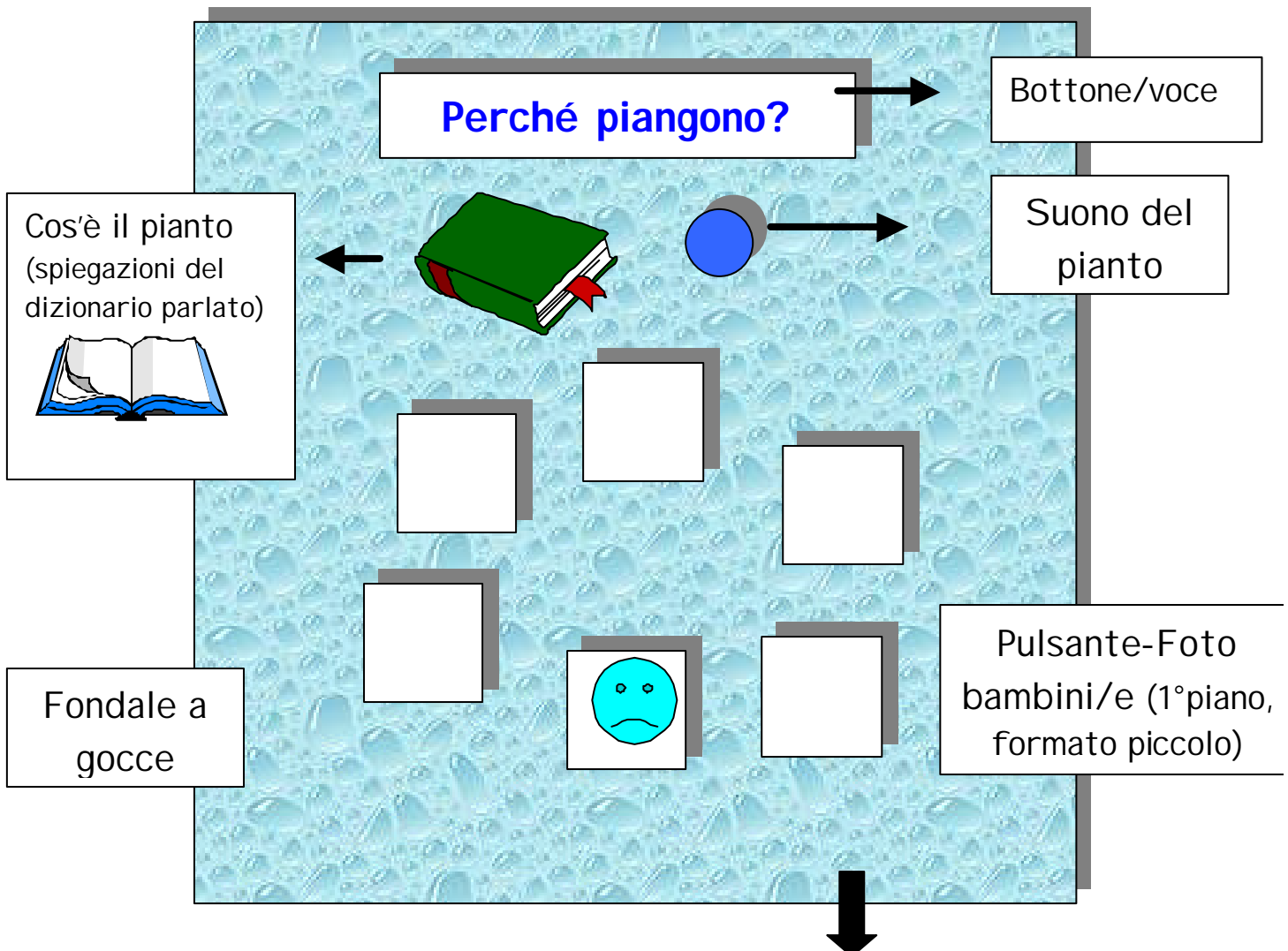




Foto-sfondo
formato
grande

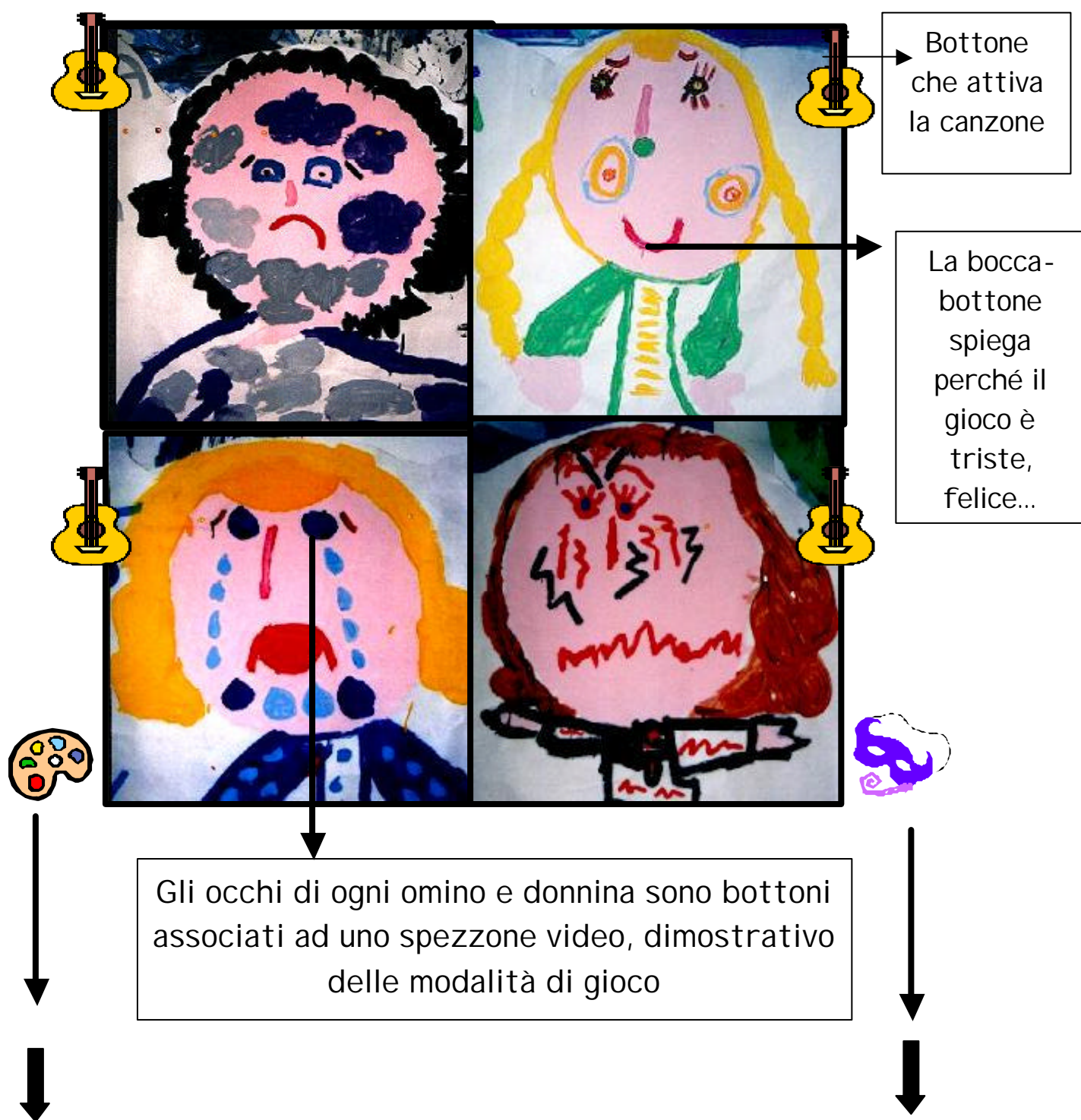
Cliccando sulla
bocca si attiva
il pulsante-
voce

**Bottone
associato
all'autoritratto**

Pista esemplificativa:

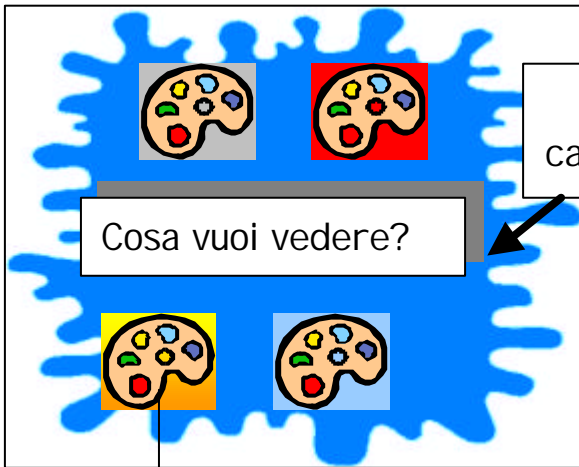
“I giochi delle emozioni”

(Sono 5 giochi della tradizione popolare scelti in base all'emozione suscitata nei/nelle giocatori/giocatrici. Per la felicità ne sono stati selezionati due.)





Il bottone tavolozza è collegato con una pag. che mostra disegni e pitture dei/delle b



Parole calde-voce

Cosa vuoi vedere?



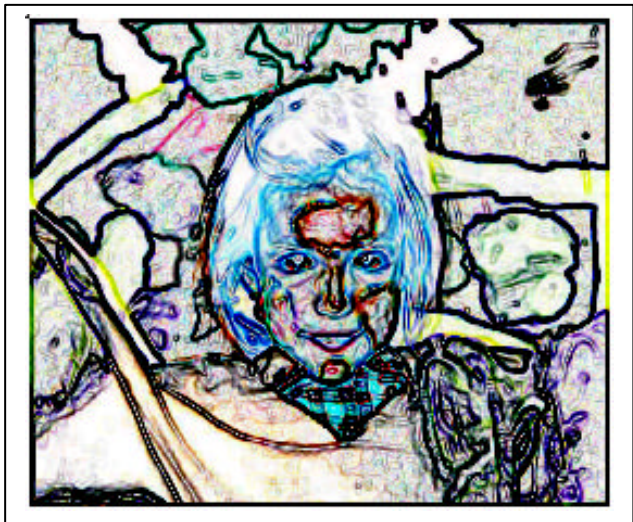
Il bottone maschera è collegato con una pag. che apre foto dei giocatori e delle giocatrici mascherati/e



Chi vuoi vedere?

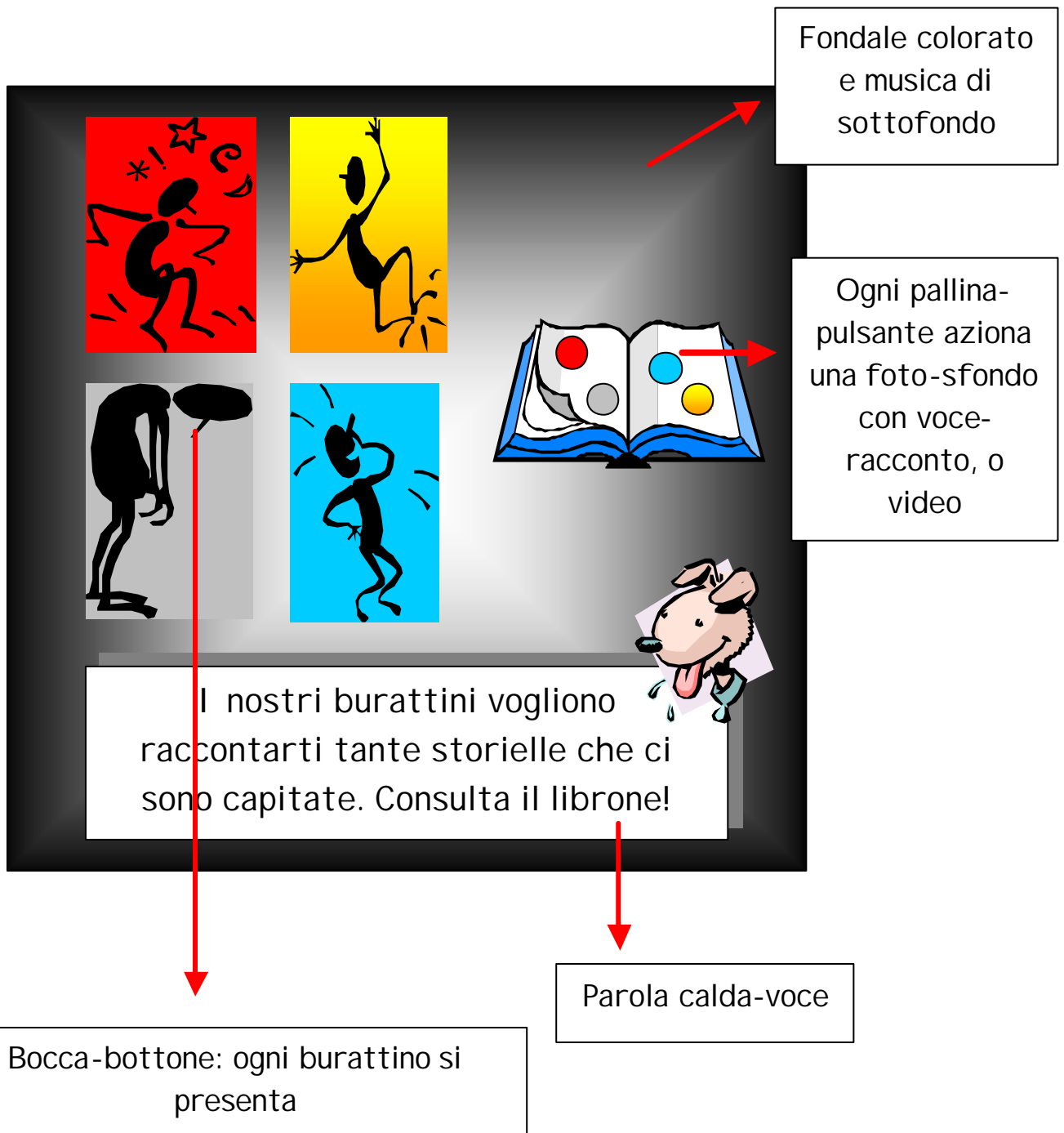


Ogni bottone-tavolozza è collegato ad una pag. dove sono posizionati i disegni

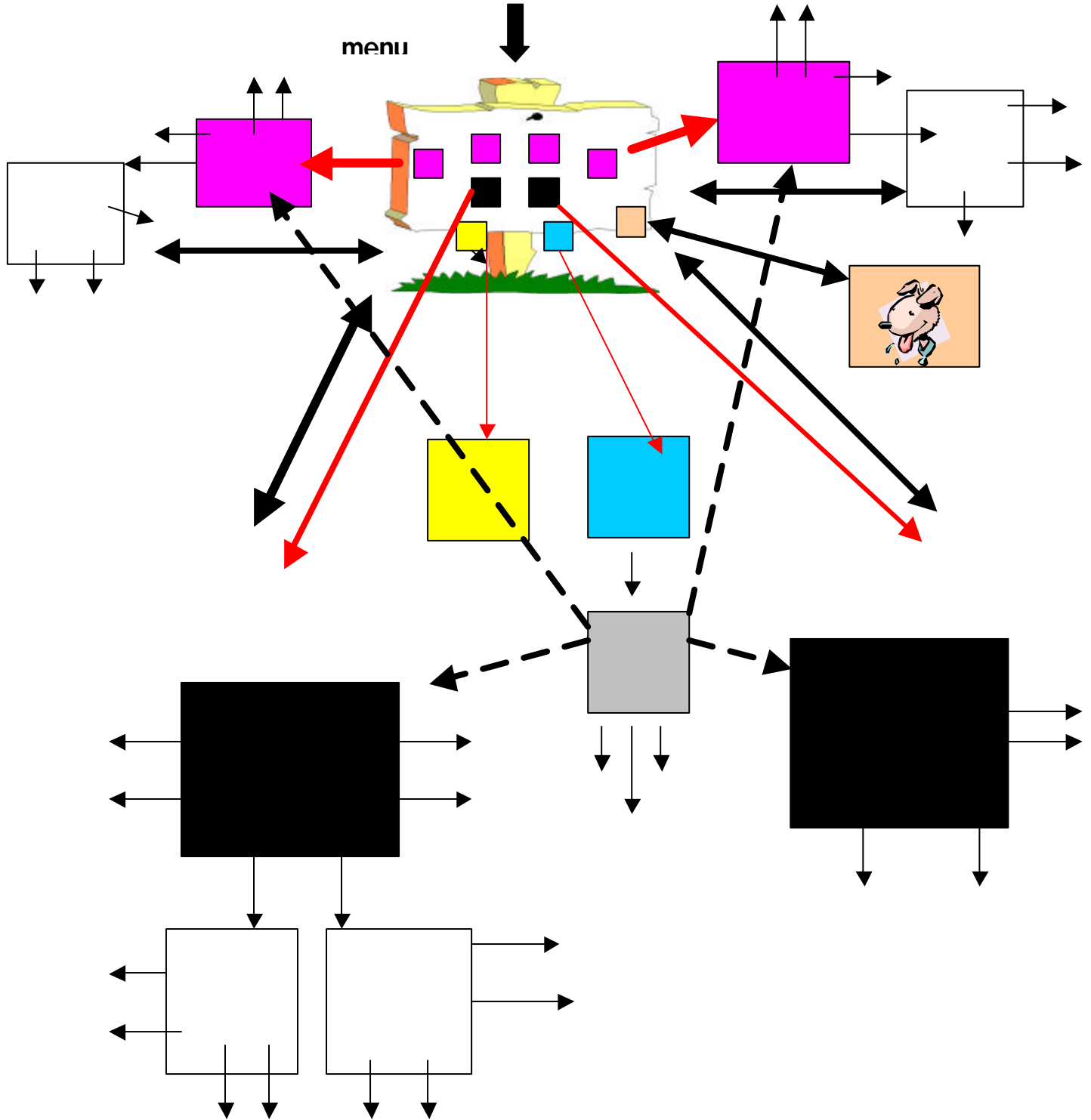
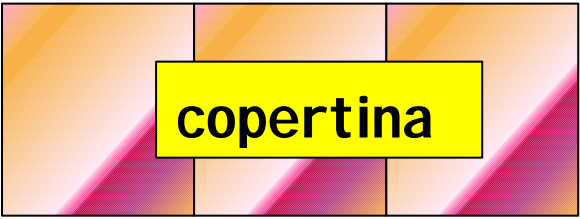


Le foto-sfondo si sfogliano in successione automatica

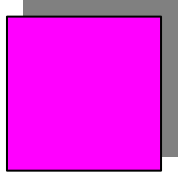
Pista esemplificativa: "Le storie dei burattini"



Mappa grafica



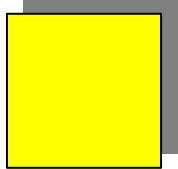
Legenda



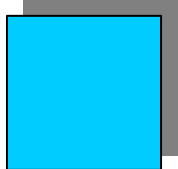
I quattro percorsi delle emozioni



Due piste da esplorare: una dei burattini, l'altra dei giochi



Video-presentazione dei protagonisti del progetto



Informazioni sui protagonisti



L'amico cane dà le istruzioni

Le frecce indicano i link (collegamenti) e le aree calde (bottoni e parole-hot)

TACCUINO DI VIAGGIO:

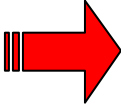
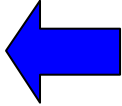


"I VIAGGI DI STROCCOFILLO"

- Quali bottoni hai trovato?

IMMAGINE		X
TESTO		X
MUSICA		X
SUONO		X
VOCE		
ANIMAZIONE		X
CAMBIO PAGINA		X
GIOCO		X
DOMANDE		
ALTRO		

Metti una x nel rettangolo del bottone che hai trovato

- Alcuni bottoni sono sempre presenti, quali?

Avanti	Indietro	Aiuto	Uscita	Per scrivere e colorare	Altro.. Indice
		H	Ciao!		
	X	X	X	X	X

- Quanti percorsi puoi scegliere?

tanti

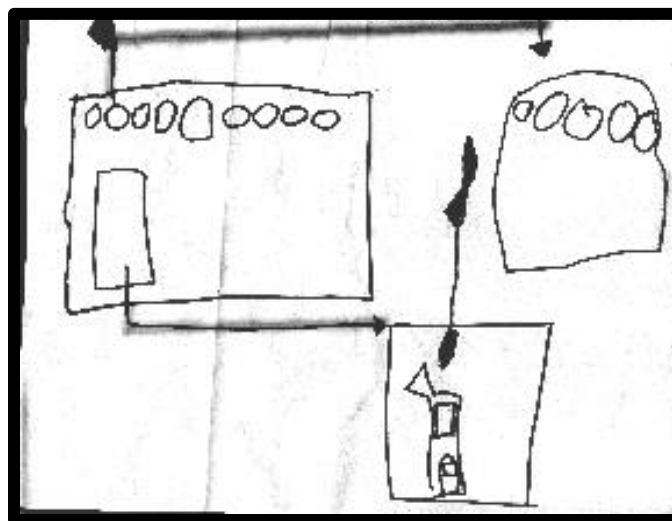
- Quale hai fatto? Ti è piaciuto? Hai trovato difficoltà? (Collegamento ipertestuale con il messaggio audio del/della bambino/a)

[giada strocco.wav](#)

[simone strocco.wav](#)

(Per rendere attive le parole calde, rimuovere il collegamento ipertestuale esistente e costruirne uno nuovo con il comando "Inserisci". I files way si trovano dentro la cartella "A")

- Disegna una mappa molto semplice del tuo percorso



TACCUINO DI VIAGGIO

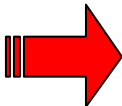
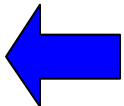
"L'isola del tesoro"

- Quali bottoni hai trovato?

IMMAGINE		X
TESTO		
MUSICA		
SUONO		X
VOCE		X
ANIMAZIONE		X
CAMBIO PAGINA		X
GIOCO		X
DOMANDE	?	
ALTRO	Tantissimi*	X

*Ci sono tanti bottoni che servono per saltare, salire le scale, per correre, per ingrandire e rimpiccolire, per scivolare, per ballare....

- Alcuni bottoni sono sempre presenti, quali?

Avanti	Indietro	Aiuto	Uscita	Altro*
		H	Ciao!	tantissimi
X	X	X	X	

*"Ci sono bottoni per salvare quello che hai fatto, per aprire quello che hai salvato, per fermare e avviare l'azione... Abbiamo deciso di indagare meglio su ogni bottone e preparare una scheda nuova."

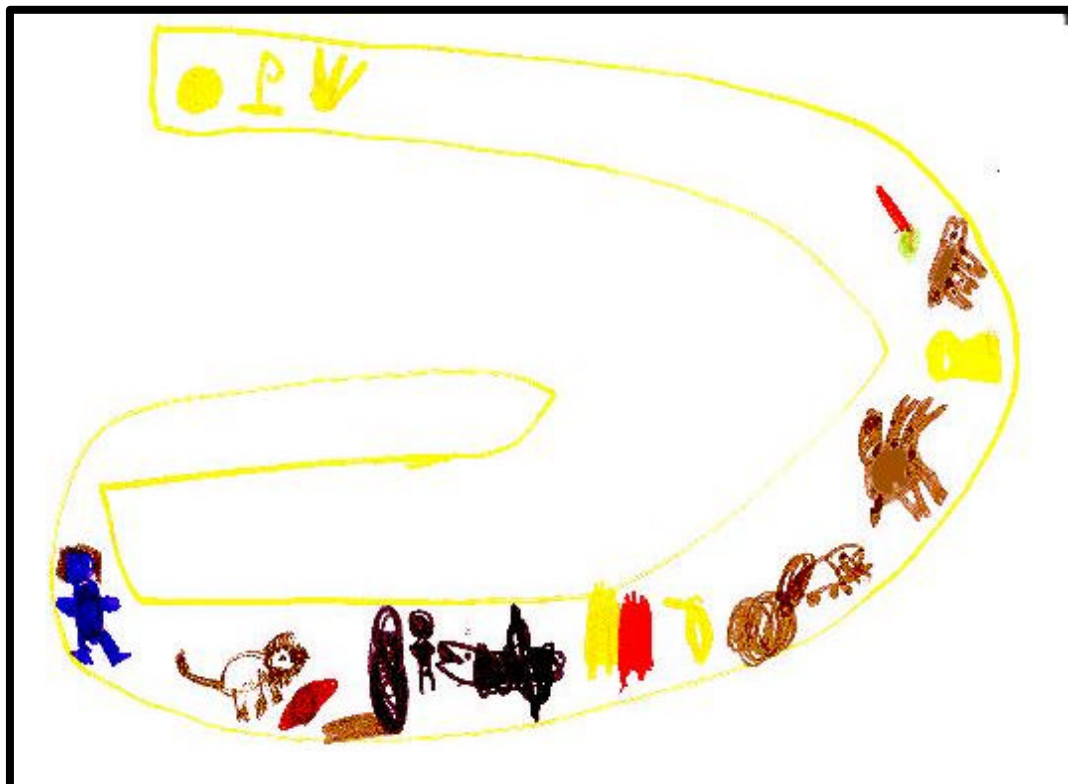
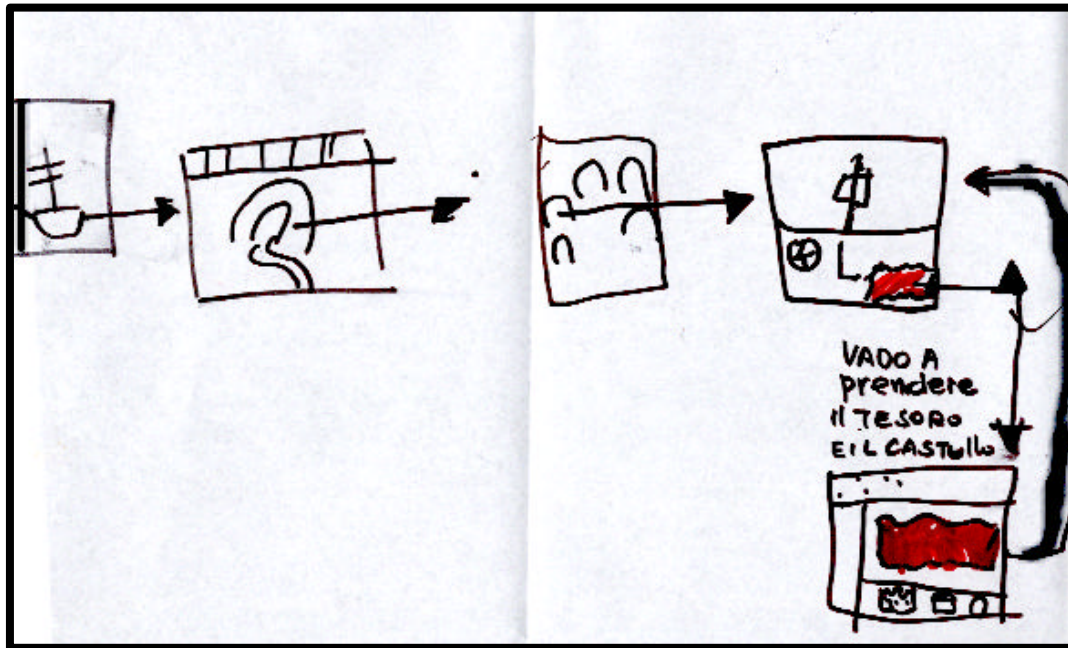
- Quanti percorsi puoi scegliere?

Moltissimi

- **Quale hai fatto? Ti è piaciuto? Hai trovato difficoltà?** (Collegamento ipertestuale con il messaggio audio del/della bambino/a)

[ANDREA F. ISOLA.wav](#)

- Disegna una mappa molto semplice del tuo percorso



Analisi dettagliata della pagina menu

Lo scenario di questa pagina è una cameretta di una bambina o di un bambino. Ci sono tanti oggetti, alcuni si muovono:

- La sedia a dondolo dondola
- La palla rotola
- Il baule si apre
- Il mappamondo gira
- Il libro sfoglia le pagine
- Il pupazzo cammina e torna indietro

Altri servono per:

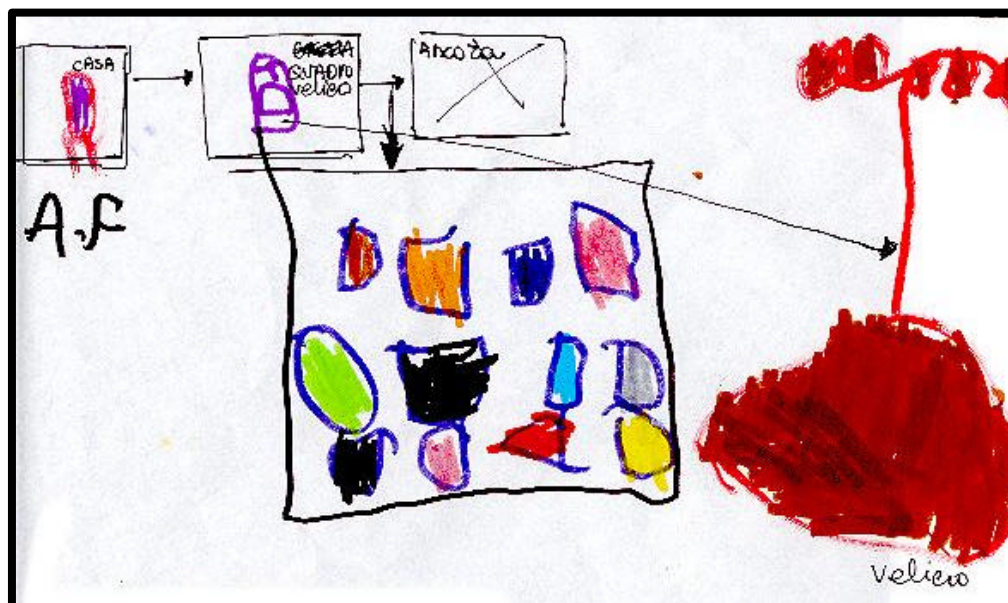
- La radio toglie e mette il suono
- La porta aperta fa ritornare al menu, chiusa fa uscire
- Il veliero serve per continuare a giocare
- Il dito per tornare indietro

Le bandiere fanno:

- Gialla salva
- Arancione cambia lingua
- Verde dà le spiegazioni
- Blu fa iniziare a giocare
- Rossa apre quello che voglio

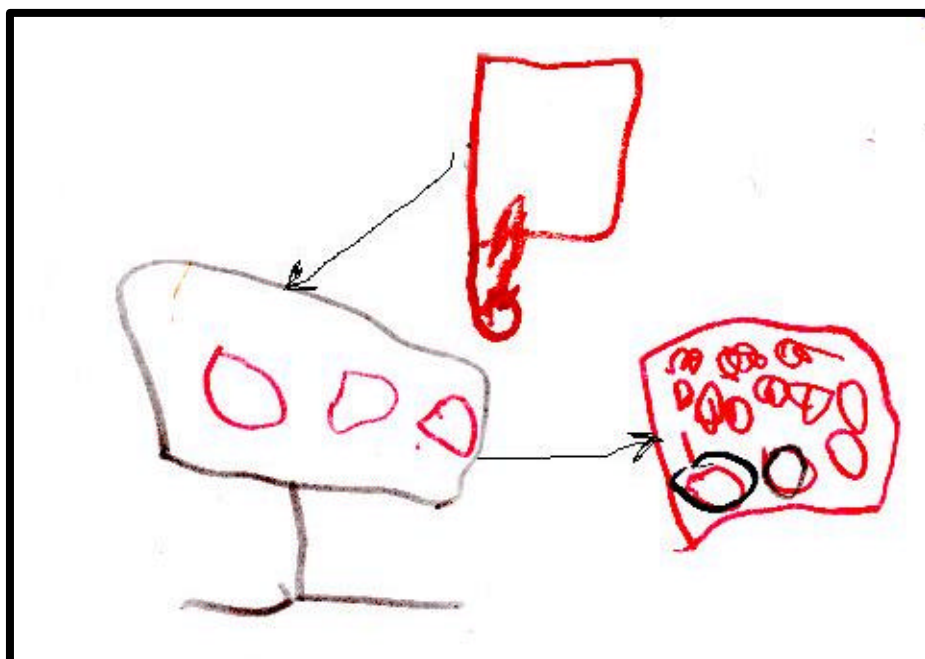


Alcuni percorsi effettuati individualmente



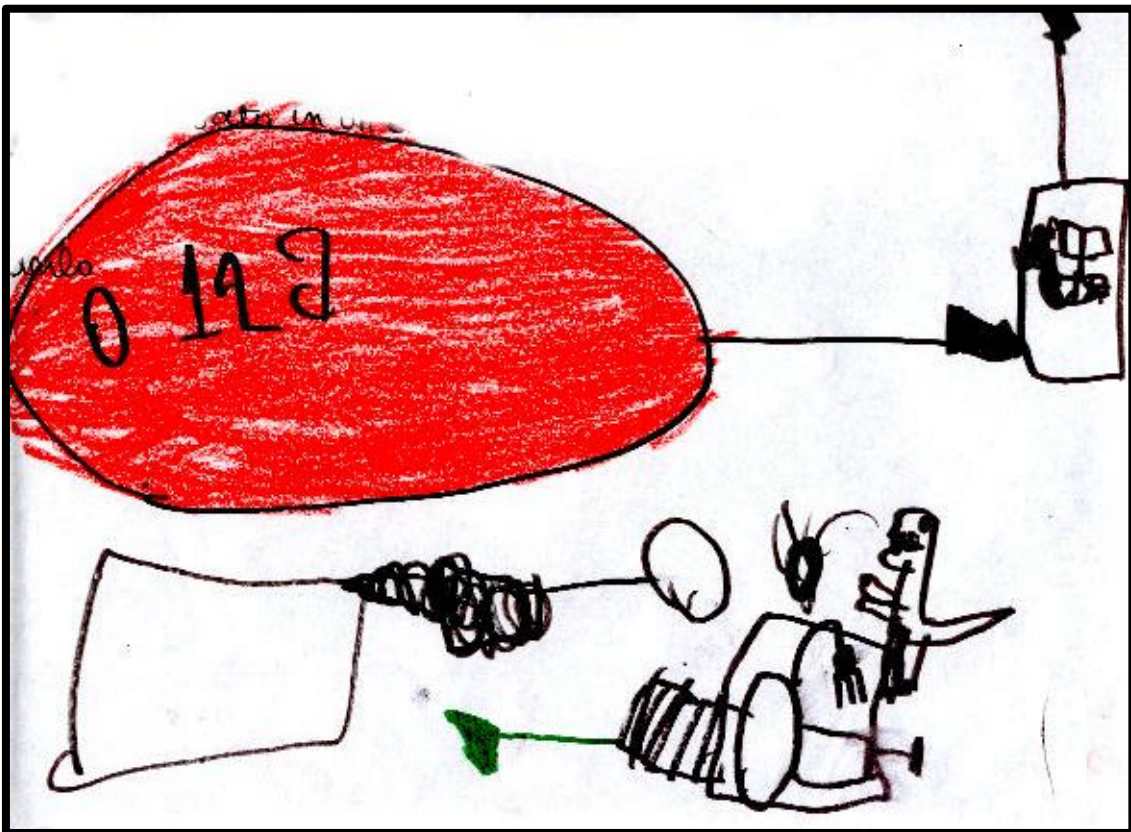
Andrea F. :

1. ho cliccato sulla casa
2. ho cliccato sul quadro con il veliero
3. ho trovato il puzzle e ho messo i pezzetti a posto



Federico:

1. sono andato nella casa della spiaggia e ho cliccato
2. è venuta la casa da dentro
3. ho cliccato sul quadro con la barca
4. è venuto il puzzle e ho messo insieme tutti i pezzi ed è venuta la doccia



Gianpaolo :

1. ho cliccato sul box rosso della nave
2. sono andato sulla nave
3. ho preso dei personaggi: Niki, acquetta, canotto
4. poi sono andato nella casetta, ho preso la doccia
5. poi sono arrivato in un altro posto, ma non me lo ricordo, vado a rivederlo nel computer

TACCUINO DI VIAGGIO:

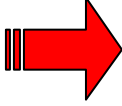
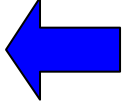
"AVIS"

- Quali bottoni hai trovato?

IMMAGINE		X
TESTO		
MUSICA		X
SUONO		X
VOCE		X
ANIMAZIONE		X
CAMBIO PAGINA		
GIOCO		X
DOMANDE		X
ALTRO		

Metti una x nel rettangolo del bottone che hai trovato

- **Alcuni bottoni sono sempre presenti, quali?**

Avanti	Indietro	Aiuto	Uscita	Altro
		H	Ciao!	
		X	X	

- **Quanti percorsi puoi scegliere?**

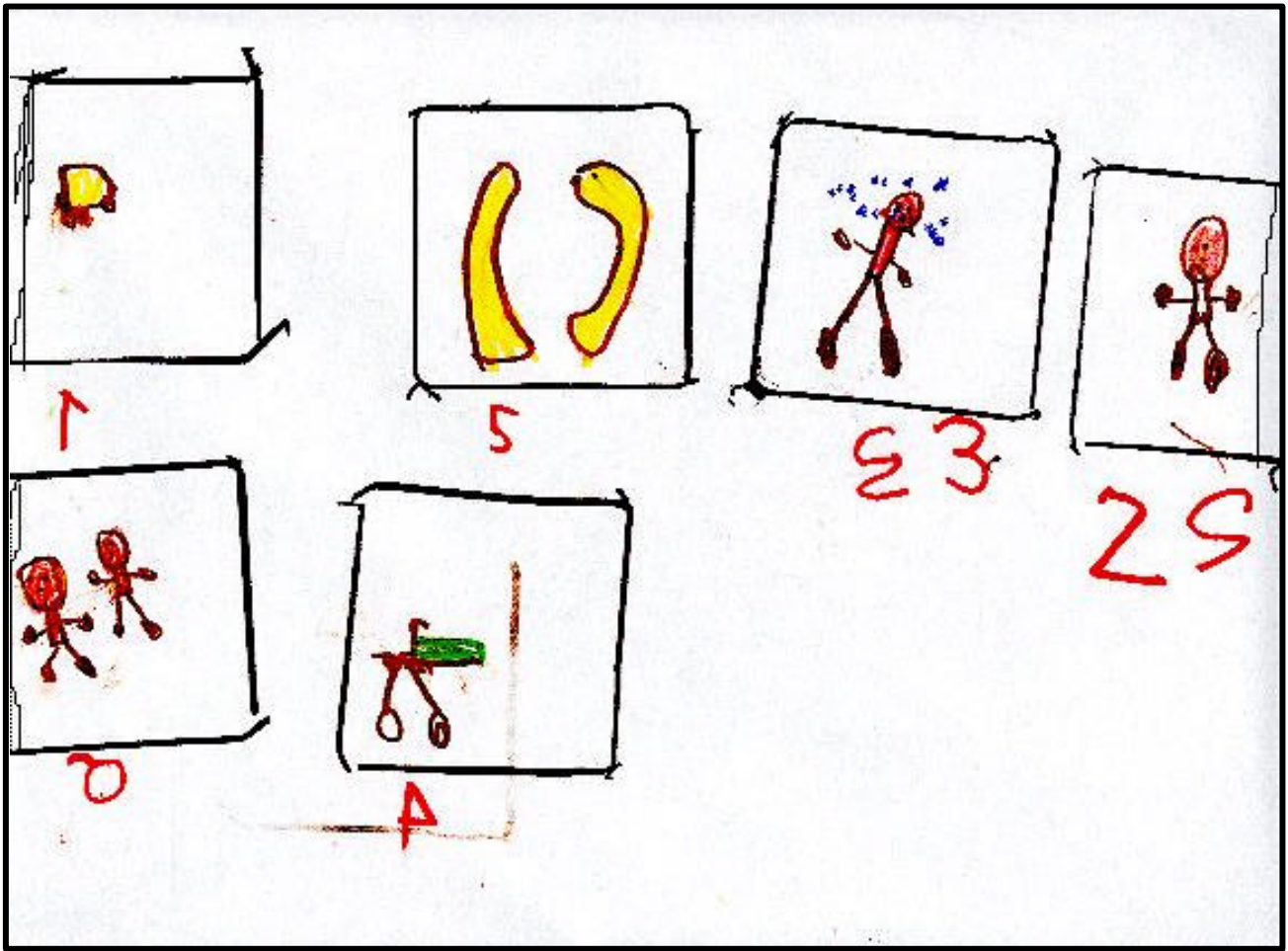
Ogni elemento del sangue ha il suo percorso

- **Quale hai fatto? Ti è piaciuto? Hai trovato difficoltà?**

Risponde il gruppo di lavoro: "Ci è piaciuto, perché abbiamo capito cos'è il sangue e come è fatto. Tutti i personaggi del sangue ci hanno raccontato la loro storiella e poi ci hanno fatto le domande per vedere se avevamo capito."

- Disegna una mappa molto semplice del tuo percorso





Una storia proposta dalle piastrine da
ricostruire in sequenza