

## Dal Wiki alla App

Quando è iniziata la nostra avventura con la cl@sse2.0 , tre anni fa, l’idea principale che aveva supportato il nostro progetto era stata: proviamo a far vedere, attraverso la ricerca sul territorio a noi più vicino, come il sapere sia interconnesso, come le varie discipline non abbiano steccati a separarle ma concorrano con le loro specificità alla creazione, definizione, utilizzo e costruzione delle conoscenze.

In premessa è bene dire che fra le dotazioni tecnologiche di cui era fornita vi era una LIM ed un computer portatile per ogni alunno collegato in rete agli altri e alla linea ADSL tramite un router wireless che ci hanno consentito di portare avanti in modo efficace il progetto.

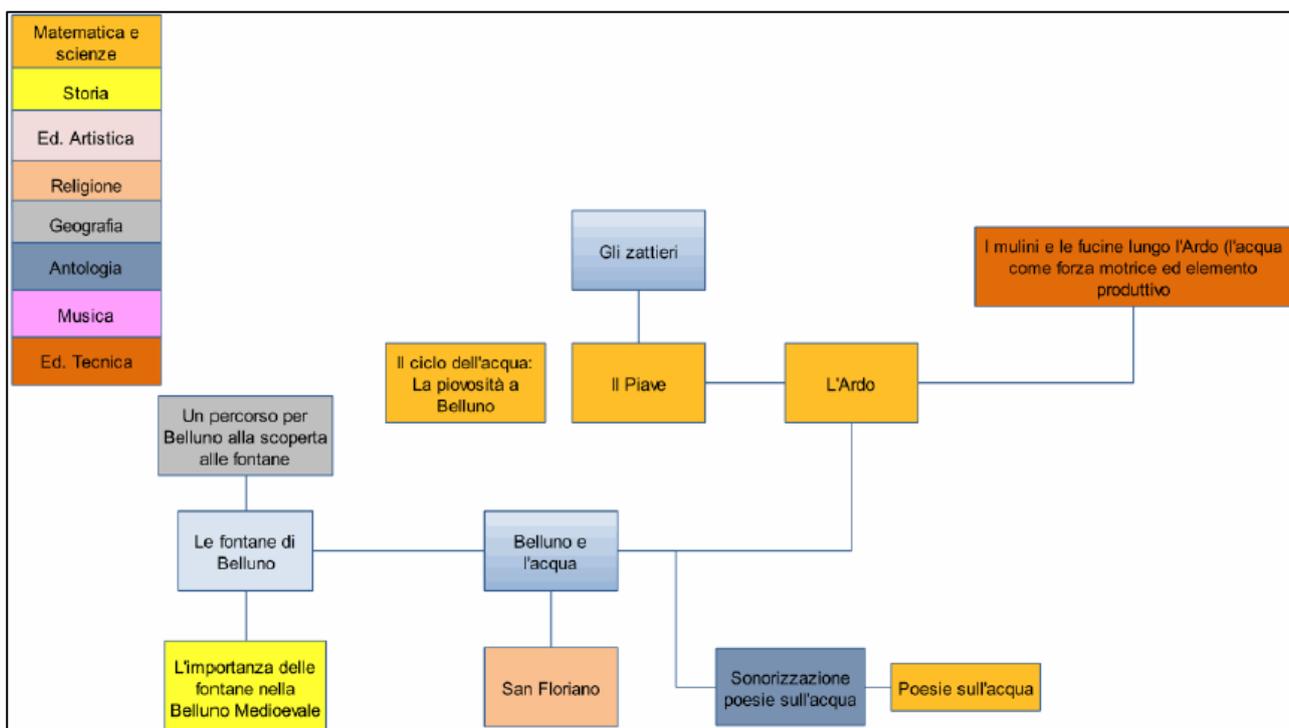
Occorreva un punto d’inizio.

Quale?

Si pensò all’acqua, all’importanza che essa assume per la nostra provincia, per il nostro ambiente dominato dalla presenza di un fiume: il Piave con la sua storia, con le sue storie.

Ecco, il Piave poteva essere il legame comune che avrebbe potuto intrecciare le tessere del nostro mosaico.

Dopo alcune riunioni cominciarono a comporsi i vari elementi che avrebbero potuto svilupparsi nel corso del tempo e venne fuori questa mappa concettuale:



E da qui ciò che verrà evidenziato sarà quanto svolto per la mia parte come docente di lettere.

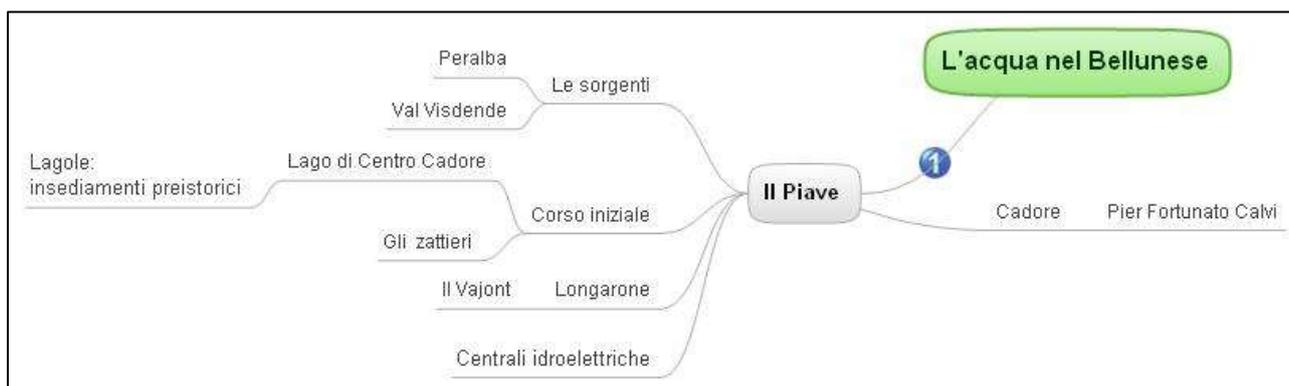
La prima cosa da fare era focalizzare i termini del problema da tre punti di vista: tematico, strumentale e tecnico.

Tutto avrebbe ruotato intorno al fiume Piave e quindi la prima cosa per inquadrare il tutto è stato leggere i primi due capitoli di **“Piave – Cronache di un fiume sacro”** di Alessandro Marzo Magno, edizioni Il Saggiatore, in cui si parla delle caratteristiche generali del fiume e delle sorgenti e del primo tratto di esso ... quello che ci interessava più da vicino.

Ho svolto una prova di ascolto in cui i ragazzi ascoltavano la lettura di questi capitoli, avvenuta in tre distinte e successive lezioni per suddividerne e distribuirne il contenuto ad una quantità più gestibile ed assimilabile.

Loro prendevano appunti, cercando di evidenziare i nuclei informativi ascoltati e, a coppie, hanno poi rielaborato gli stessi in una relazione compiuta.

Da questo primo approccio si potevano cominciare a delineare gli elementi e le tematiche che si sarebbero andati a sviluppare nel corso del tempo: il Piave, le sue caratteristiche, gli affluenti più importanti, i laghi, lo sfruttamento delle sue acque e le dighe, la localizzazione di essi nel territorio, le leggende ed il patrimonio ad essi associato, elementi storici, luoghi notevoli e così via ... da un elemento all'altro. Ed ecco la struttura dello sviluppo di un **segmento tematico**:



Consultando le carte geografiche si sono cercati tutti i principali fiumi, i torrenti e i laghi principali della nostra idrografia andandoli ad enumerare. Ecco gli elementi che dovevano divenire oggetti di ricerca.

Problema numero due: **gli strumenti**.

Occorreva sviluppare nei ragazzi la capacità di reperire informazioni nel web evitando il disorientamento derivante dalla sovrabbondanza di informazioni che spesso sommergono chi cerca, affinando in loro la capacità di utilizzare la terminologia più appropriata per delimitare, affinare, restringere il campo di ricerca o, al contrario, per allargare lo spettro delle investigazioni quando le notizie latitavano cercando di individuare quei frammenti di informazioni che consentissero di sviluppare in direzioni nuove le attività di analisi.

Chiaramente la prima cosa era stata quella di spiegare il funzionamento di un motore di ricerca quale Google per meglio sfruttarne le sue potenzialità. Seconda cosa, imparare a valutare l'autorevolezza delle fonti trovate. Terza, assimilare e fare proprie le informazioni costruendo un testo personale, evitando il plagio ed il copia ed incolla.

Uno dei problemi che si è evidenziato subito era legato alla pigrizia che portava ad accontentarsi dei primi risultati trovati nel corso della ricerca in internet, ciò portava spesso all'assoluta uguaglianza delle "fonti" reperite ed alla similarità dei testi ottenuti.

Wikipedia imperava come fonte principe. Avrebbe potuto costituire un punto di partenza per ricerche più approfondite, invece finiva per costituire l'unico elemento da saccheggiare. Cosa, chiaramente, da evitare assolutamente.

Come fare? E qui ci aiuta **l'aspetto più tecnico**: il wiki e l'area di discussione che in esso si trova. Andiamo però con ordine.

Se da un lato era necessario, come si è visto, fornire agli studenti i rudimenti per abituarli all'attività di ricerca in rete dall'altro occorreva far prendere loro confidenza con uno strumento come lo wiki.

Non abbiamo usato Wikipedia adottandone una voce per poterla sviluppare nella nostra attività, l'opzione che è parsa più valida è stata quella di implementare il software libero (così viene definito dalla comunità che lo sviluppa) che l'enciclopedia on line usa, ovvero Mediawiki ([www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki](http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki)), nel nostro sito.

E' vero che Wikipedia possiede degli strumenti come la **Sandbox** per potersi esercitare in tranquillità senza far danni nelle pagine ufficiali ma l'aver creato un proprio wiki ci ha permesso una maggiore flessibilità nell'uso dello strumento, l'aver creato una propria "enciclopedia" ci ha consentito di poter sviluppare il

nostro lavoro nelle direzioni da noi volute senza la rigidità di uno strumento già strutturato e vincolato alle regole di una comunità esterna alla classe.

Postare dei contenuti in questa struttura è molto semplice, la barra di formattazione è ridotta davvero ai minimi termini. Pochi comandi facilmente memorizzabili.



Assieme ad essi il software ha un proprio linguaggio i cui elementi più importanti è necessario imparare ad utilizzare, per esempio la

sintassi per creare una sezione, ovvero il segno di uguaglianza, = .

A seconda del numero di essi si genera la sezione (==Sezione==), la sottosezione (===Sottosezione===) e la sotto-sottosezione (====Sotto-sottosezione====). Gli indici sono presenti in quelle pagine che siano suddivise in almeno quattro sezioni.

Se questo serve a strutturare la distribuzione dei contenuti, importante è evidenziare la generazione dei concetti attraverso la filiazione delle parole calde. La doppia parentesi quadra, [[parola calda]], crea nuove pagine in connessione logica con quelle di provenienza.

Diverse lezioni si sono rese necessarie per prendere confidenza con il nuovo strumento.

Nel caso del wiki da noi creato, *L'idrografia bellunese*, si va per approfondimenti concettuali. La pagina principale costituisce la vetrina dei contenuti che si andranno a sviluppare. Si parte da una definizione generale di acqua, per entrare nello specifico con l'acqua nel Bellunese: affluenti del Piave, laghi, centrali idroelettriche, poi gli ambienti naturali ad essa collegata, i miti e l'acqua, Belluno e l'acqua, le fontane di Belluno.

Da questa struttura apicale si procede per sviluppo, ogni singolo fiume viene sviluppato in una nuova voce che può generare altre voci. Si approfondisce per vicinanza: è chiaro che gli ambienti, i fiumi, più vicini a Belluno, più vicini al vissuto dei ragazzi vengono analizzati in modo più approfondito. Per esempio il torrente Ardo, che attraversa Belluno per congiungersi qui nel Piave, genera le seguenti sezioni: Il tratto montano dell'Ardo, Il tratto cittadino dell'Ardo, La storia, La natura, Leggende.

A sua volta, per esempio, la sezione relativa alla storia del fiume produce nuovi collegamenti relativi alle diverse maestranze ed attività legati al fiume (Troticoltura, conceria, fucine) e via per approfondimenti. Man mano i concetti si innervano di legami che li intessono e ne strutturano la conoscenza in una visione unitaria.

Quando si usa un wiki occorre apprendere gli elementi primari del linguaggio. Approfondiamo brevemente questo punto.

Markup importanti, oltre a quelli evidenziati prima, sono gli elenchi puntati, l'asterisco \*, per le liste normali, quelle numerate si ottengono invece usando il cancelletto #; la gestione delle immagini attraverso l'utilizzo del tag immagine incluso dentro la doppia parentesi quadra che può contenere ulteriori elementi.

Nella sua forma più semplice il comando è questo: [[Immagine: centrocadore.jpg]], con l'inserimento del nome del file grafico con la sua estensione.

Se non si vuole mostrare l'immagine nella sua dimensione reale ma una sua miniatura si inserirà il tag thumb, ovvero [[Immagine: centrocadore.jpg |thumb ]], se si vuole indicare la posizione in cui deve apparire, [[Immagine: centrocadore.jpg |thumb| right ]], contenente una didascalia [[Immagine: centrocadore.jpg |thumb| right | Lago di Centro Cadore ]], inserire una dimensione diversa rispetto a quella standard della miniatura, [[Immagine:centrocadore.jpg |200px|thumb| right | Lago di Centro Cadore ]].

Ci sono altri tag che si possono usare, Border per esempio, per aumentare gli elementi nella gestione di un immagine.

Un altro punto che occorre spiegare agli alunni è come si possano caricare le immagini stesse.

È chiaro come chiaro che l'utilizzo di questo sistema di markup sembra complesso. In realtà non lo è. Si può partire da elementi semplici e facili da dominare e via via, sperimentando, introdurre elementi più apparentemente complessi.

Mediawiki offre ulteriori possibilità.

Pensiamo all'area di "Discussione" connessa ad ogni pagina che via via viene creata. Può essere utilizzata per guidare gli studenti nella realizzazione della voce.

Quando si è partiti in quest’esperienza del wiki, dopo l’analisi del Piave e la realizzazione della pagina ad esso dedicata, si decise di proseguire, come ho già detto, con l’individuazione dei suoi affluenti più importanti e la creazione delle voci ad essi legate.

Se per il Piave si era lavorato tutti assieme con lo scopo di apprendere l’arte e gli strumenti della ricerca, per i suoi affluenti i ragazzi hanno collaborato a coppie, ogni coppia, “adottato” un suo affluente, ricercava su di esso più informazioni possibili.

L’area di discussione nella quale essi riportavano, dopo averle rielaborate, le informazioni trovate permetteva di intervenire con correzioni, suggerimenti, stimoli per approfondimenti, nuove strade da poter seguire che li guidavano nella stesura della voce assegnata.

Una volta giunta alla sua stesura definitiva essa veniva copiata ed incollata nella pagina vera e propria e quindi gli veniva data la giusta formattazione inserendo, ove necessario, immagini a corredo. Era quindi possibile, collegandosi volta per volta alle voci in fieri, seguire l’evolversi del lavoro e seguirli anche a distanza.

Assieme a questa funzionalità particolarmente interessante appare anche la possibilità di seguire la cronologia delle modifiche apportate ad una pagina.

È possibile storicizzare le fasi di creazione di una voce, vederne le variazioni, seguire la logica delle evoluzioni e cambiamenti, ripristinare, in caso di errori, una versione precedente.

A volte, specie per gli elementi minori, le notizie reperibili in internet sono risultate davvero minimali, soccorreva allora una bella ricerca vecchio stile su testi cartacei. Non sempre, infatti, la rete globale custodisce al suo interno le informazioni richieste e diventa quindi necessario e più arricchente in ogni senso scoprire su testi di geografia e storia locale quanto si va cercando.

Alla ricerca virtuale e a quella vecchio stile, nel corso del lavoro, si è associata anche la scoperta del territorio con una serie di escursioni mirate che avevano lo scopo di far conoscere dal vivo ai ragazzi gli elementi che venivano ad essere analizzati dal punto di vista teorico.

Ecco nascere così nel corso dei tre anni le visite alla Valle del Mis, al depuratore di Marisiga, alla diga del Vajont, al Torrente Ardo, alle fontane della città di Belluno ed altre mete dei dintorni.

Le fotografie fatte dai ragazzi in queste occasioni andavano poi ad arricchire il wiki. In particolar modo per le fontane si può fare “un’apparente” divagazione.

In centro a Belluno si trovano una decina di antiche fontane, realizzate a partire dal ‘300, che ne arricchiscono l’architettura.

L’insegnante di educazione artistica, dividendo i ragazzi per gruppi, aveva affidato loro l’incarico di fotografare ognuna di esse negli elementi costitutivi in modo tale da creare una galleria fotografia da affiancare al testo nella voce a ciascuna di esse dedicata.

A tal scopo, se si vuole avere la precisa localizzazione dell’elemento fotografato, ci soccorre il Gps. Programmi come **Picasa** o **PhotoMe** hanno delle funzioni per visualizzare attraverso la collocazione dei segnaposti in una mappa le foto scattate e quindi mostrarne la corretta posizione.

Se non si vuole usare una macchina fotografica che abbia questa funzione si può facilmente ovviare con uno smartphone, ormai in commercio ce ne sono moltissimi, anche a costi abbastanza contenuti, forniti di un’accettabile fotocamera.

Volendo vedere un po’ il codice per generare una galleria in Wikimedia eccone un esempio:

```
== Galleria fotografica ==
```

```
<gallery>
```

```
Immagine: IMG_0699.jpg | La fontana del Mercato
```

```
Immagine: IMG_0694.jpg | La fontana del Mercato: particolare della statua
```

```
Immagine: IMG_0696.jpg | La fontana del Mercato: particolare della statua
```

```
Immagine: IMG_0700.jpg | La fontana del Mercato: particolare del fusto
```

```
Immagine: IMG_0701.jpg | La fontana del Mercato: particolare del fusto
```

```
Immagine: IMG_0702.jpg | La fontana del Mercato: particolare del fusto
```

```
Immagine: IMG_0703.jpg | La fontana del Mercato: particolare del fusto
```

```
</gallery>
```

Con esso si otterrà la seguente galleria che possiamo vedere nella pagina successiva:



Ed attraverso immagini geolocalizzate si possono agevolmente costruire percorsi guidati e vere e proprie guide.

Volendo creare dei percorsi guidati non esiste solo Google maps. Trovo molto utile da questo punto di vista Scribblemaps (<http://www.scribblemaps.com>) che associa alla potenza delle mappe di Google una serie di strumenti che lo potenziano e che consentono di creare percorsi molto ricchi e particolareggiati.

Tra l'altro se si ha un account con Facebook (chiaramente non parlo dei ragazzi) ci si può loggare con esso senza doversi necessariamente registrare.

All'interno di Scribble troviamo strumenti semplici ed intuitivi da usare, la matita per creare percorsi, poligoni e cerchi per individuare delle aree, inserimento di testi e/o immagini, secchiello, vari tipi di maker per identificare un luogo (bandiere, veicoli di tipologia varia, persone, frecce varie per forma, clima e quant'altro), ad altri decisamente più sofisticati come, per esempio l'importazione di dati da file kml, shp (**Shapefile**) o fogli di calcolo. Un menù decisamente ricco quindi.



Alla fine è possibile salvare il lavoro in diverse modalità. Anche con Scribble possiamo avere dei callout abbastanza particolareggiati.

Nel corso dei tre anni il nostro wiki è andato via via ad accrescersi ([http://www.scuolamedianievo.it/public/wiki/index.php?title=Pagina\\_principale](http://www.scuolamedianievo.it/public/wiki/index.php?title=Pagina_principale)) e a stratificarsi, come già detto in precedenza, nei contenuti.

È un work in progress che non necessariamente deve concludersi quest’anno ma può proseguire anche nei prossimi.

È nata quindi l’idea di trasformare il nostro wiki in una app per consentirne la fruizione in smartphone e tablet. Il problema era quello di trovare uno strumento semplice da usare ed immediato anche da parte di chi non sa assolutamente nulla di programmazione.

Fortunatamente in questi ultimi mesi, in questo senso la rete è veramente in rapidissima evoluzione, sono nate diverse aree di sviluppo che consentono di creare con relativa facilità delle app.

Da questo punto di vista la migliore per gestione dei contenuti si è rivelata Appsbuilder (<http://www.apps-builder.com>).

Essa offre la possibilità di sperimentare gratuitamente il servizio per un mese per scoprirne potenzialità e testarne gli strumenti e vi sono tre diverse tipologie di account: quello free, che dà la possibilità di utilizzare gratuitamente la piattaforma e realizzare la propria app sia pure con l’inserimento di banner pubblicitari in hml5 (praticamente la si può visualizzare sia indicando il link diretto all’applicazione o con un Qr Code), la basic, per 19 euro al mese con la possibilità di produzione delle app in 7 versioni (per android, iphone e ipod, Windows phone, Chrome store, Facebook, Hml5), advanced, con ulteriori funzionalità per 49 euro al mese.

Gli strumenti risultano semplici ed intuitivi. Sono tre le fasi da percorrere per produrre la propria app: la fase di creazione, salvataggio nella versione preferita e scaricamento e pubblicazione della app.



Appsbuilder è molto indicato per la creazione di app che debbano gestire contenuti visto che ha degli



strumenti che consentono di creare facilmente sezioni multiple, pagine stratificate, con percorsi logici e ben strutturati.

È possibile realizzare diverse tipologie di pagine: semplice testo, oppure contenenti foto, video, pdf, news ecc.

Per inserirle nella app basta semplicemente cliccarci sopra e trascinarle con il mouse nella posizione che si intende dargli nella struttura della app che si intenda realizzare.

Nella gestione della pagina nella parte di destra sono presenti tre distinti tipi di icone: il primo consente la gestione dei contenuti, il secondo modifica i

settaggi della pagina, il terzo ne consente la cancellazione.



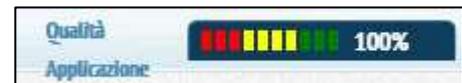
Quando si genera la pagina ad essa è associata un'icona generica che può essere personalizzata.

Allo stesso modo si può modificare la grafica generale della pagina associando un diverso tipo di template e modificare la splash image iniziale e l'icona identificativa dell'app.

Le dimensioni di quest'ultima devono essere di 75 pixel per 75.

Mentre la splash image, ovvero, lo ribadisco, la prima immagine che viene visualizzata in fase di avvio dell'applicazione è di 320 px per 480, 480 px per 854.

Man mano che si procede nel lavoro è possibile guardare l'anteprima di quanto prodotto per avere un'idea di come verrà visualizzata la app. Un indicatore ci avvertirà della qualità dell'applicazione, ovvero, man mano che si aumenteranno funzioni e contenuti e si arriverà a



100 si avranno più possibilità di superare l'esame di qualità dell'app. store per la sua pubblicazione.

Una volta che si ritiene di aver concluso il proprio lavoro basta cliccare sul pulsante di salvataggio per passare alla fase successiva. Qui possiamo richiedere la pubblicazione o la si può pubblicare autonomamente.

Ricordo che per pubblicare applicazioni sull'Android market occorre registrarsi con un proprio account, cosa che costa 25 dollari l'anno. Per pubblicarle invece sull'Apple store il costo sale a 99 dollari.

Al di là di queste curiosità, per costruire la nostra app ho affidato il compito ad un ristretto gruppo di ragazzi che ne hanno curato la strutturazione grafica e logica mentre il resto della classe pensava alla gestione e creazione dei contenuti da inserirvi. Altri siti per realizzare app?

Beh, c'è [www.appyet.com](http://www.appyet.com). E' gratuito ma è più adatto alla gestione di feed rss e possiede una





minima possibilità di personalizzazione. Può essere utilizzata infatti creare un app includendovi i feed rss di un sito, basta includervi il link al feed per crearla in pochi attimi.

Un altro risorsa gratuita in rete è costituita da Appsgeyser ([www.appsgeyser.com](http://www.appsgeyser.com)) che consente di creare tre tipologie di app, da un sito esistente, da un documento o utilizzando codice html, oppure Ibuildapp (<http://ibuildapp.com>) in cui vi sono tipologie di progetti già prestabiliti, con appositi template e quindi risulta poco flessibile.

Un po' più flessibile è Appsbar (<http://www.appsbar.com>) anch'esso orientato alla gestione di contenuti e adatto per progetti molto semplici.

Come si vede internet è una fonte inesauribile di risorse e ciò che era impossibile fino a qualche mese fa diventa semplice nel giro di pochi mesi aprendo nuove strade per nuove didattiche fondate sulle nuove tecnologie.

Francesco Foti.