

β 0.07: Programmi per diventare autori

Qualcuno potrebbe pensare che l'eLearning sia un oggetto per pochi ultraspecialisti. Sicuramente per realizzare un prodotto complesso, anche in minima parte, non basta una persona: il lavoro riuscirà tanto meglio quanti più sono i collaboratori, ognuno competente delle proprie materie. Gestire un sistema interattivo è un obiettivo ancora più impegnativo in termini di gruppo di lavoro. Questo non significa che non vi possa essere una certa autonomia degli autori e dei pubblicisti, pur con risorse e competenze non troppo elevate. Certo, bisognerà armarsi di olio di gomito, ma persino un settore ridotto di una media impresa potrà ottenere risultati soddisfacenti, ancor più che ricorrendo a complesse e costose infrastrutture per fare funzionare le quali occorrono stuoli di consulenti. Le esigenze di un'università che fa della conoscenza il proprio stesso core business saranno profondamente diverse da quelle di una grande impresa che non ha l'insegnamento come prima attività; e queste saranno ancora diverse da quelle di una piccolo-media impresa che ha bisogno di soluzioni circoscritte e strettamente finalizzate.

Per ora mi limiterò a fornire alcuni consigli a quanti intendano sperimentarsi come autori di contenuti per l'eLearning, concentrandomi soprattutto sull'ipertesto, per poi fare alcune incursioni sugli strumenti multimediali, finendo con alcuni suggerimenti tecnici per chi intenda intraprendere la realizzazione di corsi in qualità di professionisti della multimedialità interattiva.

Una piccola notazione sugli acquisti: esistono, in particolare nella categoria dei prodotti educativi, moltissimi programmi cosiddetti shareware, ovvero sia, a basso costo e concessi gratuitamente a titolo di valutazione, e altri ancora di pubblico dominio, freeware o gratuiti. Vale proprio la pena conoscerli meglio, perché spesso si tratta di applicazioni uniche e notevolmente interessanti. Un'ampia rassegna la trovate, piattaforma per piattaforma, al sito <http://www.zdnet.com/downloads/> cliccando alla rubrica Home & Education¹. Un ottimo sito per i docenti italiani dedicato esclusivamente al software didattico è il Servizio Documentazione Software Didattico all'indirizzo <http://sd2.itd.ge.cnr.it/main.htm>, che fa parte della più ampia Biblioteca del Software Didattico <http://itd.ge.cnr.it/bsd/> entrambi curati dall'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova. Interessanti e utili sono anche il sito Lynxlab al <http://www.lynxlab.com> e Scuolidea <http://www.scuolidea.it>. Molto valide sono infine le pagine di education di Apple, particolarmente ricche: quelle per il corpo docente <http://www.apple.com/it/education/professionaldevelopment/>, <http://www.apple.com/it/education/LezioneD/Lezione.html>, e le WebZine Mensile <http://www.apple.com/it/education/mensile.html> e Mele di Classe <http://www.apple.com/it/education/MeleDCla/Mele.html>.

¹ Altri siti particolarmente ricchi sono i più noti: <http://www.tucows.com> e soprattutto download.cnet.com e poi [Home & Education : Reference - Teaching Aids](#) e da lì [Home & Education : Teaching Tools](#)

Il software di Authoring

Essere autore può significare diverse cose. In maniera intuitiva, ai più verrà in mente un programma che serve per aiutare chi compone e quindi, trattandosi di conoscenze, qualcosa che sia di ausilio a chi scrive per realizzare un prodotto pronto a diventare un corso di formazione a distanza tramite computer. In realtà, il concetto di "compositore" in queste materie sconfinava con quello di programmatore. Anche quello che dicevamo a proposito dell'autore dei contenuti non è comunque da intendersi necessariamente come sbagliato. Non vengono richieste competenze particolari per partire, ma se si fa uno sforzo per apprenderne alcune si può risultare ancora più soddisfatti.

Livello Base

Non è indispensabile usare programmi complessi per scrivere un corso. Tuttavia non è neppure la stessa cosa che scrivere un libro o una relazione. Si può dunque usare anche un comune word processor o persino un editor testuale, ma in pratica il punto di partenza è un programma che consenta di impadronirsi di due metodi di lavoro:

- organizzare gli argomenti strutturati in livelli (e possibilmente trame - storyboard)
- limitare le unità didattiche in spazi predefiniti (schede).

Scrivere per la rete (ma anche per un CD ROM) significa preparare dei modelli standard. Questi devono rispondere a determinati requisiti: innanzi tutto, essere organizzati su livelli più o meno uniformi; in secondo luogo, prestarsi ad un'impaginazione basata sullo schermo.

L'uniformità dei livelli significa preparare uno stile per i propri testi destinati all'eLearning in cui il titolo del corso, quello della lezione, quello dell'argomento interno alla lezione, quello del punto nell'argomento, il livello superiore della lista (numerata e non) e quelli inferiori, le didascalie, le note, i titoli dei box, il testo principale, le citazioni rientrate, il testo dei box e così via vengano compilati sempre nello stesso modo.

Oltre alla preparazione di un template (o modello) o di uno stylesheet (o foglio di stile) bisogna creare delle dipendenze per ognuno di questi livelli, in modo da avere i contenuti in ordine di messa a fuoco per ambito semantico («di che cosa stiamo parlando?»), di istruzione, di spiegazione dell'istruzione, di testo correlato, come casistica, note, riferimenti e così via. Per scrivere in maniera gerarchica esistono software che elaborano informazioni in modalità di struttura (Outline), come iLiner e Z-Write per Mac, MyInfo per PC²; particolarmente interessante per i - molti - autori che vogliono sentirsi liberi di scrivere in ogni luogo e anche sul desktop, BrainForrest Mobile Pro per Palm (con applicativo per Mac e Windows). Un altro tipo di supporto per organizzare le idee sono i programmi per il brainstorming, che consentono di disegnare il flusso degli argomenti per gerarchie e collegamenti. Il più interessante di questi è MindManager per Windows e Inspiration per Mac e Windows.

Di fatto sono in molti a disporre di una qualche versione di MS Office per Windows o ancor meglio PowerPoint che, come quasi tutti i programmi di presentation³, dispone di un ottimo outliner: si tratta solo di non usare il programma per preparare delle slides, ma solo come word processor in "vista" struttura. Quando si sarà ultimato il testo, oltre a salvarlo come file PowerPoint (*.PPT), lo si salverà in formato Rich Text (*.rtf) o in HTML, consentendone così la visualizzazione da tutti i principali word processor, garantendo il mantenimento totale della formattazione e delle immagini (se RTF). Lavorando in questo modo, potrete anche osservare un certo rispetto dell'equilibrio del testo, facendo in modo che i contenuti dipendenti da ogni

² Questo programma ha il vantaggio di essere gratuito. Altri hanno prezzi compresi fra le 40 e le 250 mila lire. Eccone alcuni: Writer's Blocks, StoryView, Screenplay Outliner (particolarmente utile per gli Storyboard), allClear, Memoirs 2001 Pro, Outline.

³ Come lo splendido Freelance Graphics di Lotus, Presentation di Corel o il fuori catalogo (ma era stato il primo a fornire questo strumento) Adobe Persuasion.

livello superiore (la "slide") siano più o meno simili.

I contenuti didattici così preparati possono passare direttamente alla schedulazione anche tramite MS Word (che pure dispone di una sua vista a struttura, ma molto meno gradevole) in un foglio di stile dove al nome dello stile del titolo attribuito ad ogni scheda venga conferito il formato che antepone un salto pagina. Da quel momento chi sviluppa il corso multimediale non avrà difficoltà a preparare le pagine ipertestuali (soprattutto se avrete definito in calce ad ogni pagina un elenco di argomenti correlati e le pagine a cui si riferiscono).

Livello Evoluto

Se, oltre al testo volete lavorare con immagini o animazioni, senza tuttavia impegnarvi in un eccessivo periodo di apprendimento di programmi e logiche, potete fare ricorso ad applicativi intermedi, in grado di arricchire i corsi, o addirittura di crearne comprensivi di parti testuali e parti multimediali. Per chi non ha mai messo mano a programmi di questo tipo, iniziare con un'applicazione di presentation come MS PowerPoint, Lotus Freelance Graphics, Corel Presentation, Astound Presentation, e ShowCase Express, può costituire un buon punto di partenza. I lavori preparati con questi software, infatti, sono semplici e rapidi da produrre e possono venire esportati in tempi brevissimi. Da una semplice presentazione si possono ottenere SlideShow fruibili con gli appositi plug-ins o direttamente in formato Web (html, dhtml, xml).

Una sicura alternativa per mantenere impostazioni editoriali di alta fedeltà e qualità si ottiene ricorrendo ad Adobe Acrobat, un programma per realizzare documenti elettronici portabili multiplatforma. Questi possono essere corredati da un elenco di titoli (bookmark), per passare con un clic direttamente al contenuto, o da miniature, per trovare le pagine dal colpo d'occhio. Si possono definire livelli di sicurezza, personalizzando il documento, modulare la qualità di stampa e concedere permessi d'uso personalizzati. Si può saltare da una pagina all'altra dello stesso documento o di uno attiguo, definendo dei collegamenti (che possono oltretutto eseguire alcune azioni a scelta), ma anche aprire risorse in rete, spedire messaggi, compilare moduli. I file possono venire aperti anche da browser, facendo ricorso al programma di lettura gratuito e molto diffuso. Preparare un file Acrobat (*.PDF) può, per extrema ratio, risultare rapido quanto fare una stampa, oppure può richiedere alcuni minuti in più per le personalizzazioni e le rifiniture ipertestuali.

Altri programmi assistono alla realizzazione di corsi in forma standardizzata e semplificata, pur offrendo integrazioni multimediali. In particolare possiamo suggerire NewMediaMentor di Idoneast e l'ampia scelta di programmi Astound⁴, con i quali andiamo a sconfinare nel livello successivo.

Livello Specialistico

Se volete realizzare prodotti basati su Web consultabili in rete o su CD ROM di livello più evoluto, occorrerà che vi impadroniate dei principali criteri necessari alla realizzazione di pagine Web, vale a dire del linguaggio HTML (ed eventualmente dei successivi DHTML, XML e via dicendo) e delle caratteristiche dei formati multimediali collegabili (immagini, disegni, pagine elettroniche, filmati, audio e così via).

Per realizzare lavori di questo tipo vi serviranno dei programmi professionali. Ne trovate diversi sul mercato e se avete voglia di trascorrerci del tempo potete anche usare i compilatori dei browser, come quello di Netscape, aiutati da shareware grafico come Graphic Converter per Mac, Paint Shop per Windows e GIMP per Linux. Tuttavia per ottenere risultati soddisfacenti dovrete ricorrere a due famiglie di prodotti: quella di Adobe, con GoLive! e Photoshop (anche nella versione "leggera") e quella di Macromedia, con Dreamweaver e Fireworks. Un programma per preparare le pagine e l'altro per trattare le immagini. Questi i fondamentali. Poi possono rendersi utili altri programmi come SoundEdit o anche lo shareware SoundApp per Mac e CoolEdit o Sound Forge per Windows al fine di elaborare i suoni. Non entrerà nel dettaglio di

⁴ Mentre scrivo vengo a sapere che Astound ha chiuso i battenti e dell'imponente catalogo non resta che l'applicazione per le teleconferenze.

altri applicativi, come quelli per disegni o filmati perché più specifici: esiste un'estesa letteratura in materia.

Livello Professionale

Arriviamo infine ai programmi per quanti vogliono fare della preparazione dei corsi la loro attività principale. Se già difficilmente gli autori si fanno carico del livello precedente, è del tutto verosimile che a queste competenze si indirizzino solo sporadici autori, smodatamente appassionati della programmazione e con molto tempo a disposizione. Più interessati all'argomento saranno i Web Editor (o Content Editor), i grafici e in generale più persone, ognuna specializzata in una particolare competenza (chi la programmazione delle pagine, chi della grafica, chi dei database, chi dell'audio, dei filmati, e via dicendo).

Accanto ai programmi citati al punto precedente ci sono prodotti decisamente avanzati:

- CourseBuilder e i Learning Object di DreamWeaver integrano al meglio la realizzazione di corsi ad interfaccia HTML.
- Probabilmente l'applicazione più riconosciuta e diffusa in questo periodo per realizzare programmi animati interattivi è Flash di Macromedia, in grado di proporre un po' di tutto quello che fa multimedia (seppure con diversi limiti) in dei files di dimensioni estremamente ridotte e praticamente standard, sia in Internet, sia come applicazioni indipendenti da browser, o inseribili in CD ROM auto-avviabili. Adobe ha preparato il corrispettivo di Flash e lo ha chiamato LiveMotion, ma si tratta di un programma che ha avuto poca fortuna, costretto il più delle volte a esportare nel formato "aperto" di Flash o come disegni in formato vettoriale SVA, proposto come standard grafico per la rete.
- Dove non arrivano questi programmi, al prezzo di un notevole investimento in apprendimento (ad esempio del linguaggio Lingo) e tecnologie, fa sfoggio di sé Director di Macromedia, le cui ultime versioni producono risultati sensazionali.
- Se il corso prevede una forte interazione con il partecipante con ampi momenti di autonomia dello studente in condizioni stand-alone, il prodotto di riferimento rimane di Macromedia e si chiama Authorware; si programma facilmente per oggetti, ma ogni qualvolta che occorre ottenere di più si ricomincia a compilare stringhe di codice. Macromedia offre infine una soluzione integrata dei suoi programmi di punta per l'eLearning, Macromedia eLearning Studio, che è sostanzialmente una suite relativamente combinata comprendente le ultime versioni di Authorware (quando scrivo è appena uscita la 6.0), Flash e Dreamweaver risparmiando circa il 30% sull'acquisto dei singoli componenti (da 3000 USD -full version- a 900 USD -upgrade-).
- Esistono poi altri prodotti di questo o altro tipo, ma non sono al pari diffusi, supportati e ricchi, oppure hanno costi stratosferici (alcuni vanno ben oltre i 100 milioni di lire). I principali sono MindLever Composition Suite di Centra, Hypercosm Studio, iAuthor di NYUOnline, Toolbook II Instructor di Click2Leran, le suites di Astoun eLearning Solutions, Quest, e TrainerSoft.

Fino a che punto occorre capirne?

La realizzazione di prodotti multimediali è una scatola di Pandora, aperta la quale si dischiudono universi di delizie e incubi infernali. Lasciarsi conquistare dalla technicality può risultare peggiore del vizio del gioco, assorbendo tempo e costringendo a rilanciare su tecnologie sempre più complesse, finendo per scoprire che... ci si è lasciati indietro il mondo, la gente, la realtà con i suoi bisogni veri, con la praticità e la semplicità, i piaceri, gli interessi, le persone, gli oggetti. In cambio non si è guadagnato nulla, salvo una qualche posizione intermedia in una gara adolescenziale di smanettoni.

Quando Herbert Simon insegnava la razionalità limitata, ci spiegava che nel progettare noi stessi e i nostri lavori è importante considerare di procedere dai limiti di quanto consideriamo realizzabile, per ridefinire quanto è effettivamente necessario per conseguire i risultati sperati.

Raccontava di una richiesta agli enti governativi statunitensi di aumentare i computer a disposizione per affrontare, negli anni '60, un aumento di informazioni da parte delle sedi diplomatiche internazionali che non si sapevano più gestire. Dopo un breve tempo, dal massiccio intervento di ampliamento le risorse centuplicate avevano fatto insorgere bisogni cento volte superiori all'incremento strumentale.

Un prodotto multimediale non deve essere perfetto. Dev'essere sostenibile . L'economia della sostenibilità deve guidare la realizzazione dei corsi on-line.

Non bisogna assecondare la fame di skill delle aziende, né le spinte onanistiche dei supertecnici e dei venditori di tecnologie. Chi fa i contenuti è bene che si tenga discosto dalla realizzazione, doppiamente se si considera in grado di farlo. Non è neppure male che chi tratta i media sia diverso da chi realizza le pagine e così via.

Detto questo, tutti quelli che vi lavorano dovrebbero conoscere molto bene il processo e le esigenze / competenze degli altri. Ognuno dovrebbe pensare che non solo il consumatore finale, non solo il committente, ma prima di tutto il "collega" che opera ad un altro livello va inteso come cliente del proprio operato. L'autore non deve costringere il realizzatore editoriale a rimettere mano ai contenuti per dar loro una veste pubblicabile. Preparare i testi perché siano conformi agli standard di design predefiniti è un suo compito e va svolto con precisione. Consigli sulla realizzazione che aiutino grafici ed editori a rendere migliore il risultato desiderato sono fondamentali; l'ingerenza nelle loro competenze è invece del tutto indebita.

Chi edita, chi sviluppa e chi prepara i media dovrà sentire l'autore e non fare tutto di testa propria per soddisfare il proprio narcisismo estetico.

Tutti quanti poi dovrebbero accettare di buon grado di dimensionare i propri prodotti in base alle indicazioni dei test di utilizzabilità, perché è l'utilizzatore che in ultima istanza detta legge. E a lui non interessa affatto quanto siano in assoluto competenti gli specialisti: l'importante è che il risultato sia funzionale ai suoi bisogni.

Se si ricomincia a ragionare da qui verrà molto più semplice comprendere quali strumenti di authoring siano più indicati ai propri fini, quali abilità e metodi di lavoro siano i più indicati.