



UNIVERSITÀ DI PISA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE 2016/2017

ITERATTIVITÀ E APPRENDIMENTO

LUCA MINARDI 553763

INDICE

- 1. INTERATTIVITÀ E APPRENDIMENTO: IL MONDO DEGLI E-BOOK**
p.2
- 2. AVVICINARE LA LETTERATURA AL MONDO DELL'INFANZIA** p.6
- 3. LETTURA 2.0 CONTRO LA DISLESSIA** p.11
- 4. CONCLUSIONE** p.14
- 5. BIBLIOGRAFIA** p.15

INTERATTIVITÀ E APPRENDIMENTO: IL MONDO DEGLI E-BOOK INTERATTIVI

L'idea di questo lavoro è quella di indagare il mondo dei libri elettronici interattivi e indagarne le potenzialità nel campo dell'apprendimento. Prima però di entrare nello specifico nel discorso occorre fare chiarezza sull'argomento.

L'idea di un libro digitale nasce nel 1968, da Alan Key¹. L'idea dell'informatico era di creare “*A Personal Computer For Children Of All Ages*”². Il Dynabook da lui creato era una sorta di antenato del tablet, dal momento che univa alla portabilità tipica di un oggetto come il libro l'interattività di un computer. La sua idea era comunque quella di rivolgersi al mondo dell'infanzia ma ben presto venne captata anche dal mondo degli adulti. A partire da quel momento in poi, le tecnologie e-reader e i contenuti digitali si sono sviluppati velocemente e contemporaneamente. Esempi da un punto di vista di contenuto sono i progetti Gutenberg³ e Liber Liber⁴. Lo scopo di entrambi i progetti era quello di rendere disponibili alla fruizione di tutti, a costo zero, contenuti di alto livello culturale. Tali contenuti hanno il vantaggio di essere reperibili con un semplice clic da un qualunque dispositivo, da telefono a computer. Si tratta di una vera e propria rivoluzione. Ovviamente il passaggio da un medium all'altro non è stato semplice. Solo dal 2005, si è infatti registrato un aumento delle vendite dei dispositivi e-reader e degli e-book in generale. La nuova generazione di e-reader (come il kindle) è stata accolta più calorosamente dagli utenti, insieme ai vari dispositivi tablet rilasciati nel 2010 da Apple. Inoltre l'introduzione di formati innovativi come l'epub 3, che permette di integrare contenuti multimediali con il testo scritto, ha fatto determinare il fatto che anche l'idea stessa di e-book è cambiata. Assistiamo tuttavia ad una convergenza, non ad una sostituzione.

¹1970-vivente da: <http://history-computer.com/ModernComputer/Personal/Dynabook.html>

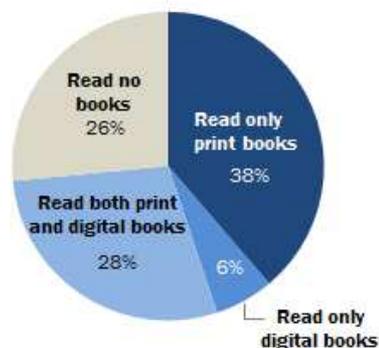
² Ivi.

³ Per informazioni sul progetto Gutenberg: https://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg:Project_Gutenberg_Literary_Archive_Foundation

⁴ Per informazioni sul progetto liber liber: <https://www.liberliber.it/online/aiuta/progetti/manuzio/>

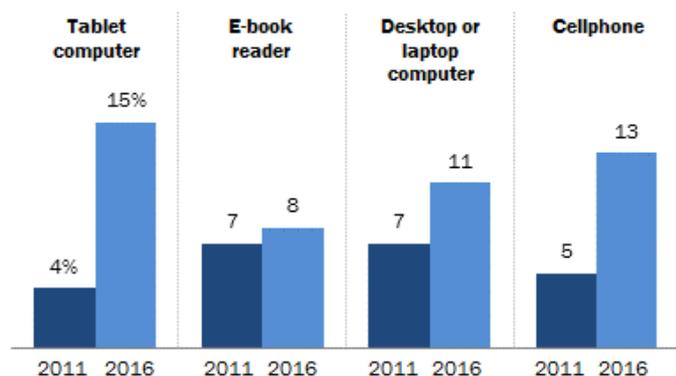
Basta dare uno sguardo ai dati. Uno studio condotto dal Pew Reserch Center⁵, pubblicato l'1 settembre 2016 dimostra che i libri stampati su carta risultano ancora i più letti dai cittadini americani⁶. Come si evince dal grafico⁷:

% of U.S. adults who have ___ in the last 12 months



I lettori che leggono solo i libri in formato cartaceo sono in numero molto superiore rispetto a quelli che leggono anche in digitale e più di sei volte quelli che leggono esclusivamente in digitale. Il fascino della carta stampata sembra vincere rispetto alla lettura su schermo. Questo perché la lettura su dispositivo viene associata comunemente ad una lettura di tipo *lean forward*,⁸ tesa al carpire informazioni in maniera attiva e a rielaborarle, in genere usata in situazioni lavorative o di impegno mentale. Al contrario la lettura di un libro è associata ad una lettura di tipo *lean back*, completamente rilassata. Tuttavia è doveroso anche dire che dall'introduzione la modalità di lettura degli e-book è cambiata. Studiando quest'altro grafico⁹

% of U.S. adults who have read an e-book in the last year using a/an ...



⁵ per informazioni su Pew Reserch Center: <http://www.pewresearch.org/>

⁵ per informazioni sull'articolo: <http://www.pewinternet.org/2016/09/01/book-reading-2016/>

⁷ Ivi.

⁸ NICOLETTA SALVATORI- ciclo di lezioni di editing e scrittura editoriale 2016/2017.

⁹ <http://www.pewinternet.org/2016/09/01/book-reading-2016/>

Si nota che se l'uso percentuale degli e-reader si è incrementata solo di un discreto valore, la lettura su dispositivi portatili di uso quotidiano come tablet e cellulari si è intensificata notevolmente. È un dato molto significativo dal momento che dimostra un uso più maturo dei dispositivi informatici, usandoli anche per la fruizioni di contenuti più maturi.

È doveroso anche sottolineare che tramite l'introduzione di formati come l'e-pub 3, il mondo degli e-book ha subito una svolta decisiva. L'interattività, che ogni utente medio vive ogni giorno su internet, si è mischiata con il mondo dei libri. L'idea di un libro interattivo, in realtà si era diffusa anche con i libri stampati. Un esempio può essere la collana per ragazzi dello scrittore statunitense R. L. Stine¹⁰, *Give yourself Goosebumps*. La peculiarità della collana sta proprio nel poter scegliere che finale prenderà la storia, in base alla scelta di quale pagina leggere. In questo modo ogni lettore avrà una sua storia. L'autore sembra quasi dare al lettore una serie di pezzi, che possono essere smontati e rimontati a piacere. In questo modo chi scrive non solo crea nel lettore l'illusione di "scrivere insieme a lui" invogliandolo a continuare, ma produce molte storie diverse.

Interattività e narrazione sembrano dunque ingredienti ben mescolabili tra loro. Come evidenziato anche da Federico Meschini¹¹ si sono anche osservati molti esempi di prodotti interattivi con alto livello di narratività. Prendiamo qualche esempio del mondo dei videogame. Il genere ludico delle: avventure grafiche¹² prende le mosse proprio da un'operazione di storytelling. Il giocatore non fa altro che vivere una storia, in cui però è parte attiva dal momento che partecipa in prima persona nel risolvere enigmi o superare ostacoli per far proseguire il protagonista nel gioco. Un genere particolare di avventure grafiche sono i videogiochi in cui ogni scelta del giocatore influisce nella storia, contribuendo a sbloccare diversi finali¹³. Esempi moderni sono *Eavy Rain*¹⁴ in cui il giocatore interpreterà quattro diversi personaggi che saranno coinvolti nell'indagine sul *killer dell'origami* un pericoloso criminale che rapisce e uccide bambini, oppure *Until Dawn*¹⁵ in cui il giocatore interpreterà a turno uno di otto ragazzi, intrappolati in una baita in montagna e braccati da un mostri malefici e misteriosi e in base alle scelte il giocatore riuscirà a salvare un numero diverso di personaggi dalla morte.

¹⁰ 1943-vivente, per informazioni: <http://rlstine.com/about-rl-stine>

¹¹ FEDERICO MESCHINI- Informatica umanistica, edizioni digitali e pensiero computazionale, 19 Aprile 2017

¹² Un genere di videogioco d'avventura dotato di una interfaccia utente di tipo grafico e nato come evoluzione delle avventure testuali.

¹³ Questo ovviamente non è solo prerogativa delle avventure grafiche, nel mondo videoludico non è un meccanismo adottato solo dalle avventure grafiche ma si usa in varie tipologie di giochi.

¹⁴ Per informazioni sul gioco: <http://multiplayer.it/giochi/heavy-rain-per-ps3.html>

¹⁵ Per informazioni sul gioco: <http://multiplayer.it/recensioni/155042-until-dawn-finche-morte-non-ci-separi.html>

In entrambi i casi citati, il medium videogioco punta tutto sulla storia, dal momento che le dinamiche di gioco si riducono spesso al premere una serie di tasti. Da un punto di vista di codice, il giocatore si limita di fatto ad attivare una serie di *if* e *else* combinando però effetti imprevedibili che lo tengono incollato allo schermo fino alla fine della vicenda. Cosa succede se questo stesso meccanismo si applica ai libri in edizione digitale? C'è il rischio che perdano lo status di vero e proprio "libro" trasformandosi in qualcos'altro?

Come fatto notare da Federico Meschini¹⁶, in effetti quando ad un libro elettronico si unisce l'interattività, si crea un oggetto informativo multimediale. Tuttavia anche i libri elettronici mantengono delle caratteristiche ben precise:

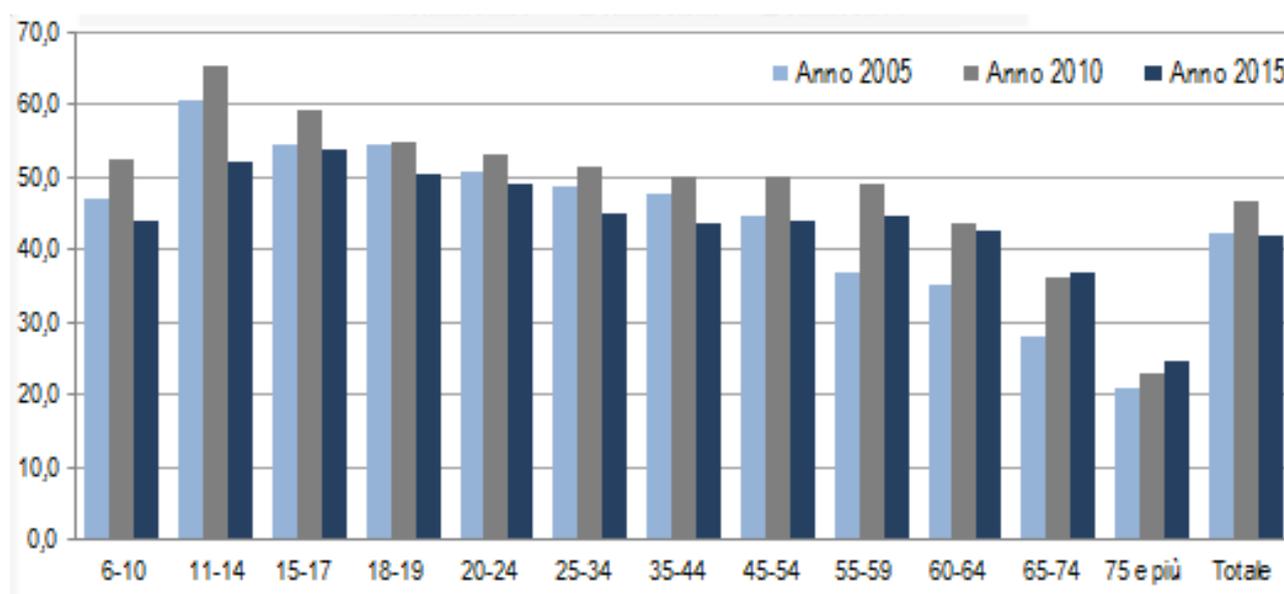
- **AUTORIALITÀ:** a differenza di un videogioco un libro ha comunque in genere un autore univoco (a differenza di un prodotto videoludico, in cui dietro in genere c'è un team di sviluppo e tanti sceneggiatori che scrivono la storia) che per quanto possa avvicinarsi al lettore o coinvolgerlo nella storia, comunque lo guida in un percorso.
- **CONCLUSIVITÀ:** Il libro ha una sua individualità, una forma chiusa a differenza di un sito web, dove c'è un costante scambio di informazione fra le varie pagine oppure addirittura fra siti diversi.
- **SCRITTO:** Il linguaggio scritto è alla base di un vero libro. Per quanto un libro elettronico possa adottare diversi linguaggi, la parola scritta dovrà sempre ricoprire un ruolo predominante a differenza di altri medium che usano diversi linguaggi mescolati alla perfezione come il film o la televisione.

Rispettando queste caratteristiche anche gli e-book interattivi possono essere considerati libri veri e propri, ma che vengono letti mediante una lettura di tipo 2.0. Tale tipo di fruizione, che tende a catturare maggiormente l'attenzione, pretendendo una partecipazione allo stesso attiva, ma di tipo *lean back*. Date queste caratteristiche, come possono essere accolti questi oggetti multimediali dai lettori più piccoli? Rimettendo indietro l'orologio tuttavia e tornando all'idea di Kay, vediamo come l'idea di un libro elettronico nasca proprio per i più piccini. È dunque giusto vedere come le case editrici si sono rivolte ai piccoli clienti e con che prodotti.

¹⁶ FEDERICO MESCHINI- Informatica umanistica, edizioni digitali e pensiero computazionale, 19 Aprile 2017

AVVICINARE LA LETTERATURA AL MONDO DELL'INFANZIA

Limitando l'analisi solo al nostro paese, si osserva che secondo le indagini dell'ISTAT compiute nel 2015, la fascia d'età che fornisce più lettori è quella che va dai sei ai diciassette anni, mantenendosi stabilmente in testa rispetto alle altre come si può osservare dal grafico dove sono riportati i dati in percentuale delle persone che hanno letto un libro nei dodici mesi precedenti all'intervista¹⁷.



Questo può essere spiegato da molti fattori, primo fra tutti il supporto scolastico durante le scuole primarie, dove la lettura viene spesso incentivata anche con attività collaterali rispetto alla normale didattica.

Vediamo un esempio concreto: il progetto lettura “Liber...a tutti”¹⁸ proposto dall'istituto comprensivo Giuseppe Lombardo Radice di Siracusa. Nella prefazione del bando si può infatti leggere: “La capacità di leggere non è né innata né connaturata alla natura umana; il processo di alfabetizzazione inizia non appena i bambini vengono al mondo [...] Sviluppare tale capacità è compito dell'educatore che deve adoperarsi perché non si crei una cesura tra questo primo momento

¹⁷ Grafico tratto da: <http://www.istat.it/it/archivio/178337>

¹⁸ Progetto di lettura Liber... a... tutti 2016-2017, 2016, Istituto Comprensivo Giuseppe Lombardo Radice, Siracusa. Per informazioni più dettagliate sul progetto: <http://istitutocomprensivoglradice.it/index.php/progetto-lettura/320-progetto-lettura-liber-a-tutti>

ed il processo di alfabetizzazione formalizzata, che ha inizio con la scolarizzazione”¹⁹. Insistere sulla lettura sin dalla più tenera età (è giusto infatti precisare che nell’istituto vi sono ben tre ordini di scuola ed il progetto è rivolto a tutti: scuola dell’infanzia, scuola primaria e scuola secondaria inferiore) è dunque un dovere fondamentale da parte di qualunque insegnante. Aiutare il bambino a sviluppare piacere nella lettura significa evitare che il giovane discente associ il leggere solo ed esclusivamente ad un ambito scolastico. In questo senso diventa cruciale il lavoro approfondito sul testo, che gli alunni devono vivere in maniera critica. Mettendo a confronto il testo del progetto con altri simili, si possono notare gli stessi modi di intervenire favorire questo tipo di approccio al testo

- Far conoscere ai bambini vari tipi di testo (prosa, poesie, fiaba ecc...).
- Permettergli di sviluppare una concreta capacità di analisi (individuazione dei personaggi, distinzione di generi letterari, suddivisione in sequenze ecc...).
- Analizzare i pensieri e i sentimenti che i bambini manifestano dopo la lettura.
- Rievocazione delle storie lette attraverso anche altri linguaggi (recitazione, musica, disegno ecc...).

Il successo di questo tipo di tecnica di diffusione del piacere della lettura, contribuisce dunque in parte a spiegare l’elevato numero di lettori nelle prime fasce d’età. Occorre poi fare le dovute differenze, in merito ad esempio ad un ambiente familiare in cui il bambino è spronato o meno a leggere. È chiaro comunque come la letteratura per l’infanzia possa costituire un campo interessante per le sperimentazioni dato l’elevato numero di lettori ed qui che entra la novità del libro elettronico interattivo.

Occorre precisare che oggi parlare di bambini equivale ad usare (sempre con le dovute cautele) l’espressione di NATIVI DIGITALI²⁰. Le generazioni che vanno dal duemila ad oggi sono immerse nel mondo digitale, pieno di interattività. La loro capacità di soffermarsi sulle cose è minore. In questo modo anche chi deve trasmettere dei contenuti deve fare i conti con il modo veloce (e spesso anche superficiale) in cui le informazioni sono assorbite dalle giovani menti. È in questo contesto che si parla approfonditamente di *Edutainment*, cioè di “*entertainment (as by games, films, or shows) that is designed to be educational*”²¹.

¹⁹ Ivi. p.5.

²⁰ Per approfondimento sul termine: http://www.treccani.it/webtv/videos/pdnm_della_valle_nativi_digitali.html

²¹ Definizione tratta da: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment>

Del resto, in accordo con importanti pedagoghi come Friedrich Fröbel²² o Maria Montessori²³, il valore del gioco stesso nell'educazione del bambino è centrale. Secondo Fröbel, l'attività ludica è una necessità fondamentale del bambino, uno strumento principe per favorire l'espressione e la rappresentazione della sua interiorità in maniera creativa²⁴. Attraverso il gioco si ha un'idea più chiara di quali sono gli interessi del bambino, che secondo la Montessori erano il punto di partenza per costituire un'ambiente stimolante ed educativo²⁵. L'utilizzo di gioco come strumento di verifica e di trasmissione di contenuti è una pratica frequente. Il bisogno di strumenti digitali per catturare i giovani allievi è notevole. Addirittura l'utilizzo di software che si possano introdurre nelle scuole per poter sondare e sviluppare gli interessi del bambino e allo stesso tempo trasmettere qualcosa è proposto anche dal PROGETTO EDUCATIVO MONTESSORI²⁶, propugnato da una commissione di studiosi dell'OPERA NAZIONALE MONTESSORI²⁷. Si legge infatti nel testo del documento "Nella scuola elementare i computer multimediali possono essere utilizzati utilmente per attività di editing e di diffusione di testi, per comunicazioni via e-mail, per visione di software didattici, per costruzione di ipertesti, per attività legate al linguaggio"²⁸. Questo spiega anche la creazione di varie applicazioni o giochi educativi. Ed è in questa categoria che si collocano gli e-book interattivi.

Un esempio tutto italiano sono gli esperimenti di Elastico App²⁹. Lo studio unisce varie competenze per la creazione di libri interattivi multimediali. L'idea di base è quella di creare delle vere e proprie avventure interattive, in cui il giovane lettore si può divertire attraverso:

- Animazioni al tocco.
- Effetti sonori.
- Mini-giochi con effetti attivabili muovendo il dispositivo.
- Interazioni svariate con gli oggetti che compaiono sullo schermo.

Per la creazione di tali applicazioni si ricorre ovviamente ad un numero molto grande di esperti:

²² 1782-1852, per informazioni su Friedrich Fröbel :<http://www.sapere.it/sapere/strumenti/studifacile/psicologia-pedagogia/Pedagogia/La-riflessione-pedagogica-nell-et--moderna/L-infanzia-come-gioco--Fr-bel.html>

²³ 1870-1952, per informazioni su Maria Montessori:

http://www.operanazionalemontessori.it/index.php?option=com_content&task=section&id=5&Itemid=32

²⁴ G. Tarozzi, Pedagogia Generale, Zanichelli, Bologna 1947

²⁵ Ivi.

²⁶ Per informazioni:

http://www.operanazionalemontessori.it/index.php?option=com_content&task=category§ionid=6&id=14&Itemid=34

²⁷ Ivi.

²⁸ Per informazioni sul passaggio specifico del documento:

http://www.operanazionalemontessori.it/index.php?option=com_content&task=view&id=27&Itemid=34

²⁹ Per informazioni su ElasticoApp: http://www.elasticoapp.com/home_ita/chisiamo/index.html

- Un umanista, che conosca a fondo il testo in modo da curarlo a fondo nell'arrangiamento e nella correttezza.
- Un informatico, esperto nel linguaggio xml e in linguaggi di programmazione come java e java-script.
- Un grafico, esperto in illustrazioni accattivanti per il pubblico giovane e che ben si adatta alle esigenze di programmazione.
- Un esperto di audio digitale, in modo da curare gli effetti di audio.

Elastico ci dimostra come sotto questa complessa veste possano variare sensibilmente i contenuti, da una favola per bambini come la famosa storia di Collodi nell'applicazione *Pinocchio* ai viaggi di Ulisse nell'applicazione *The Voyage of Ulysses*.

Nel primo caso il giovane lettore potrà seguire la storia del piccolo burattino in maniera attiva, modificando l'ambiente in cui la storia si svolge o giocando in vari modi con Pinocchio (facendolo fuggire dal gatto e la volpe o salvandolo dalla tremenda balena). Il viaggio di Ulisse viene reso in maniera molto simile: il lettore comincia dalla presa di Troia, appiccando fuoco alla città semplicemente toccando lo schermo e continua fino all'uccisione dei Proci al che insidiano il palazzo di Itaca. È interessante notare come in entrambi i casi le storie ben si prestino alla resa dinamica. Le peripezie di Ulisse così come quelle di Pinocchio possono tranquillamente fungere da base per un mini-gioco. Tuttavia oltre alla sapiente scelta dei testi, è importante l'apporto umanistico di conoscenza profonda della narrazione, in modo da estrapolare al meglio le parti fondamentali della storia e poterle adattare al contesto digitale. E' un lavoro molto complesso dato che la scelta delle parole è importante, dal momento che bisogna fare in modo che il testo scritto non venga completamente ignorato se il lettore viene distratto dal contesto animato. Coerenza testuale e correttezza formale non devono dunque mancare, altrimenti l'intera applicazione perde la sua funzione originaria di divulgare un testo di alto livello letterale e diventa una semplice applicazione di svago. *L'entertainment* non deve dunque sopraffare gli intenti di *education*.

Il mondo dell'editoria, sta investendo molto sui libri interattivi destinati all'infanzia. Per avere un'idea di questo basta dare uno sguardo alla moltitudine di premi destinati alla creazione di libri digitali. Un esempio è il premio Andersen³⁰ per creazioni digitali, creato nel 2014³¹. Le applicazioni premiate, riflettono in genere specifici parametri come "L'immediatezza e la facilità di interazione per il bambino che la utilizza rendono inutile ogni spiegazione e ogni suggerimento aggiuntivi"³². La

³⁰ Per informazioni sul premio Andersen: <http://www.premioandersen.it/edizione2012/il-premio/>

³¹ Per informazioni sul primo premio creazioni digitali: <http://www.premioandersen.it/edizione2012/premio-andersen-2014-i-vincitori/>

³² Ivi.

facilità nella modalità di interazione dal momento che si basa proprio su “cercare idee semplici ed efficaci e di raccontarle con un linguaggio immediato”³³. Un vantaggio di queste applicazioni sta anche nel supporto dato dai destinatari stessi dal momento che “Si procede giustamente provando, sperimentando, testando con l’aiuto degli stessi giovani utenti, aggiustando il tiro, modificando la rotta”³⁴. Creare applicazioni a misura di bambino diventa dunque più facile dal momento che è il lettore ad aiutare in un certo senso con le sue idee sia le storie a lui destinate sia il codice che ne determina la fruizione.

³³ Ivi.

³⁴ Ivi.

LETTURA 2.0 CONTRO LA DISLESSIA

Una menzione speciale nel grande campo delle applicazioni possibili degli e-book interattivi, riguarda il loro uso nelle tecnologie di supporto alla didattica per bambini affetti da disabilità. La potenzialità che ha la tecnologia in questo campo sono quasi infinite. Ogni giorno vengono sponsorizzate applicazioni per aiutare la didattica rivolta ad alunni con i bisogni più vari: cecità, sordità, autismo, deficit dell'attenzione ecc... In questo campo vi sono diverse case editrici specializzate come la Erikson³⁵ e UovoNero³⁶. In questi campi l'uso di un e-book interattivo diventa una risorsa irrinunciabile. Per averne un'idea (sebbene non esauriente) di ciò che significa basta prendere un esempio: la casa editrice biancoenero³⁷.

L'obiettivo della casa editrice è quello di creare libri ad Alta Leggibilità³⁸. Lo standard è dunque quello di creare libri semplificati non nei contenuti, bensì con delle caratteristiche grafiche peculiari che semplificano la lettura, affaticando meno l'occhio umano. In questo modo soggetti affetti da disturbo di visione come la dislessia possono facilmente approcciarsi con testi anche complessi. Ovviamente è bene ricordare che come ogni operazione volta ad aumentare l'accessibilità, rendere la lettura più semplice avvantaggia tutti gli utenti.

Per rendere un libro cartaceo altamente leggibile bisogna abbattere una serie di barriere tipografiche. Lo stesso discorso vale anche per gli e-book, che devono riprodurre in digitale le stesse caratteristiche:

- Testo non giustificato, per evitare il passaggio irregolare da una riga all'altra e la divisione in sillabe.
- Ampii spazi fra i paragrafi, che offrono all'occhio umano più possibilità di riposo e facili traguardi di lettura.
- Un colore dello sfondo sopra cui scorrono le lettere più tendente al color crema che al bianco, per evitare il brusco contrasto con il colore nero della pagina.
- Un utilizzo di un font particolare che faciliti la leggibilità.

L'ultimo punto è da approfondire. La casa editrice biancoenero ha per esempio creato un font specifico³⁹. Si può però dedurre caratteristiche che devono essere necessariamente rispettate in ogni tipo di font che rispetti lo standard di alta leggibilità:

³⁵ Per informazioni sulla casa editrice: <http://www.erickson.it/Pagine/Chi-siamo.aspx>

³⁶ Per informazioni sulla casa editrice: <http://www.uovonero.com/s/>

³⁷ Per informazioni sulla casa editrice: <http://www.biancoeneroedizioni.it/alta-leggibilita/>

³⁸ Per approfondimenti sull'alta leggibilità: <http://www.battelloavapore.it/catalogo/alta-leggibilita#blog>

³⁹ Per approfondimenti sul font: <http://www.biancoeneroedizioni.it/font/>

- L'ampiezza delle lettere molto superiore al normale.
- Differenziare lettere molto simili fra di loro come le lettere speculari come "p" e la "b"
- Aumentare lo spazio fra le parole
- Aumentare il kerning⁴⁰

Attraverso questi accorgimenti, molti lettori possono apprezzare testi che altrimenti sarebbero per loro eccessivamente ostici. Gli e-book interattivi compiono tuttavia dei passi in più.

Caratteristica centrale è quella infatti di essere implementati con una versione audio. Attraverso infatti un semplice pulsante, l'utente potrà avere accesso ad un file in formato .mp3 in cui una voce legge l'intero capitolo. È una funzione importante a vari livelli. Riascoltare le parole può essere un modo per essere sicuri di averle lette correttamente, in modo che eventualmente il lettore può correggere errori di comprensione oppure colmare lacune in caso per errore si sia inavvertitamente saltata qualche riga. La doppia natura di libro e di audio libro fa sì inoltre che la lettura sia accessibile anche ad utenti con disabilità diverse come una ridottissima capacità di visione o la completa cecità. La funzione di ascolto delle parole può essere attivata anche solo per uno specifico paragrafo, semplicemente evidenziando l'area interessata. Altra funzione importante è l'utilizzo di una BARRA MARCARIGA. Il lettore potrà semplicemente trascinare una barra studiata appositamente per evidenziare una sola riga del testo. Tramite questo meccanismo, il lettore può concentrarsi esclusivamente su una sola piccola porzione di testo, evitando di conseguenza di essere distratto dalle righe intorno.

Altra caratteristica essenziale è l'uso del layout fisso. Il libro è dunque impaginato in maniera rigorosa, con precisa attenzione a numeri di pagina, spazi, indice ecc... speciali pulsanti poi permettono di accedere alle varie funzioni interattive del testo, ma che comunque mantiene uno schema fisso. In questo modo riproduce più fedelmente l'impaginazione di un libro. Così facendo in qualunque dispositivo il testo venga letto, le caratteristiche grafiche sono rispettate. Sarebbe stato invece sconsigliato l'uso di un layout dinamico, che al contrario per sua natura si adatta al dispositivo su cui viene letto. Conseguenza di questo sarebbe una impaginazione che potrebbe far perdere visibilmente tutte le caratteristiche di ariosità e leggerezza del testo, se letto su un supporto con schermo troppo piccolo, invalidando l'intento stesso dell'e-book e gli standard di Alta Leggibilità.

Gli e-book prodotti dalla casa editrice biancoenero finora disponibili, riportano capolavori della letteratura europea⁴¹. Si tratta di testi non eccessivamente difficoltosi al livello di comprensione, ma

⁴⁰ Per kerning, in italiano crenatura, si intende la riduzione dello spazio bianco fra determinate coppie di lettere.

⁴¹ Per prendere visione del catalogo:

che per un lettore con difficoltà di lettura risulterebbero troppo ardui, data in alcuni casi l'elevata lunghezza. Grazie però al peculiare formato e-book, risultano perfettamente accessibili.

CONCLUSIONE

In conclusione possiamo affermare che le potenzialità degli e-book interattivi sono molteplici. La loro caratteristica vincente sta proprio nella loro grande usabilità. Abbiamo visto infatti esempi relativi al mondo dell'infanzia e delle disabilità, ma l'utilizzo di questi oggetti multimediali interessa anche al mondo degli adulti. Si può affermare che il futuro del libro in toto siano gli e-book interattivi? È ancora presto per dirlo, tuttavia è innegabile che le potenzialità di questo nuovo medium sono molteplici e ancora in parte sconosciute. Potenzialità che figure ibride come quella dell'informatico umanista possono trovare. Avere una grande padronanza del contenuto (testo) e allo stesso tempo una conoscenza del mezzo (codice), uniti alla capacità di operare una sintesi critica fra questi due poli apparentemente così distanti, saranno le qualità necessarie per progredire in questo campo. Tutte qualità che ogni umanista digitale deve avere e applicare e il risultato di ciò, non può che essere sorprendente.

BIBLIOGRAFIA*

- F. Meschini- Informatica umanistica, edizioni digitali e pensiero computazionale, 19 Aprile 2017
- N. Salvatori- ciclo di lezioni di editing e scrittura editoriale 2016/2017.
- G. Tarozzi, Pedagogia Generale, Zanichelli, Bologna 1947
- Progetto di lettura Liber... a... tutti 2016-2017, 2016, Istituto Comprensivo Giuseppe Lombardo Radice, Siracusa

*Indicazioni in merito alla sitografia sono state già date in nelle note dell'elaborato, secondo gli argomenti trattati.