

Manuela Cantoia e Alessandro Antonietti

## **MAPPE E STORIE**

### **Dai processi cognitivi alla comunicazione**

#### Introduzione

#### 1. Le caratteristiche di una “mappa”

- 1.1. Analogicità
- 1.2. Iperestualità
- 1.3. Interattività
- 1.4. Tre assi
- 1.5. La Realtà Virtuale

#### 2. Multimedialità

- 2.1. Vantaggi e limiti dell’analogicità
- 2.2. Tipi di immagini
- 2.3. Abbinamenti di immagini e testi
- 2.4. Quanto sono applicati i principi dell’apprendimento multimediale?
- 2.5. Rappresentazioni della multimedialità

#### 3. Iperestualità

- 3.1. Vantaggi e limiti dell’organizzazione reticolare della conoscenza
- 3.2. Iperestesti e stili di pensiero
- 3.3. Evitare il “naufragio iperestuale”
- 3.4. Iperestesti e visioni del sapere
- 3.5. Produrre iperestesti: le mappe concettuali

#### 4. Interattività

- 4.1. *Learning by doing*
- 4.2. Vantaggi e limiti dell’interattività
- 4.3. Quando l’ambiente digitale fa la differenza?
- 4.4. La costruzione di senso attraverso l’azione
- 4.5. Interattività collaborativa
- 4.6. Integrazione di ambienti
- 4.7. Interattività consapevole

#### 5. Storie

- 5.1. Dal paradigmatico al narrativo
- 5.2. Dentro il pensiero narrativo
- 5.3. Pensiero narrativo e Sé
- 5.4. Il pensiero narrativo in medicina

#### Riferimenti bibliografici