

TEMA

Heracles: ricostruire LEONTINOI

Nuccia Silvana Pirruccello

Docente di lingua inglese – I.S. Elio Vittorini – Lentini (SR)

L'idea è quella di far rivivere virtualmente l'antica *Leontinoi*. Attraverso la trasposizione di contenuti in modelli 3D a cui verranno formati gli studenti partecipanti. Si tratta di costruire un ambiente esplorabile e interattivo che rappresenti porzioni rilevanti dell'antica colonia calcidese, facendo rivivere il più possibile un'esperienza di usi, costumi e mode proprie di quella civiltà. Il periodo di riferimento è quello dell'età classica nel periodo di maggiore splendore (approssimativamente dal 614 a.C. al 422 a.C. coincidente quest'ultimo con la sconfitta subita dalla città di Siracusa all'epoca della prima spedizione ateniese). Il prodotto finale sarà fruibile come esperienza di realtà virtuale attraverso dispositivi mobili e fissi, con ricadute significative sul territorio nella sua connotazione artistica e archeologica.



Figura 1 – Presentazione del progetto "Heracles: ricostruire Leontinoi"

Il progetto è rivolto alla classe III A in parallelo con la III C del liceo Scientifico "Vittorini" di Lentini.

Nell'annualità 2016/2017 (Modulo B) si cercherà di arricchire il curricolo scolastico con l'acquisizione di competenze tecniche e informatiche orientate alla creazione di realtà virtuali spendibili nel mercato del lavoro. Allo stesso tempo il progetto servirà a sensibilizzare gli alunni sui ritorni positivi di una conoscenza e su un uso responsabile del territorio da cui non rimanga fuori un possibile beneficio economico in chiave di fruibilità turistica.

La progettazione dei percorsi in alternanza, contribuisce a sviluppare le competenze richieste dal profilo educativo, culturale e professionale del corso di studi. Il concetto di competenza, intesa come «*comprovata capacità di utilizzare, in situazioni di lavoro, di studio o nello sviluppo professionale e personale, un insieme strutturato di conoscenze e di abilità acquisite nei contesti di apprendimento formale, non formale o informale*», presuppone l'integrazione di conoscenze con abilità personali e relazionali. L'alternanza può, quindi, offrire allo studente occasioni per risolvere problemi e assumere compiti e iniziative autonome, per apprendere attraverso l'esperienza e per elaborarla e rielaborarla all'interno di un contesto operativo.

I docenti dei consigli di classe integrano e danno spazio all'attività prevista da tale progetto rispettando i tempi di lavoro degli alunni coinvolti e valutando, come previsto dalla normativa, la loro crescita in termini culturali e di competenze tecniche e operative.

Il progetto si compone di quattro moduli da sviluppare nel triennio:

1. Studio e selezione dei siti/periodi di interesse
2. Acquisizione competenze tecniche per la Realtà Virtuale
3. Produzione contenuti di input per la modellazione 3D
4. Trasposizione dei contenuti in modelli 3D/VR

Mentre i moduli A e B sono indipendenti sia da un punto di vista tecnico che da un punto di vista cronologico, i moduli C e D sono consequenziali e devono rispettare l'ordine cronologico.

Per i moduli A e C ci si avvarrà di uno o più esperti, tra Storici e Archeologi, che conoscano bene la realtà per la quale si desidera investigare e che possano dare un solido contributo soprattutto nella scelta dei siti e dei periodi ai quali si vuol fare riferimento per la ricostruzione dei modelli.

Per i moduli B e D la *Digital Atom* si fa carico di trasferire tutto il know-how necessario per consentire a tutti gli studenti di raggiungere il target formativo.

L'esperienza di Virtual Reality si colloca all'interno dell'alternanza scuola-lavoro perché oltre a recarsi negli uffici della Digital Atom, gli studenti svolgono alcune ore di lezione in classe con l'intervento di esperti esterni. Subito dopo la presentazione del progetto agli studenti, che lo hanno accolto con molto interesse ed entusiasmo, sono iniziate le prime lezioni di familiarizzazione con il software nei mesi di gennaio e febbraio.

Il "prodotto" finale, oltre a rappresentare un segmento di percorso curricolare, potrà essere offerto al Comune di Lentini e Carlentini per una migliore fruibilità turistica del parco archeologico di Leontinoi da parte dei visitatori.