BRICKS | TEMA

La Grecia antica in realtà aumentata

a cura di:
David Del Carlo

Liceo, Webquest, Video, Smartphone

Il contesto: un laboratorio multimediale

Il laboratorio multimediale *Gymnasivm 2.0* nasce presso il Liceo Statale "Lorenzini" di Pescia con l'obiettivo di **coniugare la cultura classica con le nuove tecnologie:** avviato nell'anno scolastico 2017/2018, prosegue poi l'anno successivo ed è tuttora in corso, nell'ottica di una sperimentazione triennale.

Figura 1 Il logo del laboratorio

I destinatari sono gli studenti iscritti alla classe prima dell'indirizzo Classico, che, su base volontaria, scelgono di frequentare un'ora aggiuntiva rispetto al monte-ore settimanale: si tratta quindi di ragazzi di 14/15 anni di età. Le attività proposte si fondano tutte sulla metodologia *Project Based Learning*[1]: ciascuna viene monitorata e valutata con apposite rubriche di valutazione e al Laboratorio è riservato un voto in pagella.

Nella sperimentazione sono coinvolte principalmente la Storia, la Lingua Latina, la Lingua Greca, discipline che forniscono i contenuti su cui esercitare/sviluppare diverse competenze sia a livello sociale e civico (grazie alla modalità *cooperative learning*[2], proposta in quasi tutte le attività), sia a livello digitale.

L'attività che vado a illustrare, in particolare, ha visto impegnati gli studenti nella realizzazione di una mostra multimediale in realtà aumentata, per la quale l'utilizzo dello smartphone è risultato indispensabile in ciascuna fase.

Video: il laboratorio spiegato dagli studenti

[1] Per un'introduzione al PBL si veda https://www.youtube.com/watch?v=LMCZvGesRz8

[2] Per un approccio pratico all'apprendimento cooperativo consiglio Stefano Rossi, *Tutti per uno uno per tutti*, La Meridiana 2014

Prima fase: ricerca e *web quest*

Agli studenti, suddivisi in coppie, è stato assegnato un argomento di cultura materiale greca da approfondire: dall'abbigliamento all'alimentazione, dalla condizione femminile all'educazione, dalla medicina al teatro, dalle abitazioni ai templi, e così via.

Per le loro ricerche gli studenti hanno attinto sia a fonti cartacee reperite nella biblioteca scolastica e in sala docenti (manuali, enciclopedie, riviste divulgative come *Focus Storia, Storica National Geographic, Archeo, Civiltà*), sia a siti web validati indicati dal docente, secondo la metodologia del *web quest*[3].

Tutti i materiali, compresi immagini e video, sono stati raccolti e ordinati in un Padlet.

In questa fase gli smartphone sono stati utilizzati in alternativa al notebook ogni volta che non è stato possibile accedere all'aula di informatica per la ricerca delle informazioni; allo stesso tempo, l'uso dei device personali ha permesso agli studenti di fare pratica degli strumenti della G Suite, in particolare della piattaforma Google Classroom, che abbiamo sfruttato per comunicare e condividere materiali nel corso dell'intero anno scolastico.

Figura 2- La ricerca sul web

Seconda fase: stesura dei testi

Una volta raccolti i materiali, gli studenti hanno scritto due testi sull'argomento loro assegnato: uno più esteso per il video, uno più sintetico per il cartellone. In entrambi i casi, i web tool utilizzati sono stati (a scelta delle coppie) Google Documenti o Google Presentazioni, che hanno consentito di lavorare in condivisione per tutta la seconda fase dell'attività.

[3] Sul *web quest* e su altre metodologie innovative si veda Tommaso Montefusco, *La didattica laboratoriale*, Edizioni dal Sud 2015

In questo caso lo smartphone è stato essenziale per verificare quella che sarebbe stata la durata effettiva di ciascun video, che non doveva superare i 3 minuti: **ogni coppia ha effettuato le prove registrando su device la lettura del testo con l'app Voice Record Pro, provvedendo a eventuali modifiche ma, soprattutto, esercitandosi in una lettura espressiva.** La consegna era infatti quella di rendere l'argomento piacevole e accattivante per il pubblico.

Uno degli aspetti educativi di questa fase è stato sicuramente l'apprendimento delle corrette modalità di citazione delle fonti, sia cartacee che digitali, utilizzate per la stesura dei testi: a proposito di uso dello smartphone, nella fase precedente non sono stati pochi gli studenti che, anziché appuntare per scritto i dati bibliografici, hanno preferito fotografare il frontespizio dei libri e delle riviste utilizzati.

Terza fase: realizzazione dei cartelloni

Gli studenti passano quindi a scrivere i testi più brevi sui cartelloni, sui quali vengono incollate due o più immagini: fra esse, scelgono l'immagine *trigger*, quella cioè che, inquadrata con un device mobile, farà partire il relativo video. Per distinguerla dalle altre le viene posto accanto un bollino adesivo che riproduce il logo dell'app utilizzata.

In questa fase i ragazzi e il docente hanno documentato con gli smartphone l'attività tramite foto e video. **Vorrei sottolineare l'importanza di abbinare a una tecnologia prettamente digitale quale la realtà aumentata un'attività squisitamente manuale come la realizzazione di cartelloni, fra l'altro estremamente curati.** Sicuramente la grande attenzione all'estetica è stata motivata anche dalla prospettiva di esporre in pubblico il lavoro: ecco allora le greche a fare da cornice e la scelta scrupolosa dei colori e dei caratteri.

Figura 3 - La realizzazione dei cartelloni

Quarta fase: registrazione ed *editing* dei video

Per la tipologia di video da abbinare alle immagini trigger ho lasciato piena libertà agli studenti, con l'unico vincolo di non superare i 3 minuti. La durata media si è attestata sui 2' 15''/2' 30'', solo in un paio di casi al di sotto o al di sopra del minutaggio richiesto. La necessità della concisione, ben compresa dai ragazzi, era mirata non solo a evitare una trattazione dell'argomento eccessivamente dettagliata, che avrebbe rischiato di ingenerare noia, ma anche alla peculiare modalità di fruizione: infatti, sarebbe stato decisamente scomodo visionare un video rimanendo troppo a lungo con il device puntato sul cartellone, come richiedeva l'app utilizzata.

Come dicevo, piena libertà agli studenti di scegliere se optare per una drammatizzazione, un'intervista impossibile o uno *storytelling*: la maggior parte di loro, comunque, ha scelto quest'ultima opzione, con una narrazione effettuata mentre le immagini scorrevano sullo schermo.

Uno dei video: i templi greci

In più, la richiesta era quella di inserire un adeguato sottofondo musicale: è stata l'occasione di introdurre la tematica del *copyright* e proporre le corrette modalità di ricerca di musiche rilasciate su licenza *Creative Commons* con attribuzione dell'autore. Alla fine, esaminate insieme varie piattaforme, la scelta è caduta sul sito *Incompetech* (https://incompetech.filmmusic.io/search/) per la grande varietà e l'estrema facilità sia del download sia dell'attribuzione.

Per la realizzazione dei video lo smartphone è stato indispensabile: sia per coloro che lo hanno utilizzato per registrare la narrazione (con l'app Voice Record Pro), sincronizzandola poi con le immagini scelte e la musica tramite Movie Maker (lavorando quindi su notebook), sia per gli studenti che hanno preferito fare tutto sul device, registrando il video e sfruttando apposite app di editing, prima fra tutte iMovie. In effetti, la maggior parte degli studenti ha preferito questa seconda opzione, a dimostrazione di quanto per i Millennials la familiarità con lo smartphone sia maggiore rispetto a quella con il computer. Una volta terminato il lavoro, gli studenti hanno associato il video realizzato (*overlay*) all'immagine sul cartellone (*trigger*), lavorando con il web tool HP Reveal Studio[4].

Fra i video girati rientra anche un breve tutorial in cui viene spiegato il funzionamento dell'app.

Tutorial

[4] Da gennaio 2020 la Hewlett Packard ha ufficialmente chiuso tutte le attività e i prodotti legati alla realtà aumentata (sia app che web tool), ma già nella primavera 2019 non era più possibile caricare nuovi contenuti sulla piattaforma. Dopo aver effettuato svariate prove con altre app, a chi volesse replicare l'attività descritta suggerirei di utilizzare ZappAR (app per device mobili) e il web tool collegato ZapWorks Designer (https://zap.works/designer/), estremamente intuitivi - e anche divertenti - nella progettazione e nel funzionamento. Unico neo: il costo elevato. Tuttavia, programmando adeguatamente il lavoro, si può sfruttare il mese di prova gratuito e prevedere una scadenza per la mostra, così come avviene per le mostre "ufficiali".

Quinta fase: la mostra

Arriva finalmente il grande evento: ci ritroviamo nel pomeriggio per allestire la mostra, affiggendo i cartelloni nel corridoio e controllando per l'ultima volta che tutto funzioni. Alle 18.00 le porte della scuola si aprono e la Notte del Classico ha inizio. Gli studenti, armati dei loro smartphone, fanno da guida ai visitatori: in primis genitori, parenti e compagni, ma anche cittadini incuriositi dall'evento e in particolare da quella mostra che, come per magia, fa scaturire video, audio e musiche da semplici cartelloni!

Figura 4 -L'allestimento della mostra

Figura 5 - Gli studenti spiegano ai visitatori come funziona la realtà aumentata

Vorrei sottolineare la forte valenza educativa di quest'ultima fase del lavoro: si tratta di esercitare concretamente competenze sociali e civiche, relazionandosi con altre persone - anche sconosciute - e

sapendo trovare il modo migliore per illustrare un'attività che ha impegnato i ragazzi per diversi mesi e, soprattutto, una tecnologia sconosciuta ai più quale la realtà aumentata.

Com'era prevedibile, sono stati soprattutto i bambini e i ragazzi più piccoli a rimanerne affascinati, ma anche gli adulti hanno apprezzato l'inedito connubio fra manualità e digitale che ha caratterizzato l'intero laboratorio.

Durante la serata gli smartphone hanno giocato, ancora una volta, un ruolo essenziale, sia per la fruizione della mostra, sia per la documentazione con foto e video.

Ringraziamenti

Desidero innanzitutto ringraziare la collega Luciana Cino per l'ispirazione e i preziosi suggerimenti: è stato proprio partendo dal resoconto di una sua attività analoga che ho concepito il progetto della mostra in realtà aumentata. Grazie, naturalmente, a tutti gli studenti che dal 2017 a oggi hanno frequentato il laboratorio *Gymnasivm 2.0* per l'entusiasmo e la creatività con cui si sono impegnati in tutte le attività proposte.

David Del Carlo

David Del Carlo insegna Latino e Materie Letterarie presso il Liceo "Lorenzini" di Pescia. Sperimenta in classe nuove metodologie, anche con l'ausilio delle ICT. Advanced Flipped Teacher e ThingLink Certified Educator, affianca all'attività di docente quella di formatore, con seminari, corsi e workshop su flipped classroom, cooperative learning, didattica laboratoriale, app e web tools per la didattica. Negli ultimi anni si è dedicato all'integrazione nella didattica di augmented e virtual reality.