

BRICKS | TEMA

# Un percorso didattico per scoprire il cinema muto basato sull'uso creativo dell'Intelligenza Artificiale

*a cura di:*

Emma Abbate



Educazione cinematografica, IA generativa, Europea, European Film Factory

## Introduzione

L'integrazione dell'intelligenza artificiale (IA)<sup>1</sup> in ambito educativo apre nuovi e stimolanti orizzonti di ricerca sull'apprendimento interattivo e creativo<sup>2</sup>, fornendo interessanti spunti anche per una rivisitazione del *Digital Storytelling*<sup>3</sup> finalizzata alla trasmissione di contenuti disciplinari attraverso un proficuo dialogo con il patrimonio culturale<sup>4</sup>.

Il nostro contributo esplora un'esperienza realizzata al termine dell'a.s. 2022-23 in una classe di seconda liceo scientifico, basata sulla combinazione inedita di educazione cinematografica e IA per lo sviluppo delle abilità narrative e tecnologiche degli studenti e per la promozione del patrimonio filmico europeo.

## Risorse e obiettivi didattico/formativi del progetto intitolato "Silent Movies speak up!"

La pratica descritta rientra in una serie di iniziative didattiche da me curate in qualità di membro dell'[European Film Factory](#) (EFF) *focus group*, un gruppo internazionale di docenti che incoraggiano l'implementazione dell'educazione attraverso i film nelle scuole mediante l'utilizzo della piattaforma omonima.

L'EFF è uno strumento didattico originale disponibile in diverse lingue (tra cui l'italiano), destinato a sostenere gli insegnanti e gli studenti dagli 11 ai 18 anni nella scoperta del cinema europeo. Si tratta principalmente di un catalogo di film a cui si accede previa iscrizione gratuita, appositamente progettato per le scuole di ogni ordine e grado. Ogni film è accompagnato da un kit didattico curato dai membri del *focus group* e può essere analizzato a scopo pedagogico in un ambiente digitale *open*, sicuro e totalmente interattivo, grazie a funzionalità innovative che consentono, all'interno di un'aula digitale gestita dal docente, di creare e condividere con facilità mappe mentali, estratti del film, annotazioni multimediali e video.

---

<sup>1</sup> "L'intelligenza artificiale (IA) è l'abilità di una macchina di mostrare capacità umane quali il ragionamento, l'apprendimento, la pianificazione e la creatività." In: *Che cos'è l'intelligenza Artificiale*, Parlamento Europeo, Giugno 2023. <https://www.europarl.europa.eu/news/it/headlines/society/20200827STO85804/che-cos-e-l-intelligenza-artificiale-e-come-viene-usata>

<sup>2</sup> Piccione, A., Massa, A. A., Biolcati, E., Labasin, S., Marino, T., & Tomba, M. (2021). Formazione docenti e nuovi percorsi didattici sull'Intelligenza Artificiale. *Atti Convegno Nazionale*, 102.

<sup>3</sup> Il Digital Story Telling è la pratica del racconto avvalendosi delle strategie narrative consentite dalle tecnologie digitali. Cfr. Lessico del XXI secolo, Treccani online, 2012. [https://www.treccani.it/enciclopedia/digital-storytelling\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/digital-storytelling_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/)

<sup>4</sup> Banzi, A., Folgieri, R., Grella, D., Scienze cognitive, digital storytelling e arte: un processo di cross-fertilization : nuove frontiere di ricerca / In: STATE OF MIND. - ISSN 2280-3653. - (2013), pp. 37412.1-37412.5. <http://hdl.handle.net/2434/279022>



Figura 1 - La pagina del sito web dell'European Film Factory

Il titolo del progetto, "Silent movies speak Up!", ovvero "I film muti alzano la voce!", ne riassume le finalità: ridare voce a film privi di accompagnamento sonoro mediante il ricorso a strumenti di Intelligenza Artificiale che stimolino la creatività e le abilità narrative e informatiche degli studenti. I film sui quali si è intervenuto sono contenuti nella *repository* di [Europeana](#), un portale web che riunisce milioni di contributi già digitalizzati da diverse istituzioni dei paesi membri dell'UE.

I materiali indicizzati in Europeana sono di diverso formato e tipologia (troviamo, infatti, manoscritti, libri, giornali, testimonianze, dipinti, mappe, strumenti/oggetti, fotografie, filmati) e costituiscono per il mondo della scuola risorse importanti ai fini dell'insegnamento/apprendimento della storia e della cultura europee.

In particolare, ci siamo serviti della [raccolta di film](#) messa a disposizione dall' [EYE Film Museum Nederland](#), un archivio cinematografico con sede ad Amsterdam che conserva e espone film olandesi e stranieri. Questa ricca collezione è stata integrata con altri film muti, anche italiani, reperiti sempre su Europeana e riuniti in una [galleria pubblica](#) creata dall'autrice e condivisa con gli alunni<sup>5</sup>.

L'utilizzo della lingua straniera per il doppiaggio dei film e per la trascrizione dei dialoghi, ha consentito di applicare proficuamente e concretamente la metodologia CLIL (*Content and Language Integrated Learning*)<sup>6</sup> combinando così i contenuti disciplinari con la pratica dell'Inglese come lingua veicolare o Lingua Seconda (L2)<sup>7</sup>. Gli alunni sono stati avviati alla conoscenza della [storia del cinema muto](#) e alla [comunicazione audiovisiva](#) (prerequisito essenziale) attraverso una serie di lezioni create ad hoc e supportate dal materiale didattico presente nel sito web [Cinescuola](#) di Michele Corsi, membro del Comitato Scientifico del MIUR per la scrittura dei programmi delle materie audiovisive e autore di un interessante saggio sul linguaggio cinematografico<sup>8</sup>.

<sup>5</sup> Molte delle pellicole incluse nella Gallery provengono dal Museo Nazionale del Cinema di Torino; su Europeana, sullo stesso tema, il cinema muto, si trovano anche diversi filmati e materiale fotografico di proprietà dell'Istituto Cinecittà-Luce.

<sup>6</sup> Sui principi e le modalità applicative della metodologia CLIL, si veda il contributo di Letizia Cinganotto nella pagina web di INDIRE dedicata all'argomento: <https://www.indire.it/2015/02/03/metodologia-clil-e-innovazione-didattica/>

<sup>7</sup> Agli alunni è stata data anche la possibilità di usare l'italiano.

<sup>8</sup> Corsi, M., *Il linguaggio cinematografico. Narrazione, immagine, messinscena, montaggio e sonoro nei film e nelle serie TV*. Hoepli università, Milano, 2022. Alcuni estratti del libro messi a disposizione dall'Autore sono visionabili qui: <https://www.cinescuola.it/corsi/>

## Narrazione dell'esperienza: le fasi del progetto e le applicazioni di IA utilizzate

Come attività "rompighiaccio" di introduzione al progetto, è stato proiettato in classe il film di animazione italiano "[La guerra e il sogno di Momi](#)", un corto realizzato nel 1917, una vera perla del cinema muto considerato un capolavoro in *stop-motion*<sup>9</sup> del mago degli effetti speciali [Segundo de Chomón](#).

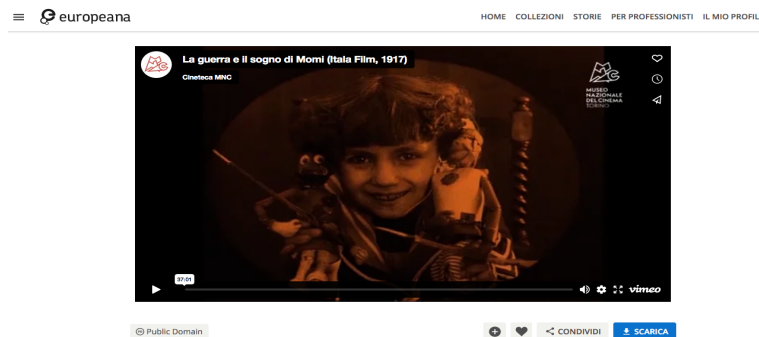


Figura 2 - Il film "La guerra e il sogno di Momi" scaricabile dal sito di Europeana (Public Domain)

La visione di questo film ha consentito il collegamento agli eventi della Grande Guerra (e quindi alla poesia di Ungaretti) e all'opera di propaganda bellica indirizzata alle famiglie dei soldati impegnati al fronte durante il primo conflitto mondiale; tale contestualizzazione ha facilitato la comprensione della storia narrata e del momento storico in cui è inserita, operazione che può essere fatta per molti dei film contenuti nelle succitate *repositories*. Agli studenti, divisi in piccoli gruppi, è stato quindi chiesto di guardare attentamente il video, di scegliere una scena di circa 2 o 3 minuti, e di provare a immaginare i dialoghi tra i personaggi e il tipo di effetti fonici da accompagnare alle immagini, colonne sonore comprese. In questa prima attività di riscaldamento, che potremo definire di "*storytelling* guidato", è stato necessario selezionare e "montare" i contenuti della narrazione: la divisione della storia in nuclei o scene, andando oltre la consueta tripartizione "inizio – svolgimento – fine", ha permesso di analizzare in maniera più dettagliata le micro e macro sequenze che componevano il cortometraggio. Gli studenti hanno quindi deciso quali dialoghi e effetti sonori inserire coerentemente con l'azione e il contesto narrativi. Ciò ha stimolato la loro capacità di analisi cinematografica.

La seconda fase del percorso didattico, quella più creativa e tecnologica, ha previsto la mediazione della docente per l'uso delle applicazioni di IA. Al fine di promuovere il lavoro di squadra, la comunicazione e la distribuzione dei compiti, gli studenti hanno lavorato in gruppo per la generazione dei dialoghi, la registrazione delle voci, l'aggiunta di effetti sonori appropriati e per sincronizzare il tutto con il film.

Prima di intervenire sulla ideazione dei dialoghi e dei suoni, è stato chiesto di realizzare una locandina digitale del film utilizzando i modelli disponibili su [Canva](#) (uno strumento gratuito di progettazione grafica online che già conoscevano) sui quali andavano inserite le immagini elaborate da una applicazione di IA generativa, [Deep Dream Generator](#), sulla base di determinati *input* testuali impartiti (*prompt*).

<sup>9</sup> La *stop motion* consiste in una tecnica d'animazione che a partire da una serie di scatti fotografici attraverso il montaggio li trasforma in un video.



Figura 3- Esempio di locandina film “La guerra e il sogno di Momo” elaborato con Canva e immagini generate con Deep Dream Generator

La creazione di manifesti cinematografici richiede la capacità di narrare attraverso le immagini: l'utilizzo di AI generativa può, pertanto, aiutare gli studenti a esplorare come si possa raccontare una storia o trasmettere un'idea interagendo con tali strumenti per ideare immagini uniche che riflettono lo stile personale e favoriscono l'espressione del sé e della propria identità artistica.

Questo approccio innovativo alla rappresentazione digitale mediante modalità espressive inedite, ha consentito anche di riflettere sul linguaggio, sulla comunicazione e sull'iconografia che accompagnano il lancio di un film, e su come la rappresentazione di un concetto dipenda anche dalla cultura e dalla società che lo producono. Gli alunni hanno, pertanto, dovuto approcciare la difficile arte di porre le domande (*queries*) giuste al fine di ottenere immagini che si avvicinassero il più possibile a ciò che volevano rappresentare nella locandina e che riassumessero efficacemente la trama del film, sviluppando così una viva curiosità verso l'argomento.

Questa prima attività, e le successive che descriveremo, sono collegate al *framework europeo per le competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2* (aggiornato nel 2022 con l'aggiunta di un approfondimento sull'intelligenza Artificiale), in quanto permettono all'alunno di acquisire piena consapevolezza che “i sistemi di IA possono essere utilizzati per creare automaticamente contenuti digitali (ad esempio testi, notizie, saggi, tweet, musica e immagini) utilizzando il contenuto digitale esistente come fonte. Tali contenuti possono essere difficili da distinguere dalle creazioni umane”<sup>10</sup>.

Lo step successivo aveva come scopo quello di veicolare l'uso di un App generativa di testi che non fosse la ormai celebre e inflazionata ChatGPT: con l'ausilio di [NolanAI](#), uno strumento di co-scrittura che genera automaticamente storie, è stato chiesto agli studenti di redigere la sceneggiatura e i dialoghi del film a cui avrebbero dato voce. Il software, dotato di una interfaccia intuitiva, offre una efficace funzione di *editing* che permette di migliorare facilmente la qualità del testo correggendo eventuali errori di ortografia e grammatica, personalizzandolo e rendendolo più coinvolgente ed efficace. Si può chiedere a questa App di cambiare l'accento dei personaggi, proseguire il dialogo, modificare il tono dello *script* in

<sup>10</sup> *Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - Versione 2.2*. Gruppo di Lavoro coordinato da Pasquale Popolizio, per il Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri, e co-coordinato da Sandra Troia e Stefano Kluzer. p. 33. Dicembre 2022. [https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2\\_2-Italiano-marzo.pdf](https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/assets/docs/DigComp-2_2-Italiano-marzo.pdf)

base al messaggio da comunicare e persino disegnare le scene e i personaggi, tutte azioni incluse nella versione *freemium*. Impostando il titolo, il ritmo della storia, i personaggi, e fornendo descrizioni dettagliate del contesto della vicenda rappresentata, è possibile sviluppare soggetti e sceneggiature coerenti con il video mantenendo, nel contempo, il controllo creativo sulla propria scrittura. Questo strumento ha offerto l'opportunità di analizzare con gli allievi i sottotesti e le sfumature di cui la sceneggiatura suggerita dall'IA è priva, e ha reso inoltre possibile sperimentare voci e stili diversi, nel tentativo di imitare uno stile specifico o esplorare generi nuovi, permettendo così un approccio al testo generato dalla App per nulla passivo ma, al contrario, estremamente riflessivo e critico.

Ultimata l'elaborazione dello *script* integrato con le loro aggiunte e modifiche, sono stati inseriti i dialoghi e gli effetti sonori utilizzando vari e semplici strumenti di *text to speech* (TTS)<sup>11</sup> *technology* e *video editing*, quali: [Il ElevenLabs](#) , [ClipChamp](#) , [CapCut](#) , [Soundraw](#) , [Filmora](#) , [Audyo](#).

La fase conclusiva, quella più squisitamente computerizzata, è servita ad avvicinare gli studenti alle tecnologie moderne utilizzate nell'industria cinematografica e nelle produzioni multimediali.

L'aggiunta di effetti sonori e musiche ha richiesto l'ascolto attento e la scelta di suoni appropriati per le scene, favorendo così negli allievi lo sviluppo di un orecchio musicale e l'attenzione ai dettagli.

## Conclusioni

L'uso dei suindicati strumenti di IA generativa ha consentito di coinvolgere diverse discipline, come arte, musica, informatica e comunicazione linguistica (anche in L2): gli studenti hanno così potuto scoprire come combinare molteplici competenze per raggiungere un obiettivo creativo e il tutto è avvenuto attraverso l'esplorazione di stili, suoni, dialoghi e combinazioni di elementi visivi creati con l'aiuto dell'IA.

Il ricorso a questi software per realizzare l'*output* di progetto, ha sollevato in classe dibattiti interessanti sulla creatività umana, l'automazione e l'interazione tra tecnologia e arte, fornendo spunti di riflessione su come la tecnologia possa arricchire o influenzare il processo creativo e su come l'IA possa essere considerata un supporto utilissimo ma che non deve sostituire la creatività e l'originalità umana, tutte questioni etiche e culturali importanti da collegare proficuamente all'insegnamento dell'educazione civica.

In particolare, il ricorso a NolaAI ha permesso di insegnare in maniera attiva e produttiva che cosa sia una sceneggiatura e quali siano le sue caratteristiche fondamentali (coerenza e coesione). Lo *script* realizzato grazie all'applicazione è stato adoperato solo come materiale di partenza per la creazione dei dialoghi del film, l'opera di correzione e rifinitura ha poi dato agli studenti l'opportunità di riflettere sull'arco narrativo in maniera più approfondita e personalizzata, colmando anche le eventuali lacune logiche che il software inevitabilmente presentava. Nel nostro caso, l'obiettivo principale sotteso all'uso di questo applicativo è stato quello di migliorare le competenze di scrittura degli allievi attraverso un attento esame della struttura e della grammatica del testo, considerando anche come i suggerimenti forniti dall'IA avessero

---

<sup>11</sup> I software TTS convertono il testo scritto in voce realistica avvalendosi di algoritmi di IA.

potuto influenzare le loro scelte linguistiche. Valutare se il testo generato sia o meno coerente con l'intento comunicativo, sviluppa le abilità linguistiche dei nostri alunni che così diventano comunicatori più efficaci.

L'aggiunta di effetti sonori e dialoghi ha aiutato a esplorare emozioni e sfumature di tono da trasmettere agli spettatori: lungi dal limitare la loro libertà creativa, l'IA li ha spinti a pensare fuori dagli schemi e a sondare nuove possibilità narrative.

Infine, poichè il progetto prevedeva che i lavori di gruppo fossero presentati ai compagni, è stato possibile anche lavorare sull'abilità di presentazione.

Lo schema dettagliato del progetto redatto come una unità didattica di apprendimento, è visionabile nel Blog *Teaching with Europeana* al seguente [link](#) (lingua: inglese).



**Emma Abbate**

emma.abbate72@gmail.com

Liceo Scientifico Statale Armando Diaz di Caserta

Emma Abbate è insegnante di Latino, Italiano, Storia e Geografia in inglese dal 1998/9, esperta in educazione all'Olocausto, metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning) e mediazione linguistica e culturale. Ha conseguito il Dottorato di ricerca in "Storia della società Europea" presso l'Università Federico II di Napoli. E' autrice di contenuti digitali, ricercatrice free-lance, ambasciatrice Scientix, membro dello STEM Career Advisor Network, dell'European Digital Education Hub Accelerator, del focus team dell' European Film Factory e del panel di Lead Teachers del progetto pilota 3Rs di EUN (European Schoolnet Academy). Emma collabora periodicamente con l'Università di Napoli L'Orientale come formatrice di docenti CLIL e ha acquisito una competenza specifica nella gestione di progetti Erasmus+ e come coordinatrice di diversi altri progetti finanziati dall'UE.