

BRICKS | TEMA

Digital storytelling su figure di donne violate nell'antichità classica

***Una proposta di video
editing e IA nelle
discipline classiche***

a cura di:

Antonia Salvatore



Intelligenza Artificiale, Digital storytelling , Video editing, Violenza di genere nell'antichità classica

L'idea

Il presente lavoro nasce dalla volontà di *sperimentare l'utilizzo di strumenti digitali innovativi e metodologie didattiche coinvolgenti nello studio delle discipline classiche*: questa è la frase con cui io e i miei studenti abbiamo pensato di concludere il nostro prodotto digitale, entusiasti dall'idea di riuscire ad applicare alcuni *tool* di Intelligenza Artificiale generativa ad aspetti culturali e sociali che riguardassero il mondo dell'antichità classica.

In classe si discuteva su cosa presentare durante la serata-evento *Notte nazionale del Liceo Classico 2024* giunta quest'anno alla sua decima edizione, i cui temi conduttori erano: comunicazione e violenza di genere. Si è pensato, fin da subito, di proporre un prodotto originale che carpisce immediatamente l'interesse dei numerosi visitatori che ogni anno giungono nel nostro Liceo, per assistere alle varie performance organizzate in funzione dell'evento. Durante quest'anno scolastico, inoltre, forte è arrivata nelle scuole l'eco dell'Intelligenza Artificiale generativa applicabile alla didattica; pertanto, dopo un'opportuna formazione nel merito, ho riflettuto sulla possibilità di sperimentare alcuni interessanti *tools* con cui dar vita a personaggi della classicità e animare storie, miti e leggende dell'antichità greca e romana, che si riferissero al tema conduttore della violenza di genere nel mondo antico, secondo le indicazioni programmatiche della serata-evento.

L'idea è stata accolta dagli studenti con fervido entusiasmo e viva curiosità, tanto per il tema quanto per la possibilità di cimentarsi nell'uso di nuovi *tool* di apprendimento, attraverso i quali poter *dare anima, attraverso l'IA*, alle tragiche vicende di violenza e sopraffazione nelle relazioni di genere, presenti in alcuni noti miti greci (quello di Procne e Filomela, Giove e Callisto, Ifigenia e Agamennone, Apollo e Dafne, Giove e Leucotoe) e in storie leggendarie della Roma repubblicana e imperiale (Lucrezia, il Ratto delle Sabine, Annia Regilla e Apronia).

Stimolati e incitati da queste suggestioni, abbiamo deciso di dare forma a quanto ideato!

Contesto didattico e finalità

L'esperienza didattica ha coinvolto gli alunni di una seconda classe del Liceo Classico "Domenico Morea" dell'Istituto "Simone-Morea" di Conversano (Ba).

Come suddetto, la tematica di questa progettualità è stata ispirata dal tema della violenza di genere della serata-evento *Notte nazionale del Liceo Classico 2024*, per cui ho pensato, fin da subito, ad un *compito di realtà* in cui gli studenti, lavorando in modalità *cooperative learning*, provassero ad usare *applicativi di IA e risorse digitali* in maniera creativa, sperimentando così un approccio didatticamente appassionante e coinvolgente al mondo antico e alle discipline classiche.

Per realizzare il percorso, fondamentale è stato partire dai testi da narrare, che sono stati ricercati accuratamente e rielaborati in funzione dello *storytelling digitale*: ciò ha comportato, di necessità, che venissero letti, analizzati e riscritti dagli studenti (evidentemente non banalmente cercati e scaricati dalla rete), bilanciandone le parti per l'operazione di *video editing*: breve introduzione, parti narrate e parti dialogate in *medias res*, epilogo significativo. Questa analisi dei testi, effettuata secondo la metodologia di studio tradizionale, è stata il punto di partenza per la *trasposizione animata* delle vicende e dei personaggi protagonisti delle medesime, attraverso applicativi che sfruttano l'*IA generativa*. Quindi, attraverso la modalità del *video editing* abbinato al *digital storytelling*, si è cercato di rendere la narrazione ben strutturata ed accattivante, ma anche emotivamente coinvolgente, grazie anche a una scelta sapiente di appropriate musiche di sottofondo a corredo delle storie narrate.

Ogni gruppo di lavoro ha redatto un *project work* degli step di attività effettuate e da effettuare, che è servito non solo per tenere traccia del percorso di lavoro, ma anche per una riflessione di tipo metacognitivo a fine esperienza.

Per la serata-evento, inoltre, gli studenti hanno voluto completare il lavoro svolto, componendo e stampando un segnalibro-memoria del prodotto digitale realizzato, che è stato distribuito a tutti i presenti alla performance durante la Notte nazionale del Liceo Classico 2024.

Il prodotto digitale è stato pubblicato sulla pagina Facebook dell'Istituto *Liceo Simone-Morea Conversano (Ba)*.

Al seguente link trovate il prodotto digitale realizzato:

<https://drive.google.com/file/d/1CKOk10PppfBI4GGpU8c6zCPwSMVnwXhC/view?usp=sharing>

(NB: per visualizzare il video cliccare su *accedi*> inserire *le credenziali* di accesso *di un qualsivoglia account Google*)

Buona visione!



Figura 1 Copertina di pubblicazione sulla pagina Facebook della scuola

Descrizione delle attività

Preliminari

Il ruolo del docente nella realtà attuale è profondamente cambiato negli ultimi anni: ce lo ricordano il DigComp 2.2 e il DigCompEdu che ne riassume le funzioni in relazione a 6 punti essenziali: impegno professionale, risorse digitali, didattica digitale, valutazione digitale, valorizzazione degli studenti, facilitazione dello sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Leggendo nel dettaglio queste linee-guida, appare chiaro che punto di svolta per la professione docente è la didattica con l'ausilio delle risorse digitali; pertanto, il ruolo del docente del nuovo millennio diventa quello di *progettista, ricercatore ed umanista digitale*.

Per la realizzazione di questo prodotto digitale ho potuto esperire concretamente questo nuovo ruolo, come possibile rilevare da quanto segue.

Innanzitutto, in base al tema conduttore, ho proposto di analizzare le storie di violenza e sopraffazione presenti nei miti greci di Procne e Filomela, Giove e Callisto, Ifigenia e Agamennone, Apollo e Dafne, Giove e Leucotoe e nei racconti leggendari di Lucrezia, del ratto delle Sabine, di Annia Regilla e Apronia.

Gli studenti conoscevano già alcune di queste storie, avendole lette nel testo di antologia italiana del biennio o avendone tradotta qualche versione di latino che conteneva riferimenti ai personaggi succitati; ora, invece, ne parlavamo, rielaborandone i contenuti in base a un percorso tematico: quello della violenza di genere nel mondo classico.

Dovendo effettuare un lavoro in modalità *cooperative learning*, ho diviso la classe, composta da 18 studenti, in gruppi di lavoro da due studenti ciascuno, a ognuno dei quali è stata affidata una storia da analizzare. Evidentemente ho preferito gruppi formati da un minimo necessario e li ho personalmente composti, perchè, essendo studenti del biennio, ho voluto assicurare ad ogni gruppo la presenza di almeno un componente che avesse esperienze pregresse o maggiore dimestichezza con le risorse digitali.

Ho, inoltre, fornito indicazioni sul *project work* da compilare come se fosse un diario di bordo, sottolineandone l'importanza per tenere traccia del lavoro in itinere e per una ricognizione metacognitiva finale e, soprattutto, ho illustrato app e webtools con cui animare le storie e trasformarne i protagonisti in personaggi parlanti, sperimentando in classe, insieme agli studenti, modalità e procedure. In ciò ho dovuto impiegare davvero poco tempo, perchè gli studenti hanno mostrato grande abilità e autonomia nel comprenderne usi e funzionamento, anche chi aveva meno confidenza con il digitale.

Per il lavoro di *editing* dei video, ho raccomandato ai singoli gruppi di lavoro di rispettare il limite massimo di 15 minuti per raccontare la storia assegnata, dato che sarebbero stati poi assemblati in un unico video da trasmettere in modalità loop durante la serata-evento.

Il progetto è stato realizzato in due settimane di lavoro in classe e a casa: la prima è stata dedicata al recupero e all'analisi delle storie, come già prima succitato; la seconda, per l'uso delle app e web tool con

cui sono state create le scene dello *storytelling* digitale, creati e animati i personaggi, montate le scene per l'editing dei video.

La cassetta degli attrezzi: tool, web app e Intelligenza Artificiale generativa

Fulcro del progetto sono state le possibilità di realizzazione determinate dagli applicativi digitali che sfruttano l'Intelligenza Artificiale generativa.

Tutte le sequenze narrative di ogni storia hanno preso forma attraverso un potente e specifico generatore di immagini: *Image Creator di Bing*¹, al quale sono stati forniti opportuni *prompt*. Scrivere un *prompt* non è stato facile in vista di quanto l'applicativo restituiva come prodotto finale. Anche qui fondamentale è stata la mia guida, suggerendo agli studenti tutte le strategie utili per perfezionare un *prompt*.



Figura 2 - Immagine di Procne del mito *Procne e Filomela*

Altro elemento essenziale è stato riscrivere la storia di ogni mito o leggenda in maniera chiara e strutturata, procedendo quindi alla divisione in sequenze e alla scrittura del *prompt* più adatto ad ottenere l'immagine pensata sequenza per sequenza; per questa fase operativa, ho dovuto correggere con attenzione le bozze di testo presentate e gli studenti, dal canto loro, hanno dovuto svolgere un lavoro davvero certosino e attento tra scrittura strutturata dei testi e scelta delle immagini più opportune generate da Image Creator.

¹ <https://www.bing.com/create>



Figura 3 - Immagine di Ifigenia del mito *Ifigenia e Agamennone*

Altro momento cardine è stato quello di dar voce ai dialoghi o ai monologhi dei personaggi, trasformando le immagini dei medesimi in figure a tutto tondo che parlassero e che agissero in scena.

Durante questa fase, l'operazione è stata duplice: per l'animazione dei personaggi si è utilizzato l'applicativo di intelligenza artificiale generativa *Runway*², mentre, per rendere le immagini parlanti, si è utilizzata la web app: *Studio D-ID*³. Per l'uso di questo applicativo, dopo aver caricato l'immagine, si può caricare un audio già pronto oppure scrivere il testo che verrà letto da una voce artificiale. Le due modalità sono state usate indifferentemente dagli studenti, ma entrambe hanno sollecitato gli studenti, ancora una volta, a un meticoloso lavoro di precisione perchè il recitativo fornito è stato in lingua originale: latino e greco, poi seguito dalla traduzione in italiano. Il primo caso, ossia quello dell'audio registrato, presentava la difficoltà di costringere gli studenti a pronunciare le frasi in latino e greco, rispettando quantità e accenti; il secondo caso, ha obbligato gli studenti a riscrivere le frasi in latino inserendo accenti e pause laddove necessario, affinché la voce artificiale leggesse in maniera espressiva per quanto possibile.

Sicuramente un esercizio del genere, più volte ripetuto, ha permesso loro di acquisire maggiore consapevolezza nella lettura dei classici: infatti, rispetto a prima, ho notato minori errori di pronuncia nell'esercizio di lettura di un testo latino o greco; durante la valutazione metacognitiva, anche gli studenti hanno sottolineato questo loro progresso.

² <https://runwayml.com>

³ <https://studio.d-id.com>

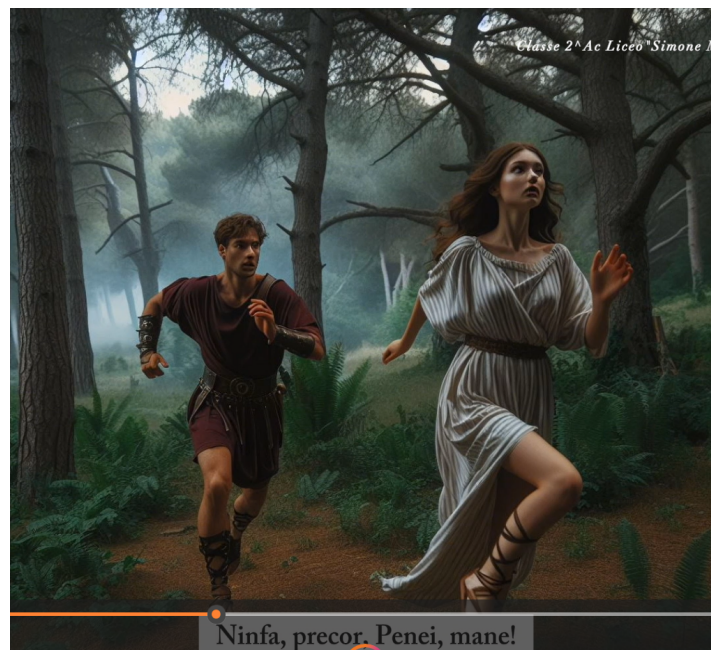


Figura 4 - Immagine di Dafne rincorsa da Apollo del mito *Apollo e Dafne*

Infine l'operazione di *video editing*, per la quale sono stati utilizzati due applicativi di *video maker*, tra cui *Capcut*⁴ su ambiente Windows e *iMovie*⁵ su sistema operativo Apple, a seconda dei pc utilizzati. Anche durante questa fase, gli studenti hanno dovuto mostrare precise abilità cercando di sincronizzare narrazione dei fatti, scorrimento delle immagini animate e, in alcuni casi, scorrimento dei sottotitoli.

La mia funzione è stata quella di correggere le bozze video, attenzionando quelle in cui vi fossero ripetizioni, eccessive prolissità di una delle parti sul resto, sbilanciamento dei tempi della narrazione o sforamento dei tempi durata massima.

Infine, un lavoro di editing finale, per la proiezione in modalità *loop* per la serata-evento Notte nazionale Liceo Classico 2024, ha permesso di assemblare i 9 video in un unico prodotto con introduzione e titoli di coda.

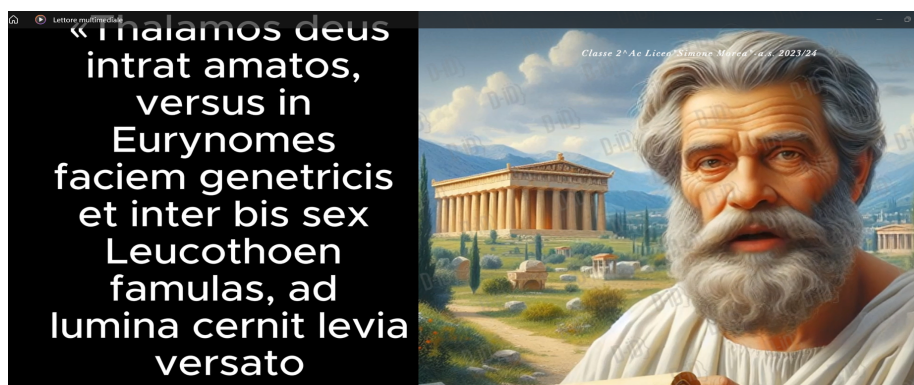
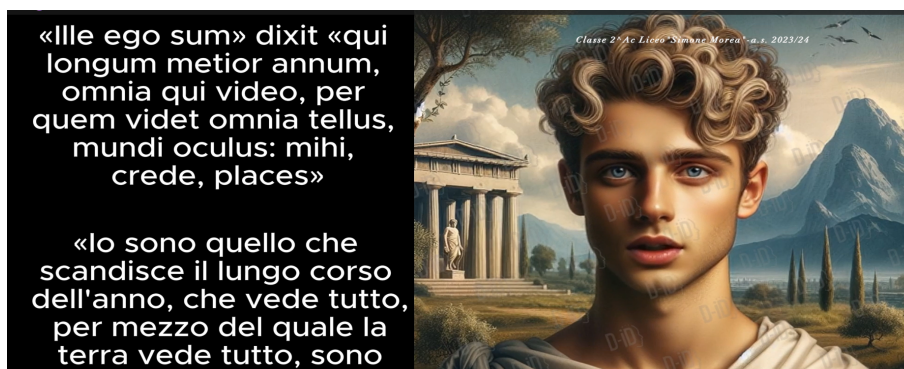


Figura 5 - Immagine di Ovidio che racconta il mito di *Apollo e Leucotoe*

⁴ <https://www.capcut.com>

⁵ <https://apps.apple.com>

Figura 6 - Immagine di Apollo del mito *Apollo e Leucotoe*Figura 5 - Figura di Leucotoe del mito *Apollo e Leucotoe*

Ultimo elemento di rilievo è stato il completamento di ogni video con un sottofondo musicale adatto alla tematica. In merito, devo dire che le musiche scelte, davvero appropriate ed emozionanti, hanno dato sentimento al narrato, tanto da ricordare la catarsi della tragedia greca. Riuscire ad ottenere un coinvolgimento emotivo importante sia da parte nostra, docente e studenti che vi abbiamo lavorato, sia del pubblico dei presenti alla serata-evento, come anche da parte di chi finora, visualizzandolo, ha espresso il proprio apprezzamento, è stato l'obiettivo più importante che mai avremmo pensato di raggiungere con un prodotto elaborato in gran parte con applicativi che utilizzano l'Intelligenza Artificiale, dimostrando così che un uso ragionato e programmato di questi strumenti può condurre a risultati proficui e importanti per la crescita personale e sociale.

Conclusioni

Da quanto descritto, è evidente che, partendo da presupposti di metodologia didattica tradizionale basata sullo studio attento e approfondito dei contenuti, si è giunti a un prodotto originale e significativo per l'apprendimento degli studenti perché essi stessi, attraverso un processo attivo basato sul fare *learning by doing*, stimolato dall'utilizzo di *risorse digitali e IA* con cui si sono appassionati nel dare volto ai protagonisti di miti e leggende rendendoli capaci di dialogare e raccontare, sono diventati protagonisti attivi del loro apprendere.



Figura 8-9 - Immagini di Lucrezia, donna virtuosa della Roma delle origini

In una realtà che tende a relegare in secondo piano lo studio delle discipline umanistiche, in modo particolare del latino e del greco, banalmente considerate lingue morte e inutili, credo, al contrario, che sia fondamentale far riscoprire alle nuove generazioni utilità e bellezza della conoscenza dei classici, tanto per

l'affinamento delle capacità logiche e di ragionamento critico, quanto per la ricchezza di valori ed esempi morali per una società, come la nostra, spesso acritica e, per certi versi, fortemente allo sbando.

Credo fermamente, però, che nel nuovo millennio non si possano insegnare il latino e il greco senza considerare *il valore aggiunto* che strumenti e tecnologie, combinati con metodologie didattiche innovative e coinvolgenti, possano dare allo studio dei classici. Per dirla con le parole del pedagogista John Dewey che, oltre un secolo fa, affermava: *"Se insegniamo agli studenti di oggi come facevamo con quelli di ieri, li derubiamo del loro domani"*, in qualità di docente di discipline classiche, ritengo che sia possibile insegnare il latino e il greco, proponendo qualcosa in più e di nuovo, partendo comunque dai contenuti, imprescindibili!

Questo lavoro didattico ne vuole essere una testimonianza concreta!

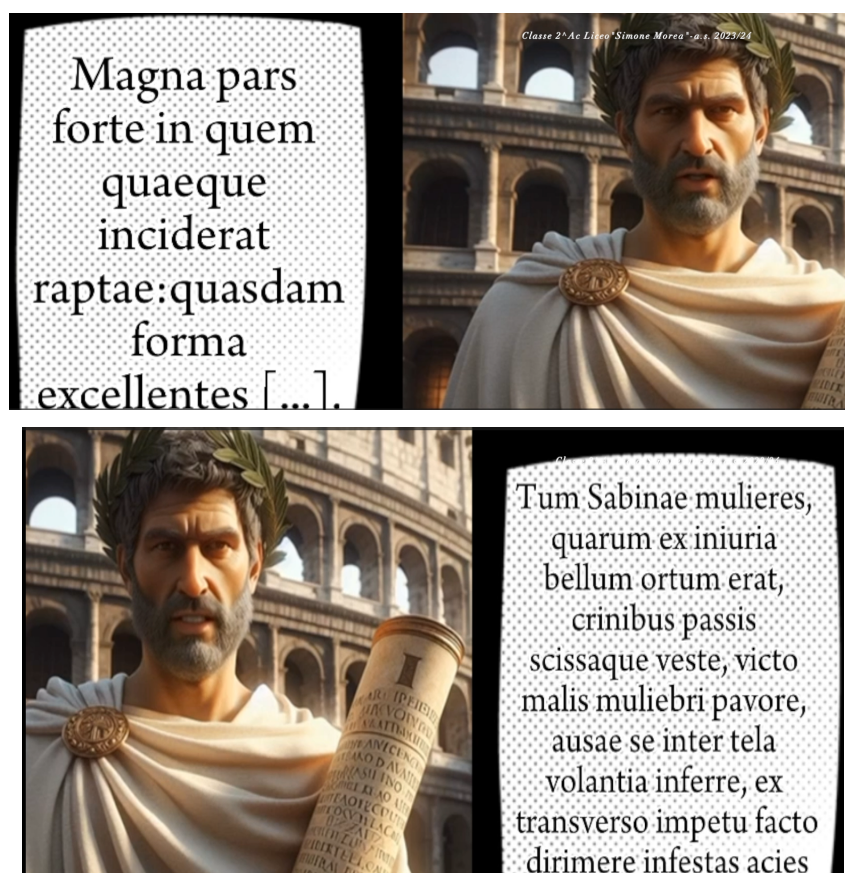


Figura 10 - Immagini dello storico Tito Livio che racconta il *Ratto delle Sabine*



Antonia Salvatore

antoniasalvatore76@gmail.com

Liceo Classico "D. Morea" - Istituto "Simone-Morea" Conversano (Ba)
 Laureata in lettere classiche presso l'Università degli Studi di Bari, docente di materie letterarie, latino e greco presso Liceo Simone-Morea Conversano (Ba), appassionata di didattica delle materie umanistiche, specialmente delle discipline classiche (latino e greco) per le quali ne approfondisce gli aspetti metodologico-didattici attraverso formazione professionale continua e costante, fin dagli esordi all'insegnamento, particolarmente in tema di didattica digitale. Animata da una fervida e innata passione per l'insegnamento, è una convinta sostenitrice dell'importanza della didattizzazione dei contenuti per un proficuo apprendimento, soprattutto in modalità visuale, secondo la metodologia del Visual thinking and learning.