

RELAZIONE PER PROGETTO SCUOLA VIVA 2017/2018

La classe III sezione D del Liceo Vittorio Emanuele II di Napoli è stata impegnata, per 30 ore divise in 10 incontri pomeridiani, in un lavoro sulla piattaforma ARTPLANNERSCUOLE di CoopCulture. Con la supervisione di un esperto fotografo e di un tutor esterno, forniti dalla stessa cooperativa, gli alunni si sono impegnati nella realizzazione di una piattaforma dedicata all'agonismo ed ai giochi olimpici dell'antica città di Parthenope / Neapolis, nella quale sappiamo da fonti storiche, archeologiche ed epigrafiche, che avevano luogo giochi, dapprima annualmente in onore della sirena Parthenope, di cui si mostrava la tomba in città, e poi ogni cinque anni in onore dell'imperatore Augusto, veri e propri giochi Olimpici, per questo chiamati Isolimpici.

Gli allievi si sono prima di tutto cimentati nella raccolta di materiale documentale da trasformare in testi snelli ed efficaci dal punto di vista comunicativo, testi redatti direttamente sullo strumento fornito da CoopCulture, cioè la piattaforma del DataWarehouse (DW), un vero e proprio magazzino di dati in cui caricare file, cioè contenuti, e sul quale costruire, in back-end come siamo soliti definirlo, il sito vero e proprio raggiungibile invece da qualunque browser internet, quello che in gergo viene definito front-end. Il sito si trova quindi all'indirizzo www.parthenolimpic.artplannerscuole.it

Il lavoro svolto dagli allievi è stato quindi molteplice e su più fronti, un lavoro che li ha tenuti impegnati in tutte le fasi della costruzione del sito. Dopo quindi la prima necessaria fase di definizione dei contenuti e iniziale redazione dei testi, con l'ausilio dell'esperto di fotografia, il fotografo professionista dott. Amedeo Benestante, il gruppo classe è stato introdotto ai rudimenti della fotografia, sia quella in analogico che quella in digitale. Hanno potuto esercitarsi realizzando loro stessi degli scatti usando diverse tipologie di strumentazione, dal semplice smartphone a macchine fotografiche compatte, dalle cosiddette fotocamere bridge a quelle invece di uso semi-professionale o professionale.

Le esercitazioni si sono trasformate in uscite sul territorio in cui si è avuta la doppia possibilità sia di testare la fattibilità di uno o più itinerari turistici da ricavare da tutto quanto il lavoro che hanno svolto sia, soprattutto, di poter mettere in pratica quanto imparato durante le ore di teoria relativamente alla fotografia. Nelle due uscite si è quindi toccato, la prima volta, il centro storico di Napoli, alla ricerca di quelle tracce del passato agonistico della città, sperimentando le difficoltà e le modalità di una fotografia scattata all'esterno; la seconda volta la pratica è stata fatta invece all'interno del Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

I restanti incontri, tutti quanti svoltisi presso il laboratorio multimediale della scuola ospitante, hanno visto la classe impegnata su diversi fronti, in particolare:

- Postproduzione ed editing delle immagini scattate
- Realizzazione di luoghi da usare e per il progetto e per singole sezioni all'interno del sito stesso, utilizzando appositi programmi di grafica digitale open source.
- Scrittura, revisione e pubblicazione dei testi scritti e che costituiscono i contenuti del sito stesso.
- Traduzione in inglese di tutti i testi scritti e contestuale caricamento sul DW e quindi pubblicazione sul sito stesso in front-end.
- Inserimento delle immagini lavorate sul Datawarehouse.
- Creazione di audio-guide collegate alle singole sezioni del sito, utilizzando i programmi di sound-editing presenti nello stesso DataWarehouse. In questa prima fase del progetto è stato possibile realizzare delle audio-guide con un sintetizzatore vocalico che tuttavia, in quanto intelligenza artificiale, è in grado di leggere lettere così come sono scritte, senza sapere dove collocare i giusti

accenti. Il grosso lavoro fatto dai ragazzi è stato quindi quello di indicare nel testo scritto per la lettura automatica, volta per volta, le sillabe accentate e sciogliere tutte le sigle che normalmente si usano nel linguaggio quotidiano.

L'attenzione del gruppo classe al progetto è stata mediamente molto buona, tranne qualche rara eccezione, gli studenti, ragazzi di 17 anni circa, hanno dimostrato grande responsabilità e capacità di organizzazione del lavoro. Data la loro giovane età, vista la generale buona volontà e dedizione che hanno dimostrato al progetto, il giudizio complessivo, soprattutto alla luce del risultato finale, non può che essere più che soddisfacente e pienamente positiva.