

Di queste parole fuor del duccha mio
 pchio il pregai ch'ami largisse il pasto
 diehu largito mauea il d'ira
 J nmeo mar fieda

ites Erasmo da Rotterdam

L'I.T.C.S. "Erasmo da Rotterdam" di Bollate è stato tra i primi Istituti ad avviare la Sperimentazione a livello Nazionale ed Europeo, riconosciuta dal Ministero della Pubblica Istruzione.

Dall'A.S. 2010/2011, l'ITCS "Erasmo da Rotterdam" passa da un I.T.C. Statale con corsi sperimentali, fondato su un Biennio unitario ed un Triennio con 4 indirizzi (Grafico, Sociale, Elettronico ed Edile) a ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE composto da due Licei e due Istituti Tecnici; dall'anno scolastico 2014 la riforma è entrata in pieno regime.

Gli indirizzi dell'I.T.C.S. "Erasmo da Rotterdam":

- Liceo Artistico Indirizzo Grafica;
- Liceo delle Scienze Umane con opzione Economico Sociale;
- Istituto Tecnico Informatica e Telecomunicazioni;
- Istituto Tecnico Costruzioni Ambiente e Territorio.



Il progetto

Il progetto si propone di ricostruire le linee essenziali dell'alimentazione nel periodo compreso fra il XIII e il XV secolo, e le modalità con le quali avvenivano i pranzi conviviali, con particolare attenzione alla società cortese e borghese.

Come si svilupperà il progetto

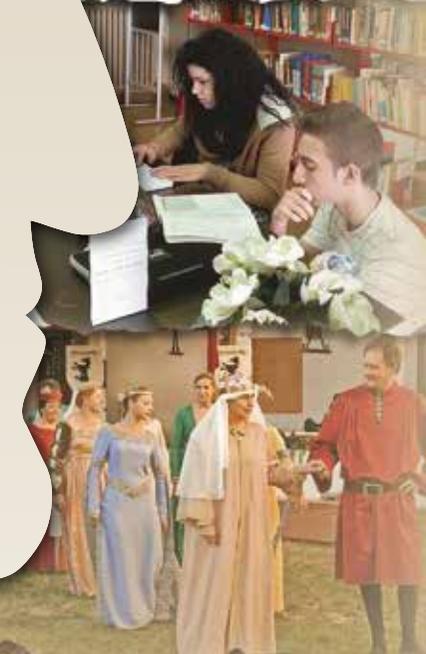
Il progetto avrà due testi di riferimento: la Divina Commedia di Dante Alighieri e il Decameron di Giovanni Boccaccio. All'interno delle due opere verranno individuati i cibi e le modalità conviviali dell'epoca. Partendo dai nomi delle vivande si individueranno le singole ricette; e, partendo dal racconto dei pranzi, si metteranno a punto le musiche e le danze che li accompagnavano.



Cibo e convivio nell'età di Dante

Progetto interdisciplinare, si avvale di materiale e di competenze relative a Letteratura Italiana, Storia della danza, Storia della Musica, Tecnologia Informativa avanzata. Esso verrà sviluppato in collaborazione con l'Università degli Studi di Milano, con l'Università degli Studi di Torino, con il gruppo di danza antica Il Leoncello, con il gruppo di musica antica Arundel, con la società Occambee Srl.

Verà utilizzato come interlocutore per il pubblico il personaggio di Dante, che prenderà la forma di un ologramma in grado di interagire con il pubblico e a rispondere a domande in tempo reale, mediante l'utilizzo di tecnologie avanzate: è il Dante virtuale oggetto di sperimentazione didattica all'interno dell'"Erasmo da Rotterdam". Con un programma prestabilito i gruppi Arundel e Il Leoncello si esibiranno dal vivo all'interno dello stand.



Dante Virtuale

Le immagini presentate: Dante, Commedia (frammento), Firenze, sec. XIV - Dante Alighieri, La Divina Commedia (frammento), Venezia, 1555 - Modellazione 3D, Dante Alighieri, progetto "Dante Virtuale" - Studenti dell'I.T.C.S. "Erasmo da Rotterdam" - Gruppo di danza antica "Il Leoncello" - Libro religioso ebraico, University of Manchester, sec. XIV - Miniature (particolari), Tacuinum sanitatis, Milano, sec. XIV



Capitolo primo dell'Inferno
 di Dante Alighieri di Firenze

P Di quella carita del nato loco
 ministrasse raunai le fronde sparse
 et rende le accolui ch'era gia fuoco

Chie quel grande che non par che churi
 l'incendio et gracie di Am...
 Berber...

Tecnologie Utilizzate

Le Fasi Del Progetto

L'idea

A partire dall'anno scolastico 2013-2014, l'ITCS "Erasmus da Rotterdam" partecipa al progetto Dante virtuale, nato da un'idea di Giuliana Nuvoli, dell'Università degli Studi di Milano e di Giorgio Manfredi della Società Occambee srl. Il progetto, al momento, prevede la partecipazione di 13 classi dell'ITIS, appartenenti ai quattro curricula previsti, e il coinvolgimento di insegnanti di diverse discipline: Italiano, Arte, Storia, Filosofia, Grafica, Informatica.

Sil progetto porterà alla creazione della figura di un Dante virtuale, destinata ad interagire in primo luogo con gli studenti, rispondendo alle loro domande in tempo reale.

Qua figura di Dante Alighieri sarà animata e modellata in 3D, utilizzando tecniche tipiche del mondo dei videogiochi. La conoscenza di Dante sarà immagazzinata all'interno di una base di conoscenze, collegata ad un motore di Intelligenza Artificiale, gli consentirà di rispondere in tempo reale a domande poste dal pubblico sia a voce che attraverso testo scritto.

Scontenuti sono articolati in categorie che fanno riferimento sia a conoscenze filosofiche, storiche, geografiche, mitologiche, teologiche, letterarie dell'autore, sia a stati emozionali delle figure, alla loro prossemica, ai movimenti nonché alla complessa scenografia dei tre regni.

I FASE

Qua cantica su cui abbiamo lavorato è l'Inferno. Per ricreare la scenografia, l'immagine dei personaggi, le loro espressioni, i loro movimenti, le sonorità, nella prima fase del lavoro sono stati analizzati – per alcuni canti – i seguenti elementi:

Personaggi: Dante, Virgilio, Beatrice, Francesca da Rimini, Farinata degli Uberti, Pier delle Vigne, Brunetto Latini, Bonifacio VIII, Guido da Montefeltro, Ugolino.

Luoghi: Infernali. **Terreni (reali):** interni, esterni. Letterari.

Emozioni: Paura, rabbia, diffidenza, angoscia, malinconia, stupore, curiosità, gioia, etc.

Movimenti: Lenti, affrettati, rapidi, maestosi, reverenti, atterriti, etc.

Colori: I bianchi e i neri e, più latamente, i colori dell'arcobaleno nelle loro varie sfumature (sanguigno, ad es.).

Odori: Infernali e terreni.

Suoni: Alti, bassi, ovattati, gradevoli, sgradevoli, stridenti, lamentosi, chiari, oscuri, comprensibili, incomprensibili, gutturali, etc.

Relazioni tra personaggi: Esame della prossemica e decodifica dei movimenti relazionali.

II FASE

Sil passo successivo è quello di individuare, in concreto, come possono essere realizzati gli elementi esaminati nella prima fase. Avvalendoci di foto, immagini, registrazioni sonore recuperate anche dalla rete, ci si è avvicinati a una visualizzazione sonora degli episodi esaminati.



Lesperienza continuerà nei prossimi anni: per ora l'esito principale è stato quello di aver fatto vivere il poema come cosa viva, legata al mondo in cui gli studenti vivono e che, sopra tutto, emoziona, coinvolge, insegna.

Per la realizzazione del progetto Dante Virtuale la società Occambee ha messo a disposizione le proprie competenze e le proprie tecnologie d'avanguardia con lo scopo di creare, insieme all'Università degli Studi di Milano, un progetto unico nel suo genere dove l'innovazione tecnologica è messa al servizio degli studenti per sviluppare nuove e più coinvolgenti modalità di diffusione della cultura sul territorio.

Sil personaggio 3D di Dante sarà modellato e poi animato utilizzando uno dei prodotti leader di mercato nello sviluppo di videogiochi.

Sil personaggio e l'ambiente che lo circonda saranno controllati utilizzando un motore di intelligenza artificiale di Occambee opportunamente configurato per gestire le azioni di Dante, le sue risposte, le emozioni connesse al contesto e tutti gli elementi d'ambiente.

Per comprendere il senso delle domande poste dal pubblico in forma scritta a Dante, sarà utilizzato un software per la gestione del linguaggio naturale (natural language processing).

C'è prevista anche la possibilità di integrare Dante Virtuale con un prodotto leader di mercato nel riconoscimento vocale che lo doterà della capacità di comprendere le domande poste a voce dal pubblico.

Come risultato finale del lavoro, il personaggio Dante Virtuale si presenterà al pubblico sotto forma di un ologramma a grandezza naturale.

Gli Obiettivi

Didattici

1 avvicinare un testo come la Divina Commedia in modo inedito e coinvolgente in percorsi di studio che ne prevedono solo limitato contatto;

2 mostrare come ogni curriculum di studi possieda gli strumenti per comprendere anche opere complesse come il poema dantesco, e per renderle attuali;

3 sperimentare, in modo innovativo, l'applicazione delle competenze dei singoli curricula e delle diverse classi, sì da creare una nuova coscienza delle loro capacità;

4 avvicinare gli studenti, in particolare quelli dei curricula grafica e informatica, a tecnologie innovative, la cui acquisizione potrà favorire il loro ingresso nel mondo del lavoro.