

Intelligenza artificiale ed archeologia, gli studenti “ridanno” vita ai tesori del museo

Telefonini, un computer e tanta immaginazione. E' nata così la macchina del tempo che ha permesso ad alcuni ragazzi di attraversare millenni di storia. Grazie ad un progetto di alternanza scuola-lavoro dedicato alle applicazioni dell'intelligenza artificiale ai beni archeologici, gli studenti della 3FS dell'istituto Einaudi di Siracusa hanno “riportato” in vita alcuni reperti custoditi al Museo Archeologico Regionale Paolo Orsi.

Guidati dalla tutor interna, la professoressa Maria Stella, e con la supervisione dell'archeologa Angela Maria Manenti (tutor esterna), hanno realizzato uno spot ed un cortometraggio che valorizzano – tra racconto ed immagini – alcuni tra i più significativi tesori del museo. Oggetti fortemente identitari, simboli della storia millenaria di Siracusa e del suo territorio e che, grazie agli strumenti di intelligenza artificiale, sono “tornati a vivere” in modo creativo, fantasioso e coinvolgente.

Il progetto si è sviluppato nell'arco di venti ore complessive. Dopo una prima visita esplorativa al museo, gli studenti hanno incontrato esperti del settore, approfondito il contesto storico dei reperti e selezionato quelli su cui concentrare le loro attenzioni. E' nata così una narrazione corale in cui ciascun ragazzo o ragazza ha scelto uno spaccato di storia da raccontare, trasformando lo studio in un gradevole racconto visivo. Senza trascurare l'aspetto dell'accessibilità, grazie ad alcune scene realizzate esclusivamente in lingua dei segni. In mezzo, le emozionanti sequenze di intelligenza artificiale che hanno permesso, ad

esempio, di “animare” il cavallino bronzeo simbolo del museo stesso, di giocare con gli affascinanti kouros o di “riportare” in esercizio grandiose anfore destinate alla conservazione del grano.

“Gli studenti si sono mostrati interessati e coinvolti sin da subito”, spiega la professoressa Stella. “Dopo una prima visita guidata al museo, hanno individuato i reperti e le storie su cui concentrare la loro attenzione. E con sguardo curioso, tipico anche dell’età, hanno elaborato un video in cui ognuno racconta un frammento del nostro passato. Il tutto, integrato con sequenze nelle quali, grazie all’intelligenza artificiale, gli oggetti hanno letteralmente preso vita”.

Una vera e propria esperienza di archeologia immersiva, capace di coniugare rigore scientifico e linguaggi contemporanei. Telefonini e computer come strumenti di analisi, elaborazione e narrazione. In fondo, la tecnologia – se guidata da competenza e consapevolezza – rappresenta un alleato prezioso e permette di trasformare un mero esercizio didattico in un percorso di valorizzazione del patrimonio storico-culturale.

“Ringrazio tutti gli studenti per la passione e l’impegno con cui hanno partecipato alla realizzazione del progetto. Un grazie va anche al tecnico del laboratorio della sede Juvara per il supporto con i programmi, alla collega di sostegno Rossella Arena e all’assistente Asacom, Sabrina Leone, per la collaborazione. Grazie anche alla professoressa Maria Grazia Guagenti, responsabile dei progetti di alternanza scuola-lavoro dell’Einaudi”.