

Workshop

Digitising Humanities

Methodological reflections and prospects for the promotion and diffusion of the tangible and intangible cultural heritages

Cagliari June 22 – 23, 2015

University of Cagliari
Faculty of Humanities
Degree Course in Communication Sciences
Room 6 - Loc. Sa Duchessa

Project Organiser:
Luciano Gallinari

Webstreaming available at:
http://www.scienzecomunicazione.it/livecom.unica.it

Contact us:
Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR
Via G.B. Tuveri, 128, Cagliari
+39.070.40.36.35 /40.36.70
gallinari@isem.cnr.it

Host

Istituto di Storia dell'Europa mediterranea del CNR

Partner

Università degli Studi di Cagliari
Dipartimento di Pedagogia, Psicologia e Filosofia

Scienze della Comunicazione

Sponsors

Fondazione Banco di Sardegna

METRO VIAGGI

Programme

June 22, 2015
University of Cagliari
Faculty of Humanities
Degree Course in Communication Sciences
Room 6
09:00 a.m.

Maria DEL ZOMPO
(Chancelor of the University of Cagliari)

Marcello VERGA

(Head of the Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR)

Welcome Addresses

Elisabetta GOLA

(President of Degree Course in Communications Sciences – University of Cagliari)

Stefania BOCCONI
(Istituto per le Tecnologie didattiche del CNR)

Innovating teaching and learning practices: game-based pedagogy and curriculum

Abstract

Giacomo COZZANI - Francesca DAGNINO - Michela OTT - Francesca POZZI
(Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR)
Via Videoconference

Patrimonio culturale intangibile: Giochi digitali per supportare l'apprendimento

Abstract

Roberto VARDISIO
(Entropy. Knowledge Network)

I Serious Games per la formazione

Abstract

11:00 – 11:30 a.m. Coffee Break

Paola MORETTI - Chiara TORRE
(Università degli Studi di Milano)

Lucius
A Latin Learning Adventure

Abstract

12:00 p.m. Debate

01:00 p.m. Lunch

June 22, 2015
University of Cagliari
Faculty of Humanities
Degree Course in Communication Sciences
Room 6
03:00 p.m.

Emanuelle JACQUES (Université Paul Valéry Montpellier 3) **Via Videoconference**	*Entre zones de confort et zones d'exploitation: Regards et actions vidéoludiques*	**Abstract**
Juan Francisco JIMÉNEZ ALCAZAR (Universidad de Murcia) **Via Videoconference**	*Ver, oír y vivir la edad media: la tecnología digital al servicio del historiador*	**Abstract**
Chris WALKER (Bright White Ltd. Managing Director, York)	*The Battle of Bannockburn Visitor Centre*	**Abstract**
Ruggero PINTUS (CRS4 – Pula, Cagliari)	*3D Digitization Technologies applied to Cultural Heritage*	**Abstract**

05:00 p.m. Debate

June 23, 2015
University of Cagliari
Faculty of Humanities
Degree Course in Communication Sciences
Room 6
9:30 a.m.

Elisabetta GOLA
Valentina FAVRIN
(Università degli Studi di Cagliari)

Comunicare la storia e la cultura: le opportunità delle nuove tecnologie — Abstract

Giovanni SINI
(Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR)

Riflessioni sul digitale nelle Humanities. *Approcci progettuali* — Abstract

10:30 a.m. Coffee Break

Alessio CECCHERELLI
(Università degli Studi di Roma Tor Vergata)

Emiliano ILARDI
(Università degli Studi di Cagliari)

Videogiocando con il patrimonio culturale sardo — Abstract

Studenti
(Università degli Studi di Cagliari)

12:00 p.m. Debate

Abstracts

Stefania BOCCONI (ITD-CNR Genova), *Innovating teaching and learning practices: game-based pedagogy and curriculum*.

Malgrado la rete e le tecnologie *mobile* sono già entrate a far parte del sistema scolastico nell'ultimo decennio, il potenziale delle tecnologie di informazione e comunicazione per l'apprendimento restano in gran parte inutilizzate. In particolare, l'impiego delle tecnologie come i giochi digitali sono più usati esternamente che internamente alle scuole e alle classi. I dati della ricerca dimostrano che l'uso dei giochi digitali migliora i risultati degli studenti in diversi campi della conoscenza come la matematica, la scienza, ma anche la letteratura e lo studio delle lingue. Tuttavia, i giochi sono uno strumento importante di apprendimento solo quando combinati con altre attività esplorative e concrete, e con costanti consigli informativi da parte degli insegnanti. Al fine di sfruttare al meglio le potenzialità dei giochi digitali nella struttura dell'educazione formale, diverse misure devono essere prese per supportare efficacemente la pedagogia e i piani di studio basati sui giochi.

English

Although network and mobile technologies were already introduced in school system over the past decade, the ICT potential for learning process remains largely unexploited. In particular, technologies, such as digital games, are employed more outside than inside the schools or classrooms. Evidences from the research show that using digital games improve students' achievements in several knowledge domains such as math, science, literature and languages. Nevertheless, games as learning tool are more powerful only when combined with other empirical and practical activities, and ongoing instructional advices from the teacher. In order to fully exploit the potential of digital games within formal education, several measures need to be taken to effectively support game-based pedagogy and curricula.

Giacomo COZZANI - Francesca DAGNINO - Michela OTT - Francesca POZZI (ITD-CNR Genova), *Patrimonio culturale intangibile: Giochi digitali per supportare l'apprendimento*.

Il progetto *i-Treasures*, co-finanziato nell'ambito del 7 Programma quadro, prevede ricerche e interventi finalizzati a supportare la salvaguardia e la trasmissione del patrimonio culturale intangibile. Nell'ambito di questo progetto è stata realizzata una serie di Serious Games orientati all'apprendimento di alcune espressioni artistiche tradizionalmente considerate come aspetti caratteristici del patrimonio culturale intangibile. Nel corso del workshop, dopo una breve illustrazione del progetto *i-Treasures* e delle sue principali caratteristiche, verranno proposti alcuni esempi dei giochi realizzati in ciascuna delle quattro aree di interesse: canto, danza, manifattura artigianale e composizione musicale. Caratteristica fondamentale dei giochi è l'utilizzo di una sensoristica di ultima generazione per il rilevamento dei movimenti dell'utente. Nella presentazione si porrà, quindi, particolare attenzione a sottolineare le peculiari caratteristiche strutturali dei giochi i quali prevedono, appunto, l'utilizzo di tecniche avanzate di rilevamento ed analisi del movimento, ma si farà anche esplicito riferimento ad alcuni aspetti chiave di interfaccia e, soprattutto all'approccio pedagogico utilizzato.

English

The *i-Treasures project*, funded by the regional 7 Programma Quadro, provides researches and actions aimed to support the protection and the diffusion of intangible cultural heritage. In rage of this project a series of Serious Game was realized. They are focused on learning some artistic expressions traditionally considered as distinctive aspects of the intangible cultural heritage. After a brief demonstration of the *i-Treasures project* and its main features, during the workshop some examples of games will be presented. They were realized in the following four areas of interest: singing, dance, handicraft works and musical composition. The games' distinctive feature concerns the use of a latest generation sensor for the motion capture of the audience. In the presentation a particularly attention will be given to emphasize the main structural features of the games, which provide the use of capture high-techs and motion analysis. Moreover, we will refer to some of the key aspects of the interface and, especially, to the adopted educational approach.

Roberto VARDISIO (Entropy. Knowledge Network Roma), *I* Serious Games *per la formazione*.

La presenza sempre più pervasiva e capillare delle nuove tecnologie, e di Internet in particolare, sta visibilmente modificando il modo di concepire il rapporto con le cose e con gli altri, determinando quella che potremmo definire una 'digitalizzazione' dei nostri stili di vita. Cambiano i modi di raccogliere informazioni, di confrontarci con i problemi, di prendere decisioni e di gestire i rapporti con gli altri. Il cambiamento degli scenari sociali e lavorativi e del modo in cui le persone si rapportano al loro ambiente pone, d'altro canto, interrogativi nuovi a chi si occupa di formazione. Come deve essere concepito oggi l'apprendimento? Quali sono i modelli, gli strumenti ed i linguaggi? Che ruolo hanno le nuove tecnologie nella formazione? Partendo da queste premesse l'intervento si focalizza su una particolare metodologia didattica nota come Serious game, descrivendone la natura, gli ambiti applicativi e le specificità didattiche. Oltre a mettere in luce gli indubbi vantaggi educativi che tali strumenti possiedono, l'intervento punta a descrivere esperienze concrete di progettazione e utilizzo di Serious games sia all'interno di progetti di formazione aziendale sia nell'ambito di progetti di ricerca e innovazione promossi dalla Comunità Europea.

English

The more and more pervading and widespread presence of new technologies, internet in particular, is changing the way of building relations with items and people, setting the digitalization of our life style. The way of seeking information, facing problem, taking decisions and managing relationships is changing. The transformation of social and working context, and the people behaviour, raises questions among educators. How learning method has to be conceived today? Which are the new models, tools and languages? What kind of rules the new technologies have to follow in the education system? Starting from these preconditions, the speech will be focus on a particular pedagogy methodology known as Serious game. We will describe the nature, the settings of application and the didactic details. In addition to highlighting the educational advantages of these tools, the speech presents concrete experiences on design and Serious game, both within business training, and research and innovation projects funded by the European Union.

Paola Moretti - Chiara TORRE (Università degli Studi di Milano), *Lucius. A Latin Learning Adventure*.

La sfida per ripensare il ruolo della cultura classica come elemento di identità europea può essere lanciata partendo dall'idea del latino come lingua "viva" della comunicazione anche ai nostri giorni (si veda ad es. l'operazione editoriale Commentarii de inepto puero 2015: traduzione latina del "Diario di una schiappa"). In tale direzione, il ruolo dell'ambiente ludico-virtuale può essere valorizzato, per sperimentare una forma didattica basata sul gioco di ruolo come chiave del processo di apprendimento. In particolare, si tratta di esplorare la possibilità di creare un videogioco di ruolo in latino, congegnato secondo le specificità del metodo Ørberg per l'apprendimento induttivo della lingua. La capacità di apprendere la lingua latina come lingua di comunicazione sarà verificata calando il discente in un mondo virtuale nel quale l'uso quotidiano di essa è parte integrante della realtà ludica.

English

To rethink the role of classic culture as an element of the European identity is a challenge that could be launched by the idea of Latin as "living" language in nowadays communication (refer to the editorial project Commentarii de inepto puero 2015: Latin translation of "A duffer diary"). In this way, the role of virtual playful environment can be enhanced to test a new educational method based on a role-play as key of the learning process. In particular, we are considering the possibility to create a video role-play in Latin language, designed on Ørberg's method on inductive language learning. The ability of learning Latin language as a communication tool will be confirmed through the involvement of the audience in the virtual world, in which the daily use of the Latin language is an essential part of the video game.

Emanuelle JACQUES (Université de Montpellier), *Entre zones de confort et zones d'exploitation:Regards et actions vidéoludiques*.

Gli universi video ludici appaiono come degli spazi empirici dove i giocatori cercano di sfuggire alla loro condizione umana e, quindi, di superare i limiti dei loro corpi, di fare esperienza di super poteri, di acquistare dei beni virtuali, di dominare la morte. Ciò potrebbe far sembrare che i giocatori di videogiochi si aprono a un pluralismo culturale e sperimentano altri standard, ma la realtà appare molto diversa. I giocatori hanno piuttosto tendenza a scegliere delle identità molto vicine al loro ambiente e a trasferire gli stereotipi della società contemporanea nelle loro pratiche di videogiochi. Il gioco "Nodja, nelle mani di Dio" vuole modificare lo sguardo sui margini e illustrare le frontiere fittizie, l'acculturamento, la povertà ma anche la diversità culturale di un'Africa postcoloniale.

English

The videogames world appears as an empirical space where players attempt to skip their human condition, to pass through the limits of their bodies, to experience superpowers, to buy virtual items, and to manage the death. This could make it seems that players are open to a cultural pluralism and they experience other standards, however the reality is totally different. Players have the tendency to choose identities belonging to their environment, and they transfer stereotypes of contemporary society in the games. The game «Nodja, in Gods' hands» challenges to adapt the glance on margins and to illustrate artificial borders, knowledge, poverty, but also the cultural diversity of a post-colonial Africa.

Juan Francisco JIMÉNEZ ALCAZAR (Universidad de Murcia, Alicante), *Ver, oír y vivir la edad media: la tecnología digital al servicio del historiador*.

L'esperienza del gioco che prevede l'uso dei nuovi mezzi di intrattenimento digitale ha rivoluzionato il modo in cui la società comprende il passato e, più interessante, proverà a conoscerlo in un futuro vicino. Quello che ci interessa in questo momento è la diffusione del mezzo del videogioco, soprattutto nei nativi digitali che lo identificano come appartenente alla loro generazione. Da qui usciranno le vocazioni dei futuri storici. La cosa più interessante, a ogni modo, è la forma nella quale il concetto di Medioevo si è costruito soprattutto lungo gli ultimi due secoli, e come si è riflesso nei videogiochi, con un rigore scrupoloso di questa idea, più o meno distorta, poiché è ciò che l'utente vuole giocare e controllare.

English

The game experience, that provides the use of new digital entertainment tools, reforms how society approaches to the past and, more interesting, will experience the next future. What is interesting for us now is the dissemination of videogames, especially among native digitals who recognize them as belongings to their generation. At this point, we hope in future vocations of historians. Anyway, the most interesting thing is also the idea of the Medieval Age built in the last two centuries, and its reflection on videogames with a punctilious rigour, distorted more or less, since that is what audience want to play and control.

Chris WALKER (Bright White Ltd. Managing Director, York), *The Battle of Bannockburn Visitor Centre*.

Per ricordare il 700° anniversario della battaglia più decisiva nelle Guerre di Indipendenza della Scozia, è stato creato un nuovo Centro per Visitatori con apprendimento guidato nello stesso sito del Centro del 1960. Altri obiettivi significativi sono l'attrazione del pubblico del 2014, la promozione del miglior design digitale scozzese, e fare della battaglia del sito di Bannockburn una fonte di ispirazione per tutti i visitatori. La visione del progetto ha richiesto la più vasta collaborazione tra gli enti del patrimonio culturale in Scozia. La progettazione ha richiesto un'inusuale collaborazione intersettoriale tra un'agenzia del governo, un'associazione, inoltre gli istituti scolastici, le accademie, l'industria privata, le fondazioni e i volontari.

I formati digitali di interpretazione e apprendimento dominano la visita. Il digitale è usato abilmente per fornire un'esperienza di studio unica e influente.
La prima Multiplayer Cooperative Gaming mondiale è al centro dell'offerta per il visitatore. Sono i primi al mondo nell'interpretazione, come il *motion capture* nelle scene di lotta. L'ambiente 3D coinvolgente fornisce una relazione 1:1 con l'azione. Tecniche di narrazione digitale multipla. Creazione di un archivio 3D di oggetti, personaggi e armi.

English
To mark the 700th anniversary of the most decisive battle in the Wars of Scottish Independence by creating a new learning-led Visitor Centre on the site of the 1960s Centre. Other significant objectives are to appeal to the audience of 2014, promote the best in Scottish digital design, and make the Battle of Bannockburn site a source of inspiration for every visitor. Project vision required the largest ever collaboration between heritage bodies in Scotland. Vision required unusual cross-sector collaboration between a government agency, a charity, further education establishments, academia, private industry, funding bodies and volunteers.
Digital forms of interpretation and learning dominate the visit. Digital is leveraged to provide a unique and powerful learning experience. World's first Multiplayer Cooperative Gaming is at the core of the visitor offer. Motion capture in fight scenes; World's first in interpretation. 3D immersive environment provides a 1:1 relationship with the action. Multiple Digital Storytelling techniques. Creation of 3D digital archive of objects, characters, weapons.

Ruggero PINTUS (CRS4, Pula), *3D Digitization Technologies applied to Cultural Heritage.*

La nostra attività di ricerca riguarda l'acquisizione, l'elaborazione, la distribuzione, la visualizzazione e la presentazione di modelli massicci in 3D. Ci concentriamo sulle tecnologie *state-of-the-art* applicate al Patrimonio Culturale delle opere d'arte. In particolare, mostreremo l'acquisizione e il pipeline di elaborazione sviluppato per la digitalizzazione delle statue dei Giganti di Monte Prama.

English
We present our research activity about acquisition, processing, distribution, visualization and presentation of massive 3D models. We focus on those state-of-the-art technologies applied to Cultural Heritage works of art. In particular, we show the acquisition and processing pipeline developed for the digitization of Mont'e Prama nuragic statues.

Elisabetta GOLA – Valentina FAVRIN (Università di Cagliari), *Comunicare la storia e la cultura: le opportunità delle nuove tecnologie*.

Se i media di massa erano fuori dalla portata di istituti di ricerca, agenzie incaricate di gestire i beni culturali, storici e artistici, altre figure professionali che a vario titolo promuovevano e valorizzavano un territorio, anche le tecnologie risultavano difficilmente accessibili, ostiche e quindi non utili comunque per contattare un'utenza priva delle conoscenze necessarie per fruire di informazioni codificate in sistemi complessi. Oggi i nuovi strumenti internet (videogiochi, social network, giochi online) sono diventati social e hanno contribuito in pochi anni alla costruzione di reti di interesse con cui raggiungere facilmente il proprio target con il meccanismo del 'passaparola' – seppure virtuale – e coinvolgerlo nella produzione di contenuti o nella partecipazione attiva a un'interazione per cui vi sia interesse. Le possibilità di orientare l'attenzione delle persone su un certo fenomeno si è pertanto amplificato, al punto che le nuove iniziative imprenditoriali orientate alla valorizzazione del territorio coincidono sempre più spesso con app, serious game, piattaforme, identità virtuali. Per mostrare come questo sia avvenuto concretamente si mostreranno alcuni esempi di attività di promozione ai quali il corso di laurea in Scienze della comunicazione ha collaborato: @invasionidigitali, IGERS, #NBTW, @TWletteratura.

English
If so far mass media were out of reach of research institutes; cultural, historical and artistic heritages agencies and other professional bodies, which promote and enhance a specific area, also technologies were unlikely accessible, difficult and useless to contact an audience devoid of necessary knowledge to enjoy

codified information in complex systems. Nowadays, the new internet tools (such as videogames, social network and online games) become social and contribute to the building of networks of interest, by which easily reaching the target group with the "pass the word" method – even if the virtual one. The target group, then, is involved in the production of contents, or in an active participation to a common interest interaction. The possibilities of directing people attention to this new phenomenon developed to the point that, the new business ventures oriented to the promotion of the territory, more and more match with app, serious games, platforms, and virtual identities. To demonstrate how this process concretely occurred, the speech presents some examples of promotional activities in which the Science of Communication degree course was involved: @invasionidigitali, IGERS, #NBTW, @TWletteratura.

Giovanni SINI (ISEM - CNR, Cagliari), *Riflessioni sul digitale nelle* Humanities. *Approcci progettuali.*

Un impiego essenziale e mirato all'implementazione dell'efficienza del prodotto finale offre alla commistione tra il mondo digitale e quello delle Scienze Umane una sfida aperta verso nuovi inesplorati scenari, che si prospettano ricchi di output in ambiti di ricerca, didattica e divulgazione. In una prospettiva di sostenibilità delle risorse si ritiene sia possibile realizzare un sistema circolare in cui si parta dal mondo reale per passare al mondo digitale e giungere infine a un ibrido in cui vi sia commistione tra mondo reale e mondo digitale. Può questa essere l'idea portante di progettazione di un sistema di diffusione culturale virtuoso? Quali i punti di forza e quali le debolezze? Gli approcci progettuali elaborati basano la conoscenza della realtà storica medioevale sulla comprensione immersiva della tematica oggetto d'analisi.

English
An essential purpose, focused on the implementation of the final product efficiency, provides to the blend of Digital world and Humanities an open challenge toward new unexplored scenarios. These settings are rich in outputs in fields like academic research, pedagogy and dissemination. In a prospect of sustainability of resources, it is possible to create a circular system from the real world to the digital one, to reach at the end a crossbreed between the two worlds. Can this idea support the design of a cultural diffusion progressing system? Which could be its strong and weak points? The developed planning approaches base the knowledge of the medieval history on the immersive comprehension of the topic under analysis.

Alessio CECCHERELLI (Università di Cagliari) - Emiliano ILARDI (Università degli Studi di Roma Tor Vergata) - Studenti (Università di Cagliari), *Videogiocando con il patrimonio culturale sardo*.

Qualsiasi porzione del territorio italiano – unico per il suo patrimonio culturale (tangible e intangible) – è potenzialmente suscettibile di essere valorizzata dal punto di vista artistico, storico, paesaggistico folklorico, etc. Strategie comunicative efficaci quindi, più che esaltare pochi luoghi simbolici astraendoli spesso in maniera artificiale dai loro contesti (Pompei, il Colosseo, gli Uffizi, etc.) dovrebbero invece creare connessioni il più possibile immersive tra i vari punti del patrimonio, rendendoli così più fruibili e comprensibili oltre che valorizzabili dal punto di vista estetico, storico, didattico, identitario e, non ultimo, economico. Il medium videoludico oggi, grazie alla sua estrema flessibilità sia in termini di strutture narrative e generi, che di software e hardware (Pc, Smartphone, Tablet, etc.), è quello che offre le maggiori potenzialità per raggiungere tali obiettivi simultaneamente.

English
Each portion of the Italian territory – rare example for its cultural heritage (tangible and intangible) – is a subject to be considered from an artistic, historic, landscape and folkloric point of view. However, more than exalting few symbolic places, artificially drawn from their contests (Pompei, the Colosseum, the Uffizi, etc.), efficient new communicative strategies need to create dipping connections among heritage sections, making them more practical and clear, as well as exploitable from an aesthetic, historic, didactic, identity and economic point of view. Thanks to its extremely flexibility both in narrative and genre terms, and in software and hardware (Pc, Smartphone, Tablet, etc.), the videogame tool offers today a greater potential to reach these objectives simultaneously.



This Workshop is one of the activities of the Project *Sardegna tra Storia e Social Media. Riflessioni metodologiche, prospettive di e-inclusion e veicolazione del patrimonio culturale*, funded by the Fondazione Bando di Sardegna.

Webstreaming is avalaible at:
http://www.scienzecomunicazione.it/live
Com.unica.it

Organising Team:

Gessica DI Stefano
Luciano Gallinari
Maria Grazia Krawczyk
Esther Martí Sentañes

Contact us:

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR
Via G.B. Tuveri, 128, Cagliari
+39.070.40.36.35 /40.36.70
gallinari@isem.cnr.it

Sponsors

Fondazione Banco di Sardegna

METRO VIAGGI

CE 0168