



In questo numero

Digital storytelling

di Mara Masseroni

Benvenuti in questo numero di BRICKS

Aprendo queste pagine ci si immerge subito in un viaggio tra storie, esperienze e innovazioni. Giuseppe Di Giovine ci ricorda che narrare non è solo comunicare: è un processo cognitivo primario, il modo in cui diamo senso al mondo.

Lo storytelling digitale non resta una tecnica isolata, ma diventa un linguaggio capace di collegare passato e futuro, come evidenziano anche Emilia Sera e Gaetano Affuso, quando parlano di un moderno *Labor Limae* (*lavoro di lima*): un luogo in cui docenti e studenti selezionano, affinano e curano i contenuti, mantenendo la responsabilità pedagogica, concetto centrale anche nel modello *human-in-the-loop* proposto da Renato Cortinovis.

In questo contesto, Giulia Calogero trasforma i classici in un ecosistema digitale in cui Dante diventa un ponte tra passato e presente, mentre Elisa Garieri e Roberto Gigliotti mostrano come il podcast possa rendere visibile l'invisibile nella matematica, stimolando processi di riflessione profonda. Marta Sanz Manzanedo e Giovanni Silvestro introducono il "Vibe Coding", che utilizza il linguaggio naturale non per programmare macchine, ma per progettare ambienti didattici personalizzati, soprattutto nelle lingue straniere, creando continuità tra strumenti digitali e apprendimento attivo.

L'innovazione non si limita agli strumenti. Cecilia Corsaro e Valentina Mamone ci ricordano quanto sia importante abbattere le barriere del silenzio: la CAA (*Comunicazione Aumentativa e Alternativa*) e gli strumenti simbolici trasformano la voce silenziosa di molti studenti in espressione reale, mentre Ippolita Gallo propone l'*appsma*shing come mediatore didattico che valorizza le potenzialità individuali e rende condiviso il sapere scientifico. Anche Giuseppe Laurenza mostra come il "*placemat consensus*" (*tecnica collaborativa per favorire la condivisione di idee in gruppo*) e lo storytelling collaborativo permettano agli studenti più introversi di partecipare attivamente, e Fernanda Vicelli amplia la prospettiva con l'approccio triadico, costruendo oggetti di conoscenza autentici e spendibili fuori dalle mura scolastiche.

Il passaggio dallo storytelling allo *storyliving* emerge in modo chiaro: Claudia Caretta, Eugenio Casanova, Maddalena Conte ed Emilia Sera invitano gli studenti a diventare progettisti di esperienze. Licia Landi trasforma il marmo di un fonte battesimale medievale in narrazione digitale, facendo dialogare patrimonio culturale e cittadinanza culturale. Questa continuità si ritrova nelle mappe di Lara Corvatta, nei plastici di Adele Bracci e nel progetto Oleario di Elvira Romano, Milena Verrascina, Emilia Reda e Gabriella Lo Feudo. E persino nello sport, Emanuele D'Alonzo mostra come la gamification permetta agli studenti di comprendere che il finale della storia dipende dalle loro scelte.

Non possiamo dimenticare i mondi digitali che i ragazzi abitano ogni giorno. Francesco Fratini e Stefano Del Furia ci provocano a ripensare i social come spazi di apprendimento. Diana Dragoni e Sabrina Tanci ci mostrano come il chatbot "Ask Trotula!" riporti in classe la storia della scienza femminile. Alessandra Muratori e Luca Canzian usano il podcast per far emergere l'espressività del Jazz, mentre Jacopo Varchetta trasforma video interattivi in strumenti concreti per l'apprendimento linguistico. In tutte queste esperienze, la tecnologia diventa un ponte tra conoscenza, cittadinanza digitale e pratiche significative.

Per fare tutto questo serve formazione continua. Silvia Marchi e i colleghi dell'EFT Abruzzo — Wanda Pennelli, Caterina D'Ortona e Cesare Dari Salisburgo — sottolineano l'importanza di mettere il docente al centro come soggetto attivo e riflessivo. Lo "storydesign" diventa così struttura di pensiero, capace di progettare percorsi coerenti e significativi, pronti a trasformare ogni tecnologia in strumento di osservazione e sperimentazione della conoscenza.

Questo numero di *BRICKS* non dà risposte definitive, ma apre piste, stimola domande e offre spunti concreti. Ci invita a sperimentare, a guidare gli studenti nel costruire il proprio sapere. Siamo noi i registi di questo cambiamento. Buona lettura e, soprattutto, buon racconto!

Questi gli autori e gli articoli

Giuseppe di Giovine, formatore ed esperto componente delle équipes formative territoriali presenta un'esperienza didattica svolta con alunni della scuola secondaria di secondo grado. L'attività utilizza il podcasting come strumento strategico di orientamento: un racconto corale curato dagli studenti che valorizza l'eredità storica della scuola attraverso un linguaggio moderno e accattivante. Il progetto dimostra come i nuovi linguaggi digitali possano valorizzare la memoria storica scolastica.

Silvia Marchi, docente di Lettere, Latino e Greco presso il Liceo Classico "B. Marzolla" di Brindisi, presenta la sua esperienza di formazione rivolta ai docenti sul digital storytelling nell'ambito dei percorsi PNRR per la transizione digitale. I docenti corsisti hanno esplorato un'ampia gamma di risorse per realizzare narrazioni multimediali, si sono dedicati al podcasting e alla costruzione di tour virtuali a 360° in RA, hanno costruito ambienti immersivi nel metaverso, prodotto ebook e fumetti e sperimentato pratiche di digital game based learning.

Emanuele D'Alonzo insegnante di Lettere in una scuola secondaria di 1° della bergamasca presenta un'esperienza di gamification, nella quale attraverso la piattaforma Genially è stata creata una storia a bivi. Nella quale ragazzi e ragazze si immedesimano in un ragazzo di nome Mike, ricco di talento per la pallacanestro e che si ritrova ad affrontare diverse sfide di vita e di sport. L'obiettivo chiaro è di mettere ragazzi nel pieno dell'adolescenza e che sognano di diventare sportivi di alto livello, davanti a quelle che saranno le sfide extra-sportive davanti a loro.

Alessandra Muratori e Luca Canzian, docenti e ricercatori nel territorio pordenonese, presentano un percorso didattico interdisciplinare per la scuola secondaria di primo grado, centrato sulla produzione di un podcast sul jazz come forma di storytelling sonoro. Il percorso integra Musica e Italiano, traducendo ascolto analitico e contenuti storico-culturali in scrittura espositiva e oralità, con una scansione operativa tra progettazione, produzione ed editing.

Fernanda Vicelli, docente di Lettere e formatrice sulla transizione digitale, presenta tre percorsi di Digital Storytelling realizzati nella scuola secondaria di primo e secondo grado. Le esperienze illustrano come l'integrazione di podcast,

social news e intelligenza artificiale, declinate secondo l'approccio dialogico, trasformino gli studenti in co-autori di conoscenza. Attraverso la creazione di oggetti culturali digitali, i contenuti disciplinari umanistici acquistano un significato autentico, potenziando le competenze critiche e la partecipazione attiva.

Jacopo Varchetta nel suo articolo analizza il ruolo dei video e dello storytelling digitale nell'apprendimento delle lingue straniere, evidenziandone il valore multisensoriale e motivazionale. Viene presentato l'uso di Edpuzzle come strumento efficace per creare lezioni interattive, guidando il docente dalla selezione del video alla costruzione delle attività. Un esempio pratico su una classe di spagnolo mostra come domande integrate, note lessicali e compiti finali aumentino comprensione, partecipazione e produzione linguistica.

Ippolita Gallo presenta e sperimenta vari strumenti digitali e piattaforme web, scelti anche in base alle esigenze delle scuole, per supportare docenti ed educatori nella Didattica Digitale Integrata. Questo approccio metodologico, oltre a rispondere ai bisogni professionali degli insegnanti, promuove processi di innovazione didattica, sostiene la ricerca educativa e contribuisce a diffondere e trasferire pratiche efficaci su scala nazionale.

Diana Dragoni e Sabrina Tanci presentano un'innovativa esperienza didattica condotta presso il Liceo Classico "Sesto Properzio" di Assisi (Perugia). Il progetto ha visto il coinvolgimento di una classe seconda nella riscoperta di Trotula de Ruggiero, figura d'eccellenza della Scuola Medica Salernitana dell'XI secolo. L'attività ha permesso non solo di sperimentare nuove forme di *storytelling* digitale e di comunicazione del passato, ma ha offerto solidi spunti di riflessione nell'ambito dell'Educazione Civica.

Giuseppe Laurenza, docente di Lingua e Civiltà Inglese a Livorno, presenta un esempio di attività di storytelling digitale nella classe di lingue. L'attività è stata condotta in una classe terza della scuola secondaria di I grado, in cui gli studenti, in gruppi, hanno sviluppato storie, attraverso fasi di negoziazione e cooperazione, per poi creare un libro digitale, come risultato di un processo fatto di ascolto, quello delle storie degli altri.

Licia Landi docente di Tecnologie didattiche per la formazione e di Media Education nell'Università di Verona, presenta un progetto di digital storytelling dedicato al fonte battesimale medievale di San Giovanni in Fonte a Verona. L'esperienza, condotta originariamente con una classe liceale e successivamente utilizzata come modello in percorsi di formazione docente, si propone come esempio della narrazione quale forma di conoscenza e costruzione dell'apprendimento.

Giulia Calogero docente di Italiano e Storia in un Istituto Tecnico-Professionale di Grottaglie (indirizzo Servizi Socio-Sanitari), presenta un'esperienza di storytelling aumentato per connettere i classici alla sensibilità degli studenti. Attraverso l'uso di NotebookLM e Gemini, i ragazzi hanno rielaborato testi di Dante, d'Annunzio e Verga e fonti storiche su Magellano in podcast, vision board e infografiche.

Cecilia Corsaro e Valentina Mamone, presentano un'esperienza didattica incentrata sull'uso della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) come motore di storytelling inclusivo. Elemento centrale dell'esperienza è l'utilizzo della piattaforma open source SimCAA per la creazione di un'autobiografia digitale, trasformando un supporto specialistico in un linguaggio condiviso dall'intero gruppo classe. Attraverso la narrazione di sé per simboli, l'attività permette di superare le barriere del codice verbale, garantendo all'alunno con disabilità il diritto alla narrazione.

Elvira Romano, Milena Verrascìn, Emilia Reda e Gabriella Lo Feudo del Centro di Ricerca CREA Olivicoltura,

Frutticoltura e Agrumicoltura presentano il progetto "Oleario. Dove l'Italia lascia il segno", un'iniziativa d'eccellenza per integrare l'educazione alimentare e la valorizzazione del patrimonio olivicolo-oleario italiano nel curriculum scolastico. In un'epoca di transizione digitale, il progetto non si limita alla trasmissione di saperi millenari, ma coinvolge attivamente gli studenti con diverse attività, per tradurre la tradizione dell'olio extravergine d'oliva (EVO) in linguaggi contemporanei.

Elisa Garieri e Roberto Gigliotti presentano un'esperienza didattica realizzata in una classe quinta di un istituto professionale a indirizzo moda, volta a superare la distanza tra calcolo procedurale e comprensione concettuale nello studio delle derivate. Attraverso la creazione di un podcast in quattro episodi, gli studenti sono stati guidati a trasformare l'algoritmo in narrazione matematica, sviluppando competenze esplicative e metacognitive. L'intervento, fondato sul generative e reflective learning, integra l'intelligenza artificiale come strumento di revisione critica.

Emilia Sera, docente di Scienze Umane e membro EFT Lazio, e **Gaetano Affuso**, docente di materie letterarie, Latino e Greco e tutor orientatore presso l'Università Telematica Link, descrivono l'evoluzione del Digital Storytelling visivo dalla Graphic novel tradizionale alla Motion novel realizzata con l'Intelligenza Artificiale Generativa. Attraverso il caso studio "Margherita Hack-La Signora delle Stelle" viene presentato un workflow replicabile che integra ricerca documentale, chatbot configurato come agente e produzione multimediale.

Marta Sanz Manzanedo docente di lingua spagnola e **Giovanni Silvestro**, in qualità di componente dell'EFT Toscana, presentano un articolo che descrive un'esperienza didattica di integrazione dell'intelligenza artificiale nell'insegnamento dello spagnolo al Liceo Linguistico "F. Cecioni" di Livorno. Attraverso pratiche di vibe coding e storytelling, il docente progetta ambienti di apprendimento personalizzati con l'IA in modalità "scaffolding cognitivo" di tipo socratico, capace di guidare la produzione scritta e orale senza sostituire lo sforzo cognitivo dello studente.

Adele Bracci, insegnante nell'Istituto Comprensivo di Pianoro, Bologna, presenta una proposta didattica interdisciplinare in una classe quinta dell'Istituto Comprensivo n. 12 di Bologna. Lo storytelling digitale e il tinkering si sono fusi per la realizzazione di un plastico interattivo della regione Emilia-Romagna con l'utilizzo della scheda programmabile Makey Makey.

Wanda Pennelli, Caterina D'Ortona e Cesare Dari Salisburgo, componenti dell'Équipe Formativa Territoriale Abruzzo, raccontano percorsi di formazione dedicati a docenti di tutti gli ordini di scuola. Tra laboratori in presenza e online, lo storytelling digitale diventa uno strumento concreto per progettare, riflettere e documentare le esperienze didattiche. Podcast, video storytelling, narrazioni interattive e intelligenza artificiale accompagnano i docenti in un lavoro creativo e collaborativo.

Francesco Fratini e Stefano Del Furia descrivono il potenziale educativo dei social media come ambienti di apprendimento nel secondo triennio della scuola secondaria di secondo grado. Attraverso la narrazione dell'esperienza concreta viene illustrato come un uso guidato e consapevole dei canali social possa favorire lo sviluppo di competenze narrative, collaborative e di cittadinanza digitale.

Lara Corvatta, docente di Materie letterarie e componente delle Equipe Formative Territoriali dell'Unità di Missione per il PNRR, presenta un'esperienza didattica interdisciplinare condotta in una classe Terza di un Istituto Tecnico Economico per il Turismo. Il progetto, fondato sulla metodologia del Digital Storytelling e sull'uso consapevole dell'Intelligenza artificiale, ha guidato gli studenti nell'esplorazione, narrazione e valorizzazione del patrimonio storico, culturale e paesaggistico del proprio territorio.

Claudia Caretta, Eugenio Casanova, Maddalena Conte ed Emilia Sera, analizzano l'integrazione delle tecnologie immersive nel framework degli Episodi di Apprendimento Situato (EAS). L'articolo esplora l'evoluzione dal digital storytelling allo "storyliving" a 360°, dove l'uso critico dell'IA generativa e della realtà virtuale abilita processi di cognizione situata e *embodiment*. Attraverso casi pratici e una solida "cassetta degli attrezzi", gli autori delineano una nuova grammatica dello spazio digitale capace di trasformare l'informazione in esperienza vissuta e sapere sedimentato.

Le nostre rubriche

Competenze e certificazioni

Antonella Fancello presenta il nuovo Syllabus AICA "ICDL – IA Intelligenza Artificiale 2.0" che definisce, attraverso cinque moduli integrati, il primo quadro italiano di certificazione delle competenze di alfabetizzazione sull'intelligenza artificiale, in linea con l'*AI Act* europeo e con la normativa nazionale. Il programma offre una comprensione completa dei sistemi IA, dalle basi teoriche alle applicazioni nei diversi contesti professionali e sociali con grande attenzione dedicata ai temi dell'etica, della sicurezza, della *privacy* e alla valutazione critica dei contenuti generati dai sistemi intelligenti.

Paola Panicucci docente di Lettere presso il Liceo "Ulisse Dini" di Pisa è attualmente in servizio come tutor coordinatore presso l'Università degli Studi di Firenze ricostruisce l'evoluzione storica dell'orientamento e ne inquadra la cornice normativa più recente (Linee guida 2022; competenze trasversali 2025; Educazione civica 2024). Presenta quindi i cinque Framework europei DigComp, LifeComp, EntreComp, GreenComp e RFCDC come "cassetta degli attrezzi" integrata per progettare una didattica orientativa di qualità.

Progetti europei

Pierfranco Ravotto illustra il progetto europeo VITA - *Vocational Innovation through Teaching with AI* - dedicato all'AI nella formazione professionale finanziato dall'UE nell'ambito del programma Erasmus+. Il progetto intende rispondere alla rapida trasformazione digitale dell'istruzione e formazione professionale. Combinando l'IA con metodologie di apprendimento attivo e incentrate sullo studente, il progetto aiuta gli insegnanti a favorire il coinvolgimento, l'innovazione e competenze pronte per il futuro tra gli apprendenti.

Dall'estero

Il contributo di **Marta Sanz Manzanedo**, docente del Liceo Cecioni di Livorno, e **Giovanni Silvestro**, docente dell'IC Gamerra di Pisa, presenta l'evoluzione del modello di formazione in servizio per i docenti di spagnolo, analizzandone la transizione verso una messa a sistema organica e istituzionalizzata. La proposta evidenzia come la creazione di standard definiti, infrastrutture dedicate e percorsi di aggiornamento continuo permetta di superare l'estemporaneità delle iniziative singole, offrendo un quadro di riferimento replicabile per professionalizzare la figura del docente e garantire una qualità didattica uniforme su tutto il territorio nazionale.

Open

Renato Cortinovis, aderente al network Open Education Italia, presenta un'architettura metodologica volta alla progettazione di OER *nativamente adattabili*. Questo approccio consente di ridurre in modo significativo il cosiddetto *adaptation gap*, ossia l'elevato carico di lavoro richiesto al docente per contestualizzare materiali statici nel proprio

scenario didattico: un passaggio spesso inevitabile che costituisce uno dei principali ostacoli alla diffusione delle OER tradizionali.



Mara Masseroni

Indirizzo eMail: masseroni.mara@gmail.com

Docente di Lingua e Letteratura inglese, si è occupata di progetti di mobilità all'estero e di eLearning in vari progetti nazionali ed europei. Attualmente è impegnata nella progettazione ed erogazione di corsi per la formazione degli insegnanti sull'uso del digitale nella didattica per conto di AICA. Collabora anche con Zanichelli e vari istituti scolastici per la formazione dei docenti. Fa parte della Redazione di Bricks.