

BRICKS | TEMA

Dall'Odissea di Magellano ai feed di d'Annunzio: lo storytelling aumentato con l'IA per navigare tra i classici

a cura di:

Giulia Calogero



Intelligenza Artificiale Digital Storytelling Pensiero critico

1. Il contesto della pratica: la sfida dello storytelling nei professionali

Nella scuola secondaria di secondo grado, e in particolare negli istituti professionali, il distacco tra i linguaggi dei classici e la sensibilità degli studenti è spesso percepito come un baratro incolmabile. La pratica qui descritta nasce dalla volontà di trasformare lo studio della letteratura e della storia in un'esperienza di *storytelling* attivo. Non si tratta di "semplificare" i contenuti, ma di "aumentarli" attraverso i nuovi linguaggi digitali (podcast, video-overview, infografiche) per rendere gli studenti non solo fruitori, ma creatori di contenuti critici.

L'attività ha coinvolto classi del terzo anno dell'indirizzo Servizi Socio-Sanitari. L'obiettivo principale è stato utilizzare l'Intelligenza Artificiale (Gemini e NotebookLM) come partner creativo per decodificare testi complessi e rielaborarli in formati moderni, connettendo la "fiumana del progresso" di Verga alle moderne dinamiche dei social media e alla storia delle grandi esplorazioni. L'obiettivo è stato duplice: acquisire competenze letterarie e storiche solide e padroneggiare strumenti di Intelligenza Artificiale (Gemini e NotebookLM) per la sintesi e la rielaborazione creativa, secondo una logica di *personal branding* applicata ai grandi autori. Inizialmente, gli studenti hanno utilizzato Gemini come "assistente di ricerca". Invece di limitarsi a una ricerca standard, hanno interagito con l'AI per generare *concept* narrativi originali partendo da argomenti di studio (es. un'intervista impossibile a un personaggio storico). Questa fase è cruciale per allenare il *critical thinking*: gli studenti devono verificare che le risposte dell'AI non contengano "allucinazioni" confrontandole con i testi scolastici.

2. La cassetta degli attrezzi: NotebookLM e lo storytelling assistito

Il cuore tecnologico dell'esperienza è l'uso di **NotebookLM**. A differenza di altre IA, questo strumento permette di caricare fonti specifiche (PDF di saggi critici, presentazioni del docente, testi originali) creando un ecosistema di informazione "chiuso". Questo garantisce che lo storytelling prodotto dagli studenti sia rigoroso e basato sui testi, evitando le allucinazioni tipiche dei modelli generalisti.

2.1. L'Audio Overview: il podcast come strumento di analisi

Una delle funzioni più dirompenti per la didattica è l'**Audio Overview**. Il sistema genera automaticamente una conversazione audio (in stile podcast) tra due esperti che discutono il materiale caricato.

- **La pratica:** Gli studenti hanno caricato i documenti sulla spedizione di Magellano e i testi su d'Annunzio. Invece di leggere passivamente, hanno ascoltato l'IA discutere della "fame e sete insopportabile" dei navigatori o del "personal brand" del poeta.
- **L'impatto pedagogico:** L'ascolto di una discussione critica ha aiutato i ragazzi a cogliere il "tono" della narrazione. Hanno poi dovuto produrre i propri podcast, imitando quel linguaggio per spiegare, ad esempio, il concetto di "vinto" in Verga, trasformando un'analisi testuale in una sceneggiatura audio pronta per essere condivisa.

3. Sviluppo dei moduli: nuovi linguaggi per raccontare e imparare

3.1. Dante: l'Influencer del Multiverso e la Vision Board

Il modulo su Dante ha mirato a ribaltare l'immagine del "poeta di marmo". Utilizzando lo storytelling digitale, Dante è stato presentato come un *content creator* che, colpito dalla *cancel culture* del suo tempo (l'esilio), lancia la più grande "serie TV" della storia: la *Commedia*.

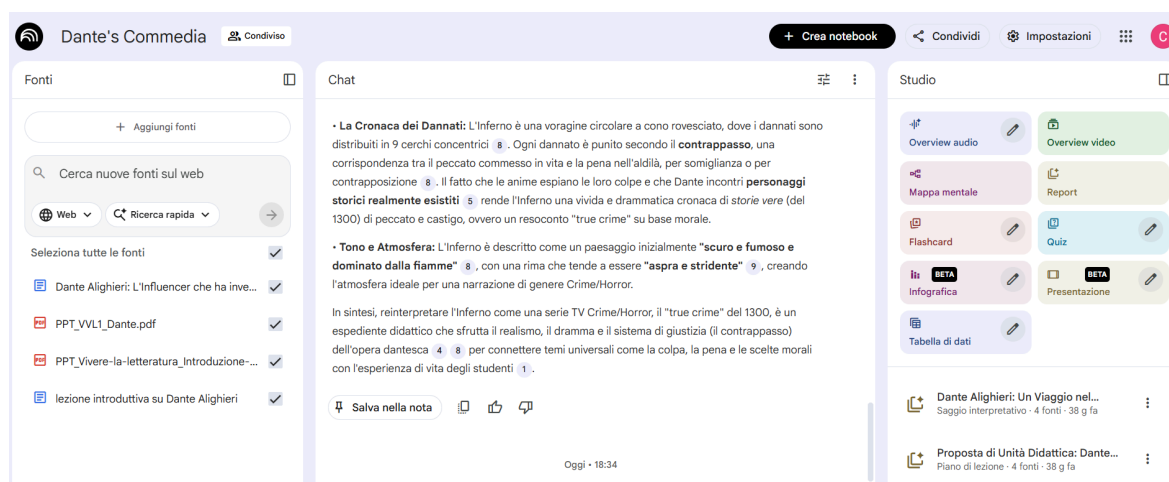


Fig.1 - Il Notebook su Dante e la Divina Commedia



Fig.2 - Slide della presentazione "Dante: manuale di istruzioni del futuro"

Video e Presentazioni Dinamiche: Utilizzando strumenti come Google Slides e Canva, gli studenti hanno creato la "Beatrice Vision Board". Qui il linguaggio visivo delle infografiche è servito per tradurre concetti astratti (la grazia, la luce, la guida) in elementi grafici contemporanei.



Fig.3 - Beatrice come Vision board

- **Thinking Routine e Documentazione:** Attraverso la routine 3-2-1 *Bridge*, documentata su Padlet, gli studenti hanno tracciato il loro "viaggio" conoscitivo: dalle 3 parole iniziali (es. "noioso", "vecchio", "difficile") alla metafora finale prodotta dopo l'analisi con l'IA (es. "Dante è un navigatore in un mare di dati").

IL PONTE: PRIMA E DOPO IL VIAGGIO

Riprendi il foglio iniziale. Com'è cambiato il tuo pensiero? Sotto le tue prime risposte, aggiungi:

PRIMA		DOPO
3 3 NUOVE parole che associ a Dante.		3 3 NUOVE parole che associ a Dante.
2 2 NUOVE domande che hai su di lui.		2 2 NUOVE domande che hai su di lui.
1 1 NUOVA metafora: "Ora, per me Dante è come..."		1 1 NUOVA metafora: "Ora, per me Dante è come..."



NotebookLM

Fig. 4 - Slide su Thinking routine MLTV

3.2. D'Annunzio: dalla Video-Overview al Brand di Sé

Con d'Annunzio, il focus è stato lo storytelling dell'immagine. Gli studenti hanno analizzato la figura di Andrea Sperelli non solo come personaggio, ma come prototipo di influencer moderno.

- **Infografiche comparative:** È stato chiesto di creare schemi che mettessero in parallelo la "Capponcina" con le *content houses* dei moderni YouTuber. L'IA ha aiutato a estrarre dalle fonti i termini tecnici (es. "edonismo", "estetismo") per inserirli correttamente nelle grafiche.



Fig. 5 - Infografica NotebookLM Capponcina vs Content House

- **Vulnerabilità e Storytelling:** Analizzando il *Notturmo* tramite la **Video-Overview** (rielaborazione visiva dei concetti chiave), gli studenti hanno compreso come d'Annunzio usasse la propria cecità e sofferenza per creare un legame empatico con il pubblico, anticipando la tecnica della *vulnerability* social. Hanno prodotto brevi video-script in cui "vendevano" l'immagine del poeta come eroe e, contemporaneamente, uomo fragile.

Scena	Visivo (Suggerimenti per il montaggio)	Audio (Voice-over)
1. L'Eroe	Rapidi tagli di d'Annunzio in divisa, l'aereo, la folla che applaude. Filtro dinamico, musica epica in crescendo.	"Tutti conoscono il Comandante. L'uomo che ha sfidato il cielo, che ha guidato una nazione con la forza della parola."
2. La Caduta	Schermo nero improvviso. Rumore di un battito cardiaco lento. Appare una candela che illumina debolmente un volto bendato.	"Ma cosa succede quando la luce si spegne? Quando l'eroe cade nel silenzio più profondo?"
3. La Fragilità	Close-up sulle mani che scrivono tremanti su strisce di carta. Inquadratura di d'Annunzio disteso, vulnerabile, al buio.	"Qui, nell'ombra del <i>Notturmo</i> , Gabriele scopre la sua vera forza: la fragilità. Non più marmo, ma carne che soffre."
4. Il Legame	Immagini del manoscritto originale (i cartigli). Sovrapposizione di commenti social moderni (cuori, "sei un esempio").	"Scrive col cuore, perché gli occhi non possono più farlo. Una confessione intima che ci rende tutti parte del suo dolore."
5. Il Brand	Il poeta che si toglie le bende o posa con eleganza malinconica. Musica che fonde epica e intimità.	"D'Annunzio: il primo a capire che per essere immortali, bisogna avere il coraggio di mostrarsi umani. L'Eroe. L'Uomo. Il Mito."
6. Call to Action	Testo a video: <i>Vivi l'inimitabile</i> . Logo del Vittoriale o cover del libro.	"Scopri il segreto della sua luce. Leggi il <i>Notturmo</i> ."

Fig. 6 - Tabella per Video script

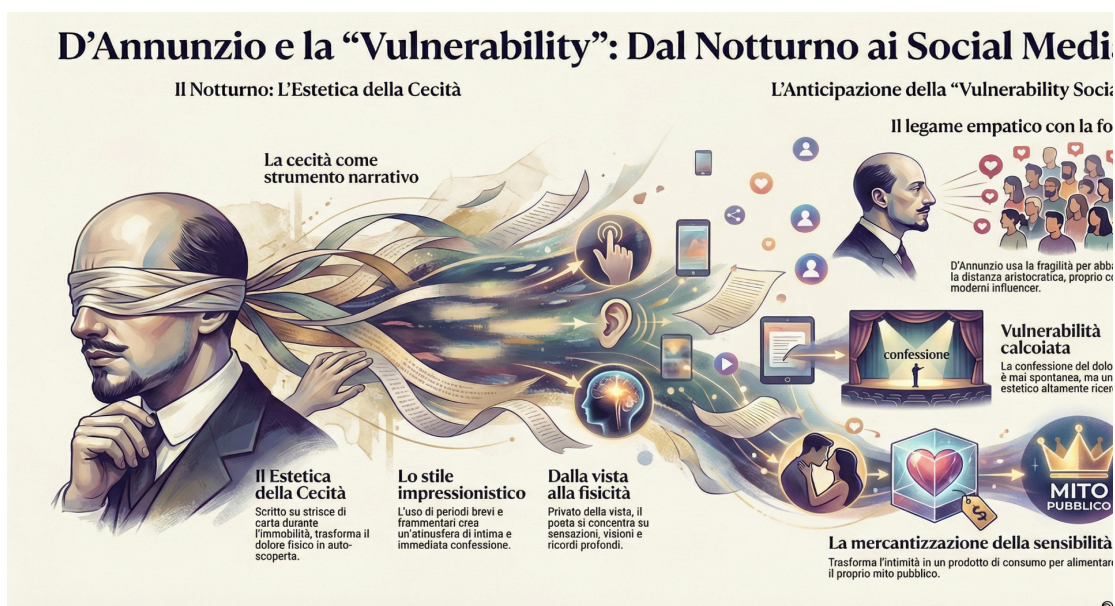


Fig. 7 - Infografica NotebookLM sulla Vulnerability di D'Annunzio

3.3. Verga: visualizzare l'immobilismo sociale

Per il Verismo, lo storytelling è diventato uno strumento di denuncia sociale. La sfida è stata rendere "visibile" l'invisibile: il destino dei vinti.

- **Digital Portraits:** Utilizzando NotebookLM per analizzare le figure di Maria (*La Capinera*), Nedda e La Lupa, gli studenti hanno creato infografiche che mappano i loro destini. La Lupa è stata descritta graficamente come un "incendio selvaggio" che brucia le convenzioni, mentre Maria come un "canarino in gabbia".



Fig.8 - Mappa dei destini delle Vinte di Verga

- **Analisi dei dati narrativi:** L'IA ha permesso di confrontare rapidamente i saggi critici (es. Spera, Vergnaghi), aiutando gli studenti a creare grafici a torta o tabelle sulle ricorrenze tematiche (fame, onore, roba), rendendo tangibile la "fiumana del progresso" che travolge i personaggi.

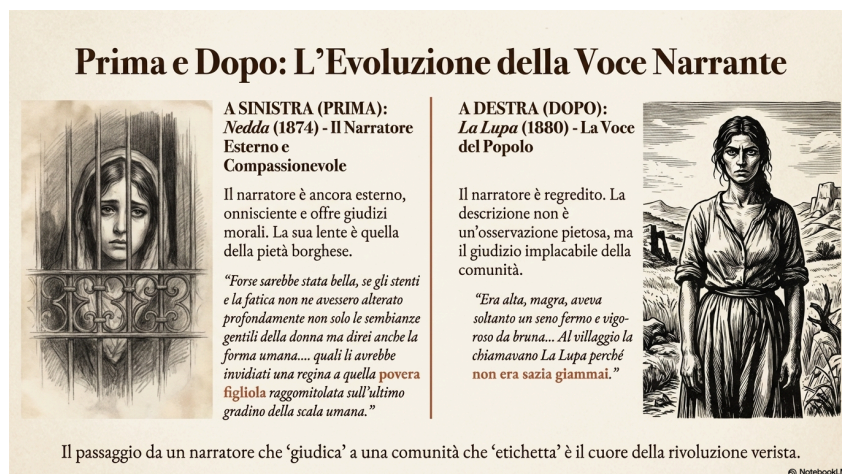


Fig. 9 - Evoluzione dei personaggi femminili dei romanzi di Verga

4. La scoperta del mondo: Magellano e l'Odissea digitale

Il tema dello storytelling si è esteso anche alla storia, con l'analisi della prima circumnavigazione del globo.

- **Dalla Relazione al Reel:** Partendo dalla relazione di Juan Sebastián Elcano a Carlo V, gli studenti hanno utilizzato l'IA per trasformare un testo cinquecentesco in un racconto di avventura moderno. Hanno creato infografiche che riassumono il "prezzo del viaggio": 5 navi partite, 1 tornata; 237 uomini partiti, 18 sopravvissuti.
- **Linguaggi interattivi:** Attraverso mappe digitali interattive, hanno ricostruito il viaggio come se fosse un *live-tweeting* dal passato, imparando che la storia non è solo date, ma narrazione di fatiche, "freddo e caldo insopportabili".

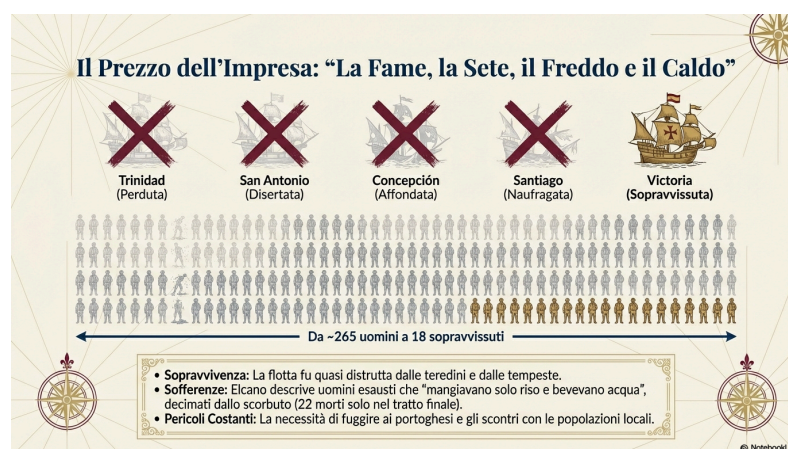


Fig. 10 - Infografica "Il prezzo del viaggio"



Fig. 11 - Presentazione “Il Bug di Colombo”: un'analisi visual degli errori di calcolo



Fig. 12 - Confronto fra le distanze reali e quelle calcolate da Cristoforo Colombo

5. Competenze acquisite e riflessione critica

L'integrazione di NotebookLM e dello storytelling multimodale ha permesso di sviluppare competenze di alto livello:

1. **Critical Prompting:** Gli studenti hanno imparato che l'IA dà buoni risultati solo se interrogata con precisione (es. "Analizza il contrasto tra dandy e superuomo nei PDF caricati").

2. **Sintesi Multimodale:** Capacità di scegliere il medium giusto per ogni contenuto (un podcast per l'emotività di Dante, un'infografica per i dati di Verga, un video per il carisma di d'Annunzio).
3. **Pensiero Storico-Letterario:** Comprendere che i linguaggi cambiano (dal sonetto al post), ma le strutture del racconto umano restano costanti.

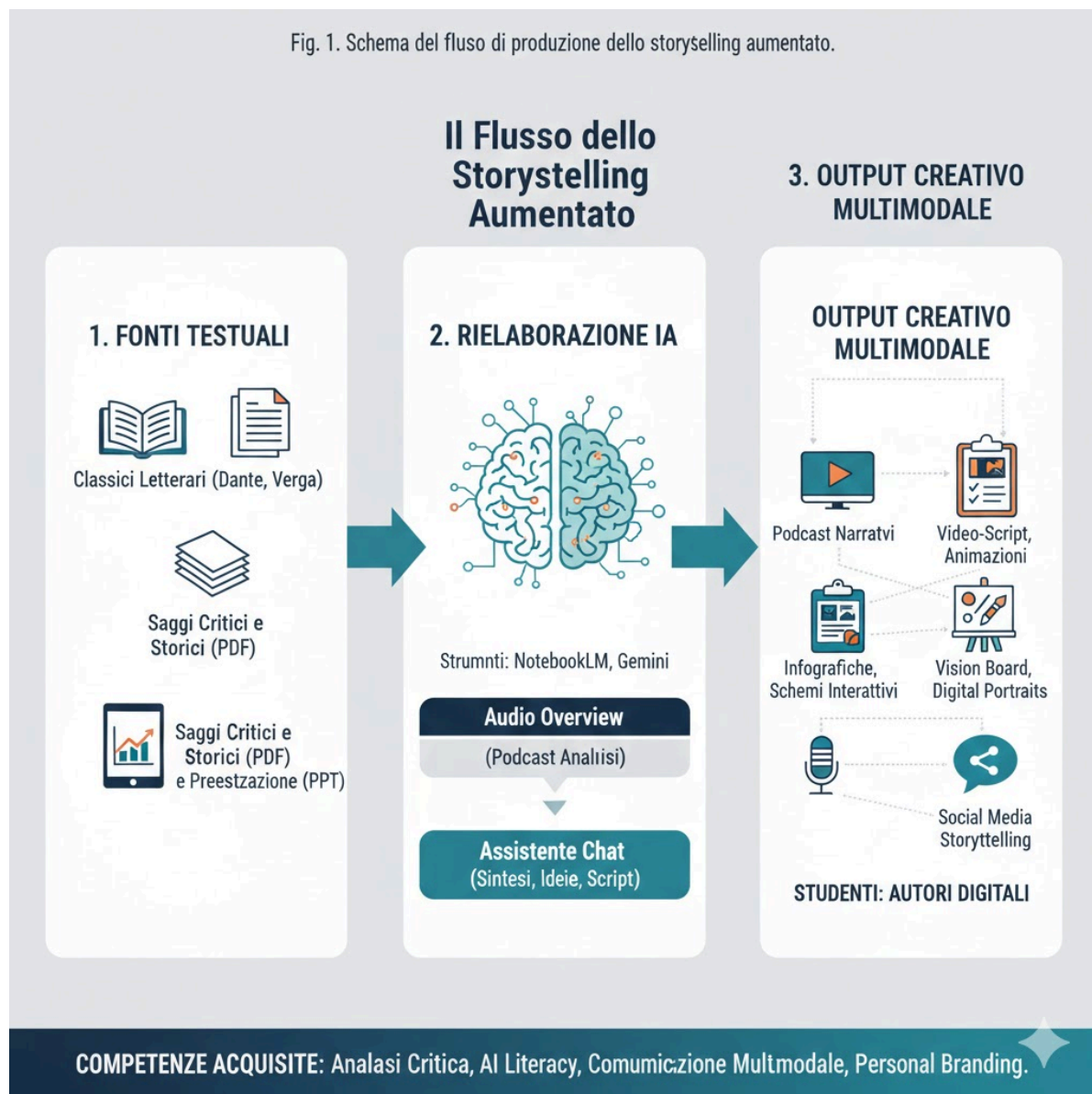


Fig. 13 - Schema del flusso di produzione dello storytelling aumentato realizzato con Gemini

Lo schema illustra il passaggio dalla fonte testuale alla rielaborazione tramite IA fino all'output creativo multimodale degli studenti).

6. Conclusione

Insegnare letteratura oggi significa fornire agli studenti le chiavi per decodificare il mondo in cui vivono. Lo storytelling digitale, supportato dall'intelligenza artificiale, non è un modo per evitare la lettura, ma un potente incentivo a farla. Quando uno studente usa NotebookLM per creare un podcast su Dante, sta compiendo un atto di analisi testuale profonda, vestito con i panni della creatività contemporanea. I classici smettono di essere polverosi monumenti e diventano "nuovi linguaggi" per imparare a raccontarsi. L'approccio laboratoriale ha favorito il *Project Based Learning*. Gli studenti non hanno solo "imparato" la materia, ma l'hanno "usata" per creare qualcosa di nuovo. L'integrazione di DigComp 3.0 è stata costante: la sicurezza nel gestire i dati e l'etica nel citare l'uso dell'AI sono stati temi centrali del percorso.



Giulia Calogero

giuliacalogero65@gmail.com

IISS DON MILANI PERTINI MORANTE di Grottaglie (Ta)

Insegnante di Lingua e letteratura italiana e Storia nella scuola secondaria di secondo grado, esperta in metodologie didattiche innovative e tecnologie digitali. Google certified Trainer, Thinglink, trainer, Edpuzzle trainer e Canvassador, si occupa di formazione docenti su temi come Flipped Classroom, Storytelling, Udl, MLTV e intelligenza artificiale applicata alla didattica.