

BRICKS | TEMA

Raccontare per capirsi

a cura di:

Wanda Pennelli, Caterina D'Ortona,
Cesare Dari Salisburgo



Didatticaattiva, Inclusione, UniversalDesignForLearning

Storytelling digitale come pratica formativa per i docenti

Le esperienze descritte nascono all'interno delle attività di formazione dell'Équipe Formativa Territoriale Abruzzo e riguardano **percorsi rivolti esclusivamente ai docenti** di tutti gli ordini scolastici.

Si tratta di laboratori in presenza e online in cui lo storytelling digitale è stato utilizzato come **dispositivo di progettazione didattica**, di riflessione professionale e di documentazione dei processi.

In questi contesti, non abbiamo proposto modelli teorici astratti, ma **situazioni di lavoro concrete**: i docenti hanno progettato attività, sperimentato strumenti, riflettuto sulle proprie scelte e, in molti casi, riportato successivamente ciò che è accaduto nelle loro classi.

Il valore dell'esperienza non risiede quindi solo nel momento formativo, ma nella **circolarità** tra formazione, sperimentazione in aula e restituzione.



Immagine 1: "Fake news Comics Lab" un momento di un webinar dell'EFT Abruzzo sull'uso dei comics per lo storytelling e la cittadinanza digitale.

Dallo storytelling allo storydesign: cosa succede nei corsi

Nei corsi di formazione, molti docenti arrivano con l'idea che lo storytelling coincida con la produzione di un contenuto digitale.

Il primo lavoro che svolgiamo è invece spostare l'attenzione sul progetto.

Durante i laboratori, chiediamo ai docenti di:

- chiarire il punto di vista narrativo;
- esplicitare il messaggio centrale;

- individuare il destinatario;
- costruire una sequenza coerente prima di pensare allo strumento.

Questo passaggio genera spesso una presa di coscienza significativa.

In più occasioni, durante le restituzioni finali, i docenti hanno riconosciuto di aver “sempre chiesto prodotti” agli studenti senza aver prima progettato l’esperienza narrativa. Lo storytelling viene così riletto come struttura di pensiero utile a progettare unità didattiche più coerenti e significative.



Immagine 2: **StoryLab & AI** fa parte di un ciclo di percorsi formativi dell’Équipe Formativa Abruzzo che ha integrato intelligenza artificiale nello storytelling digitale. Non si tratta solo di generare contenuti, ma di trasformare la progettazione di storie in un potente esercizio di consapevolezza cognitiva condivisa.

Podcast e video come dispositivi di riflessione professionale

In un lavoro sul **podcasting**, i docenti sono stati invitati a raccontare un’esperienza didattica reale, non per descriverla, ma per **interpretarla**.

Scrivere per l’ascolto ha richiesto di selezionare, dare ritmo, rendere comprensibile il proprio pensiero. Molti docenti hanno riferito che questa modalità li ha aiutati a mettere a fuoco aspetti che, nella pratica quotidiana, restano spesso impliciti.

Il **video storytelling** è stato utilizzato in modo analogo: non come semplice documentazione, ma come strumento per riflettere sulle scelte didattiche.

Durante i laboratori, il momento del montaggio è emerso come particolarmente significativo: decidere cosa mostrare e cosa escludere ha portato i docenti a interrogarsi su ciò che considerano davvero rilevante nel processo di apprendimento.

Nelle restituzioni successive, diversi docenti hanno raccontato di aver riproposto queste modalità in classe, osservando un maggiore coinvolgimento degli studenti e una maggiore attenzione al processo, più che al prodotto finale.



Immagine 3: Dare voce alle idee con **Podcast on Air**. Questo ciclo formativo dell'EFT Abruzzo ha portato il podcast narrativo nelle classi come strumento di narrazione e riflessione profonda. Attraverso l'integrazione dell'IA, il laboratorio sonoro diventa uno spazio dove i docenti hanno compreso come far rielaborare agli studenti i saperi, collaborare e raccontare il proprio percorso formativo. La tecnologia si mette al servizio della parola, trasformando ogni registrazione in un'occasione di crescita collettiva.

Narrazioni interattive e gamification: progettare percorsi, non esercizi

Nei percorsi dedicati alle narrazioni interattive, i docenti hanno progettato storie a bivi, escape narrative e percorsi gamificati legati ai contenuti disciplinari.

Il lavoro si è concentrato sulla costruzione delle scelte e delle conseguenze, più che sulla difficoltà degli enigmi o sulla complessità tecnica.

Durante i momenti di restituzione, molti docenti hanno riportato come questa impostazione abbia cambiato il modo di proporre le attività in classe: l'errore è stato vissuto come parte del percorso e non come fallimento, favorendo una maggiore partecipazione e un clima di apprendimento più sereno.



Immagine 4: I sette elementi chiave di Lambert e Atchley come bussola per progettare esperienze di storytelling digitale: dal punto di vista al ritmo, la narrazione diventa struttura dell'apprendimento e spazio di riflessione metacognitiva condivisa.

Intelligenza artificiale come supporto alla progettazione narrativa

L'introduzione dell'intelligenza artificiale nei corsi è avvenuta come **estensione naturale del lavoro narrativo**.

Nei laboratori, i docenti hanno utilizzato l'AI per riformulare testi, generare alternative narrative, esplorare punti di vista diversi e verificare la coerenza dei percorsi progettati.

Un aspetto ricorrente emerso negli incontri formativi è stato il ruolo del prompt.

Formulare una richiesta efficace ha costretto i docenti a rendere esplicite le proprie intenzioni progettuali. In questo senso, l'AI ha funzionato come **specchio del pensiero**, rendendo visibili punti di forza e criticità del progetto didattico.

Le restituzioni successive hanno mostrato come questo approccio abbia favorito un uso più consapevole dell'AI anche in classe, mantenendo chiara la centralità del ruolo docente.

Inclusione, UDL e valutazione: cosa emerge dalle restituzioni dei docenti

Uno degli aspetti più frequentemente riportati dai docenti riguarda il valore inclusivo dello storytelling digitale.

Nei corsi, il lavoro in gruppo ha previsto ruoli differenziati e modalità espressive diverse, in linea con i principi dell'Universal Design for Learning (UDL).

Nelle restituzioni post-corso, molti docenti hanno raccontato come questa impostazione abbia avuto ricadute positive in classe: maggiore partecipazione, valorizzazione delle competenze individuali, riduzione della centralità del prodotto finale a favore del processo.

I prodotti narrativi sono stati utilizzati come strumenti di **documentazione e valutazione formativa**. Attraverso la valutazione delle storie, i docenti hanno imparato a guardare non solo al prodotto, ma al percorso di apprendimento che lo ha generato, ripensando di conseguenza i propri criteri valutativi.



Immagine 5: Creare una redazione per lo storytelling digitale: una comunità di ruoli e competenze – dalla voce al suono, dalla scrittura alla grafica – che rende il racconto un laboratorio collaborativo di apprendimento e partecipazione.

Conclusioni: dall'esperienza formativa alla progettazione didattica

Le esperienze di formazione descritte mostrano come lo storytelling digitale, quando viene proposto come pratica progettuale e riflessiva, possa generare **cambiamenti concreti nelle pratiche didattiche**.

Non attraverso modelli prescrittivi, ma grazie a un lavoro condiviso che mette al centro il racconto dell'esperienza professionale.

In questa prospettiva, raccontare non è solo comunicare ciò che si è fatto, ma **capire ciò che si fa**. Ed è proprio in questa dimensione che lo storytelling digitale diventa uno strumento potente per la formazione dei docenti e per l'innovazione didattica.



Wanda Pennelli

wanda.pennelli@scuola.istruzione.it

I.C. Mosciano-Bellante (TE)

Équipe Formativa Territoriale Abruzzo

Docente di Tecnologia nella scuola secondaria di primo grado e formatrice nell'ambito dell'innovazione didattica e della transizione digitale. Animatrice digitale e componente dell'Équipe Formativa Territoriale Abruzzo, progetta e conduce da anni percorsi di formazione per docenti di tutti gli ordini di scuola. Integra competenze scientifiche, artistiche e comunicative, con attenzione alla progettazione didattica, al benessere digitale e alle pratiche reali in classe, promuovendo un apprendimento significativo e inclusivo.



Caterina D'Ortona

caterina.dortona@scuola.istruzione.it

I.I.S. "Palizzi Mattei" Vasto (CH)
Équipe Formativa Territoriale Abruzzo

Caterina D'Ortona è docente di Chimica nella scuola secondaria di secondo grado, Animatrice Digitale e membro dell'Équipe Formativa Territoriale della Regione Abruzzo.

È progettista e formatrice di percorsi per docenti e personale scolastico sui temi della transizione digitale e dell'innovazione didattica. Da sempre appassionata di innovazione scolastica, si occupa di metodologie didattiche attive supportate dal digitale, tecnologie educative, intelligenza artificiale, ricerca educativa e inclusione, con l'obiettivo di promuovere ambienti di apprendimento efficaci, accessibili e centrati sugli studenti.



Cesare Dari Salisbury

cesare.darisalisburgo@scuola.istruzione.it

I.I.S. "Andrea Bafile" - L'Aquila (AQ)
Équipe Formativa Territoriale Abruzzo
Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo

Docente di Matematica e Fisica nella scuola secondaria di secondo grado. Formatore esperto in innovazione didattica e transizione digitale. Componente dell'Équipe Formativa Territoriale Abruzzo distaccato presso l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo, ha esperienza pluriennale nella progettazione e conduzione di percorsi di formazione per docenti di tutti gli ordini di scuola, finalizzati allo sviluppo di pratiche didattiche efficaci e inclusive.