

BRICKS | TEMA

Digital Storytelling e Intelligenza Artificiale per la valorizzazione del territorio: un'esperienza didattica interdisciplinare

a cura di:

Lara Corvatta



IA, territorio, competenze digitali

Introduzione

Il presente articolo documenta un'esperienza didattica che integra *Digital Storytelling* e Intelligenza artificiale (IA) per guidare gli studenti nell'esplorazione, nella narrazione e nella valorizzazione del proprio territorio di appartenenza.

Il *Digital Storytelling* si configura come un approccio educativo ad alto potenziale formativo: promuove modalità di apprendimento attivo e laboratoriale, sviluppa competenze trasversali e guida gli studenti nella costruzione di narrazioni autentiche, in cui saperi disciplinari, linguaggi e strumenti digitali si intrecciano per generare contenuti coinvolgenti. Tuttavia, affinché una storia digitale risulti efficace, è necessaria una progettazione consapevole che tenga insieme due dimensioni complementari: quella narrativa, fondata su elementi come la chiarezza del punto di vista, la forza emotiva del racconto e il ritmo della narrazione, e quella operativa, articolata in fasi ben strutturate, che accompagnano il processo creativo dalla definizione dell'idea iniziale fino alla condivisione e alla valutazione del prodotto finale¹.

Il progetto descritto in queste pagine nasce da una collaborazione tra docenti di discipline diverse che hanno co-progettato un'Unità di Apprendimento (UdA), finalizzata a valorizzare il patrimonio storico, culturale e paesaggistico del territorio locale. Gli studenti hanno assunto il ruolo di autori e progettisti, affrontando un percorso articolato in diverse fasi: ricerca e raccolta di informazioni, costruzione di mappe interattive, realizzazione di locandine promozionali.

Un elemento qualificante del progetto è stato l'impiego integrato e critico dell'Intelligenza artificiale, non come sostituto della creatività umana, ma come strumento cognitivo in grado di supportare la ricerca, l'organizzazione dei contenuti e la produzione multimediale. Questo utilizzo è avvenuto all'interno di un quadro metodologico guidato, che ha favorito la riflessione sulle implicazioni etiche delle tecnologie generative.

L'esperienza ha prodotto risultati significativi sul piano cognitivo e motivazionale, confermando come il *Digital Storytelling*, opportunamente integrato con le tecnologie digitali e l'IA, rappresenti un modello didattico capace di coniugare rigore disciplinare, creatività e sviluppo delle competenze chiave del XXI secolo².

Contesto, metodologie, obiettivi formativi

L'attività è stata proposta in una classe Terza di un Istituto Tecnico Economico a indirizzo Turistico, inserito in un contesto ambientale ricco di storia, cultura e paesaggi suggestivi. La scelta del contesto locale come

¹ Il *Digital Storytelling* si fonda su una struttura coerente, un punto di vista definito e una dimensione emotiva capace di rendere il racconto significativo e memorabile. Secondo Joe Lambert, fondatore del *Center for Digital Storytelling*, una narrazione digitale efficace si riconosce per la presenza di sette elementi chiave: un punto di vista personale e autentico; una domanda drammatica (*dramatic question*) che orienta il racconto; un contenuto emotivo che sostiene il coinvolgimento; l'uso della voce narrante come elemento di credibilità; una colonna sonora funzionale all'atmosfera; la sintesi, per evitare ridondanze e sovraccarico cognitivo; un ritmo adeguato, capace di modulare attenzione e comprensione (J. Lambert, *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Routledge, 2013). Accanto alla dimensione narrativa, il *Digital Storytelling* richiede una chiara struttura operativa. Per quanto riguarda il processo di produzione, Samantha Morra individua otto fasi: la definizione dell'idea iniziale, la ricerca delle fonti, la scrittura del testo, la progettazione dello storyboard, la produzione dei materiali, il montaggio, la condivisione del prodotto e la riflessione sui feedback ricevuti (S. Morra, [8 Steps to great digital storytelling](#), Edtechteacher 2013).

² Partnership for 21st Century Learning (P21) (2019). *Framework for 21st Century Learning*. Battelle for Kids. Disponibile in https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_framework_0816_2pgs.pdf
Commissione Europea. (2018). *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2018/C 189/01). Gazzetta ufficiale dell'Unione Europea, C189, 1–13. Disponibile in [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

oggetto di indagine ha rappresentato un punto di forza del progetto: lavorare su ciò che è vicino e familiare ha favorito il coinvolgimento degli studenti, stimolando curiosità e senso di appartenenza.

I docenti di diverse discipline³ hanno collaborato alla progettazione di un'Unità di Apprendimento (UdA) interdisciplinare, che ha guidato gli studenti nell'esplorazione degli aspetti storico-culturali, geografici e socio-economici del territorio, stimolando connessioni tra saperi differenti.

Sul piano metodologico, il progetto ha adottato un approccio laboratoriale, fondato sull'integrazione di più strategie didattiche. Il *Digital Storytelling* ha costituito il *framework* narrativo e operativo dell'intera esperienza, offrendo agli studenti la possibilità di costruire prodotti autentici e significativi. A questa metodologia si è affiancato il *Cooperative Learning*⁴, che ha orientato l'organizzazione del lavoro in piccoli gruppi eterogenei: a ciascun membro è stato assegnato un ruolo specifico, in modo da favorire la partecipazione attiva, la responsabilità individuale e lo sviluppo di competenze relazionali e organizzative. L'utilizzo consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa ha completato il quadro metodologico, configurandosi come uno strumento cognitivo a supporto della ricerca, della produzione e della riflessione critica.

Il progetto ha consentito di raggiungere obiettivi formativi molteplici e tra loro strettamente interconnessi. Sul piano cognitivo, il percorso ha mirato ad approfondire la conoscenza del patrimonio locale, sviluppando negli studenti la capacità di ricercare, selezionare e rielaborare informazioni, provenienti da fonti diverse, con spirito critico. Per quanto riguarda le competenze digitali, gli studenti sono stati accompagnati nell'uso consapevole di strumenti per la produzione multimediale e nell'impiego responsabile dell'Intelligenza artificiale. Il progetto ha inoltre contribuito a sviluppare competenze trasversali fondamentali: la capacità di collaborare efficacemente in *team*, di comunicare in modo chiaro e adeguato al contesto, di risolvere problemi attraverso il pensiero critico e creativo. L'intero percorso ha promosso, infine, la cittadinanza attiva e il senso di responsabilità verso il territorio di appartenenza.

Le fasi del lavoro

Fase 1 - Dal territorio alla classe: avvio del progetto

L'attività è stata introdotta dal docente coordinatore, che ha illustrato alla classe obiettivi formativi, fasi del lavoro, prodotti attesi, strumenti impiegati e modalità di valutazione. Il docente ha inoltre suddiviso gli studenti in gruppi di lavoro eterogenei, assegnando a ciascun membro ruoli e compiti specifici in base alle proprie competenze e attitudini, in modo da valorizzare le individualità e favorire una collaborazione efficace.

Per coinvolgere gli studenti, il docente ha poi avviato una discussione collettiva sull'importanza di conoscere e valorizzare il territorio, stimolando il dialogo attraverso domande mirate che hanno fatto

³ Il progetto ha visto il coinvolgimento di diverse discipline, tra cui Italiano, Storia, Geografia, Economia aziendale, Arte e Territorio, Lingua inglese e spagnola.

⁴ Il *Cooperative Learning* è una metodologia didattica basata sul lavoro in piccoli gruppi eterogenei, in cui gli studenti collaborano per raggiungere un obiettivo comune. Si fonda su cinque principi fondamentali: l'interdipendenza positiva, per cui il successo di ciascuno è legato a quello del gruppo; la responsabilità individuale, che garantisce il contributo attivo di ogni membro; l'interazione costruttiva, che favorisce il confronto e il supporto reciproco; lo sviluppo di competenze sociali e organizzative; la riflessione collettiva sul processo e sui risultati raggiunti. Questo approccio stimola la partecipazione, rafforza la motivazione e rende ogni studente protagonista del proprio apprendimento.

emergere conoscenze pregresse, curiosità e aspettative, in modo da gettare le basi per un contesto di apprendimento partecipato e motivante.

Fase 2 - Conoscere il territorio: esplorazione e ricerca

Il percorso è iniziato con una fase di esplorazione e ricerca, finalizzata a far conoscere agli studenti il territorio in modo approfondito. I gruppi di lavoro sono stati invitati a raccogliere e analizzare informazioni provenienti da fonti diverse: documenti storici, dati economici, articoli, testimonianze orali, video.

L'attività ha previsto anche un'uscita didattica nei luoghi più rappresentativi del territorio, che ha reso l'esperienza concreta e immersiva: gli studenti hanno scattato fotografie e preso appunti con l'obiettivo di costruire una base informativa autentica.

In questa fase, l'Intelligenza artificiale è stata utilizzata per supportare la ricerca di informazioni, riorganizzare i contenuti, chiarire concetti complessi, favorire connessioni interdisciplinari e ottenere suggerimenti nella stesura e nella traduzione dei testi. A tal fine, è stata impiegata la piattaforma Gemini di Google, integrata nella Google Workspace d'Istituto⁵. Nel corso dell'attività, gli studenti hanno imparato a formulare *prompt* efficaci e ad analizzare criticamente gli *output* generati dall'IA.

Fase 3 - Raccontare il territorio: progettazione e creazione della mappa interattiva

La fase successiva ha riguardato la rielaborazione e restituzione delle informazioni mediante la progettazione e creazione di una mappa digitale. Ogni gruppo ha lavorato su una selezione di luoghi, trasformandoli in tappe di un itinerario interattivo costruito con Google MyMaps⁶. Questo strumento ha permesso agli studenti di geolocalizzare i punti di interesse e arricchirli con contenuti multimediali, come testi descrittivi, immagini, link e video.

Per facilitare il caricamento iniziale dei dati sulla mappa, ogni gruppo ha richiesto all'Intelligenza artificiale la generazione di un file CSV, contenente il nome dei luoghi, le coordinate geografiche, una breve descrizione e i relativi materiali. Il file è stato poi importato su MyMaps per creare automaticamente i segnaposto. A partire da questa base, gli studenti hanno avviato una revisione critica, verificando l'esattezza della geolocalizzazione delle singole località e arricchendo i contenuti con le risorse precedentemente raccolte, integrando quanto fornito dall'IA con informazioni attendibili e pertinenti.

⁵ Gemini (<https://gemini.google.com/>) è il modello di intelligenza artificiale sviluppato da Google, utilizzabile come assistente per la ricerca, la sintesi e la rielaborazione delle informazioni. L'integrazione di Gemini nella Google Workspace dell'Istituto ha permesso di impiegare l'IA in un ambiente sicuro e controllato, in linea con i principi presenti nelle "Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche".

⁶ Google MyMaps (<https://www.google.com/intl/it/maps/about/mymaps/>) è uno strumento gratuito che consente di creare mappe personalizzate, attraverso la geolocalizzazione di punti di interesse, che possono essere arricchiti con contenuti multimediali (es. testi, immagini, link). Le mappe possono essere condivise online, incorporate in siti web e visualizzate su Google Earth, risultando particolarmente efficaci per attività collaborative e progetti di *storytelling* territoriale. MyMaps è accessibile tramite account Google. In alternativa, per evitare l'uso di account e garantire l'accesso anonimo, è possibile utilizzare Padlet in formato mappa (<https://padlet.com/>), che consente di inserire segnaposto corredati da testi, immagini, video, link e documenti. Grazie alle funzionalità di Intelligenza artificiale integrate, la mappa può essere generata automaticamente e condivisa con la classe, permettendo agli studenti di arricchirla collaborativamente con ulteriori contenuti.

A	B	C	D
Nome del luogo	Descrizione	Geolocalizzazione (Latitudine, Longitudine)	Link ai materiali
Spiaggia delle Due Sorelle	Famosa per i faraglioni e il mare cristallino.	43.5285, 13.6200	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spiaggia_delle_Due_Sorelle.jpg#/media/File:Spiaggia_delle_Due_Sorelle.jpg
Spiaggia di Mezzavalle	Raggiungibile solo a piedi o in barca, ideale per chi cerca tranquillità.	43.5524, 13.5756	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_Spiaggia_dei_Gabbiani_-_panoramio.jpg#/media/File:La_Spiaggia_dei_Gabbiani_-_panoramio.jpg
Sentiero del Belvedere Sud	Sentiero con viste mozzafiato sulla costa.	43.5350, 13.6142	
Percorso della Forestale	Percorso immerso nella macchia mediterranea, ideale per escursioni.	43.5375, 13.6128	
Abbazia di San Pietro al Conero	Abbazia storica con una posizione panoramica sul Monte Conero.	43.5337, 13.6103	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Badia_di_San_Pietro_06.jpg#/media/File:Badia_di_San_Pietro_06.jpg
Torre di Guardia a Portonovo	Torre del XVI secolo per difesa dai pirati.	43.5701, 13.5969	
Sirolo - Centro Storico	Borgo medievale noto come 'Perla dell'Adriatico'.	43.5351, 13.6063	
Numana - Arco Romano	Antico borgo con uno spettacolare arco romano.	43.5184, 13.6161	
Museo Antiquarium di Numana	Museo che conserva reperti piceni e romani.	43.5165, 13.6165	

Figura 1 - Esempio di file CSV da importare su MyMaps, riorganizzato in un foglio di Google

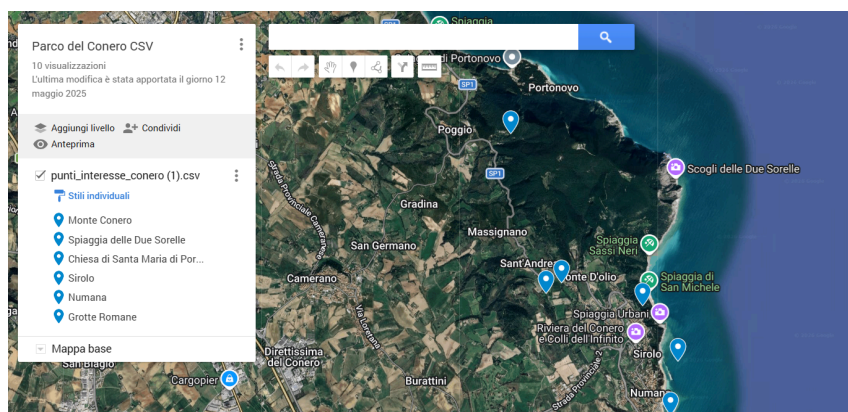


Figura 2 - Esempio di mappa creata con MyMaps dopo l'importazione del file CSV

In questo contesto, l'Intelligenza artificiale si è dimostrata una risorsa preziosa non solo per ottimizzare i tempi operativi, ma anche per attivare riflessioni critiche: gli studenti hanno analizzato l'adeguatezza degli *output*, discusso le scelte narrative e maturato una maggiore consapevolezza sui limiti e le responsabilità legate all'uso delle tecnologie generative.

Fase 4 - Valorizzare il territorio: ideazione e realizzazione della locandina promozionale

All'inizio di questa fase, gli studenti hanno analizzato esempi concreti di campagne promozionali dedicate al patrimonio culturale, riflettendo su come trasformare i contenuti elaborati in messaggi chiari e coinvolgenti. Sulla base di quanto appreso, ogni gruppo ha quindi ideato e realizzato una locandina promozionale, con l'obiettivo di valorizzare gli elementi storici, culturali e paesaggistici emersi nella fase di ricerca, attraverso un linguaggio visivo curato e adatto alla comunicazione digitale. Gli studenti hanno quindi ideato testi, *slogan* originali e loghi rappresentativi del territorio, utilizzando le funzionalità di Intelligenza artificiale offerte da *Canva*, tra cui la generazione assistita di testi e immagini⁷. La locandina ha così assunto la forma di un artefatto multimediale coerente e professionale, in cui contenuti testuali e visivi sono integrati in modo da comunicare un'identità territoriale forte e riconoscibile.

⁷*Canva* (<https://www.canva.com/>) è una piattaforma di grafica online intuitiva e accessibile, che mette a disposizione numerosi *layout*, modelli e strumenti di design adatti a utenti di qualsiasi livello. Tra le sue funzionalità più innovative, spiccano quelle basate sull'Intelligenza artificiale, come la generazione assistita di testi e la creazione o modifica di immagini, che arricchiscono il processo creativo offrendo nuovi spunti progettuali. Queste funzionalità avanzate sono disponibili per le istituzioni scolastiche che dispongono della licenza *Canva Education*, pensata appositamente per supportare la didattica digitale in modo sicuro e accessibile. In alternativa, è possibile utilizzare *Nano Banana*, strumento integrato nell'ecosistema *Gemini*, che consente di creare elementi grafici a partire da descrizioni testuali (*text-to-image*).

Questo momento ha rafforzato le competenze comunicative e digitali degli studenti, promuovendo al contempo creatività, capacità di sintesi e attenzione al target di riferimento. Ogni gruppo ha potuto esprimere la propria visione del territorio, contribuendo alla creazione di una galleria di prodotti unici, accomunati dall'obiettivo di valorizzare il patrimonio locale.



Figura 2 - Una delle locandine promozionali realizzate

Anche in questa fase, l'IA è stata utilizzata in modo critico e consapevole, come risorsa per potenziare la creatività e l'efficacia comunicativa senza sostituire il contributo umano.

Fase 5 - Dal prodotto alla condivisione: osservazione e feedback

A conclusione delle attività laboratoriali, è stato organizzato un momento di condivisione durante il quale ogni gruppo ha presentato alla classe il proprio lavoro, illustrando il percorso svolto, le scelte narrative e comunicative effettuate e le soluzioni adottate.

Questa fase ha avuto una duplice funzione formativa: da un lato ha permesso di valorizzare l'impegno e la creatività degli studenti, restituendo visibilità e significato ai prodotti realizzati; dall'altro ha attivato dinamiche di riflessione critica e confronto costruttivo, attraverso domande, osservazioni e feedback da parte del docente e del gruppo classe. Ascoltare il punto di vista degli altri, ha offerto agli studenti una prospettiva nuova sui propri elaborati, consentendo loro di riconoscere i punti di forza del lavoro svolto e di individuare con maggiore consapevolezza le aree su cui intervenire per migliorare.

Fase 6 - Dall'esperienza alla consapevolezza: riflessione e metacognizione

A conclusione del percorso, la classe è stata guidata in una fase di riflessione metacognitiva, finalizzata a rielaborare consapevolmente l'esperienza vissuta e a dare senso a quanto appreso. Attraverso la compilazione di una scheda di autovalutazione, ciascuno studente si è soffermato sulle competenze acquisite, sulle difficoltà incontrate e sulle strategie adottate per superarle, sviluppando una maggiore consapevolezza del proprio percorso di apprendimento e del contributo offerto al lavoro di gruppo.

Valutazione

La valutazione è stata condotta secondo un'ottica formativa e autentica, prendendo in esame non solo la qualità dei prodotti finali, ma l'intero percorso compiuto dagli studenti. Sono state considerate tre dimensioni principali: il lavoro di gruppo, i prodotti realizzati e la riflessione personale. Questo approccio ha consentito di rendere visibile l'impegno di ciascuno e dare pieno valore al processo di apprendimento.

- **Lavoro di gruppo:** sono stati osservati, mediante *checklist*, la capacità di collaborare in modo efficace all'interno del *team*, il rispetto delle scadenze concordate, la qualità delle interazioni tra i componenti dei gruppi, la gestione autonoma dei ruoli assegnati e il contributo individuale alla realizzazione del prodotto collettivo.
- **Prodotti finali:** le mappe interattive e le locandine promozionali sono state valutate attraverso apposite *rubric*, sulla base di criteri quali l'accuratezza delle informazioni, l'efficacia comunicativa, la coerenza visiva, la capacità di trasformare le conoscenze acquisite in narrazioni originali e significative.
- **Consapevolezza e riflessione:** le schede di autovalutazione hanno rappresentato uno strumento prezioso non solo per gli studenti, che hanno potuto riflettere consapevolmente sul proprio percorso, ma anche per il docente, che ha potuto osservare l'evoluzione del processo di apprendimento di ciascuno e raccogliere indicazioni utili per orientare la valutazione formativa.

Il ruolo dell'Intelligenza artificiale

Un aspetto qualificante del progetto è stato l'impiego consapevole dell'Intelligenza artificiale generativa come supporto nei processi di ricerca, ideazione e produzione multimediale. L'IA non è stata utilizzata come sostituto della creatività umana, ma come strumento cognitivo in grado di potenziarla, facilitando operazioni come l'elaborazione di testi, la creazione di immagini e l'organizzazione dei contenuti.

L'integrazione dell'IA è avvenuta all'interno di un quadro metodologico guidato, che ha previsto momenti espliciti di riflessione critica sull'affidabilità delle informazioni, la trasparenza delle fonti, i bias algoritmici e le implicazioni etiche. Questo ha permesso agli studenti di sviluppare un atteggiamento consapevole e responsabile nei confronti della tecnologia, in accordo con i principi presenti nelle *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche*⁸ e in altri *framework* internazionali sull'uso dell'IA in ambito educativo⁹.

⁸ Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) (2025). *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche* (Versione 1.0). Allegato al Decreto Ministeriale n. 166 del 9 agosto 2025. Roma: MIM. Disponibile in https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694

⁹ Miao, F., & Cukurova, M. (2024). *AI competency framework for teachers*, UNESCO. Disponibile in <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104>; COSGROVE, J. and CACHIA, R., *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework* - Fifth Edition, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2025. Disponibile in <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC144121>

Ogni *output* generato è stato oggetto di verifica, selezione e rielaborazione, secondo un approccio che ha stimolato il pensiero critico, la responsabilità digitale e la capacità di discernimento. L'IA è stata così percepita come un partner creativo, utile ad ampliare lo spazio progettuale, ma sempre sotto il controllo consapevole dello studente-autore.

Risultati raggiunti

L'esperienza ha prodotto esiti significativi sotto diversi profili. Dal punto di vista cognitivo, gli studenti hanno approfondito la conoscenza del proprio territorio, collegando tra loro dati storici, geografici, economici e culturali. Hanno imparato a ricercare, selezionare e rielaborare informazioni da fonti eterogenee, utilizzando l'Intelligenza artificiale come supporto, pur mantenendo sempre una postura critica verso i contenuti generati.

A livello trasversale, il progetto ha potenziato competenze di scrittura e narrazione, abilità digitali legate alla produzione multimediale, capacità di collaborazione e di comunicazione. Lavorando in gruppo, ogni studente ha potuto contribuire secondo le proprie inclinazioni, sperimentando il valore della cooperazione e sviluppando il senso di responsabilità.

Dal punto di vista motivazionale, l'intero percorso ha suscitato un alto livello di coinvolgimento. Il fatto di lavorare su un tema vicino alla propria realtà ha favorito l'interesse e la partecipazione attiva. I *feedback* raccolti dagli studenti confermano che l'attività è stata percepita come significativa, utile e stimolante. Molti hanno espresso soddisfazione per aver acquisito nuove competenze e consapevolezza rispetto al patrimonio del proprio territorio, sentendosi in grado di raccontarlo e valorizzarlo in modo creativo e professionale.

Conclusioni

L'esperienza descritta in queste pagine dimostra come sia possibile coniugare contenuti disciplinari e competenze trasversali in un progetto didattico al tempo stesso rigoroso e coinvolgente. I risultati osservati, in termini di motivazione, qualità dei prodotti e ricchezza degli apprendimenti, confermano l'efficacia del *Digital Storytelling* come metodologia capace di creare ambienti educativi efficaci, in cui ogni studente diventa protagonista attivo del proprio percorso di apprendimento.

Dal punto di vista pedagogico, il progetto incarna i principi fondamentali dell'educazione contemporanea: un apprendimento collocato in un contesto culturalmente rilevante, cooperativo, riflessivo e mediato dalle tecnologie digitali. Questo approccio favorisce lo sviluppo di competenze chiave del XXI secolo, valorizzando al contempo l'identità degli studenti e il loro senso di appartenenza al territorio.

Grazie alla struttura modulare, alla flessibilità metodologica e all'uso di strumenti digitali accessibili, il percorso si presta a essere replicato in contesti scolastici eterogenei, adattandosi a diversi ordini di scuola e ambiti disciplinari. Sebbene in questa esperienza il *focus* sia stato il patrimonio locale, lo stesso impianto può essere applicato allo studio di territori remoti o tematiche legate alla geografia, alla storia, alle lingue e all'arte.

In un'epoca in cui è sempre più urgente formare studenti consapevoli, creativi e capaci di orientarsi in una società complessa, esperienze come questa offrono un modello didattico concreto e versatile, capace di rispondere alle esigenze di una scuola inclusiva e proiettata verso il futuro.



Lara Corvatta

lara.corvatta@scuola.istruzione.it

[Al Logos](#)

Docente di Materie letterarie nella scuola secondaria di II grado, per molti anni ricopre il ruolo di Animatore digitale, Social Media Manager, Webmaster e Amministratore della GSuite di Istituto. Tutor e formatrice per istituzioni scolastiche e universitarie, professore a contratto di Tirocinio indiretto T.I.C. per il Corso di Specializzazione per il Sostegno presso l'Università del Molise, attualmente fa parte delle Equipe Formative Territoriali dell'Unità di Missione per il PNRR. È appassionata di scrittura ed è autrice di libri per ragazzi. Si interessa di metodologie didattiche attive e innovative, supportate dalle tecnologie digitali e dall'Intelligenza artificiale, che ama sperimentare per favorire esperienze di apprendimento personalizzate e inclusive.