

BRICKS | TEMA

Parole che contano: un'esperienza di formazione rivolta ai docenti sulla narrazione digitale

a cura di:
Silvia Marchi



Metaverso, podcast, ebook, gamification

Una sfida cruciale

In un tempo segnato dall'egemonia della tecnologia, dall'ascesa accelerata dell'intelligenza artificiale e della robotica, l'integrazione tra digitale e saperi tradizionali rappresenta una sfida centrale nella prassi didattica. Il salto tecnologico, infatti, richiede un nuovo orizzonte educativo che, senza trincerarsi nella reazione nostalgica o nel rifiuto del progresso, si proponga il tentativo ambizioso di integrare le conquiste tecniche con la profondità del pensiero umanistico e del sapere scientifico, che resta insostituibile nella formazione della persona, favorendo un approccio alla conoscenza globale e multidisciplinare, che trascenda gli ambiti delle discipline tradizionali e in cui la letteratura si confronta con gli archivi digitali e la visualizzazione dei dati, la storia si intreccia con il coding e le esperienze immersive, la filosofia dialoga con l'intelligenza artificiale, le discipline scientifiche incontrano il pensiero narrativo, promuovendo un sapere relazionale, connettivo, che si prefigge di leggere le trame della realtà nella loro interdipendenza¹.

La formazione per la transizione digitale: fase organizzativa

Fra il 2024 e il 2025, il Polo Liceale in cui insegno ha messo in atto, in linea con il DigComp 2.2 e con il DigCompEdu, iniziative di formazione del personale scolastico alla transizione digitale previste dal PNRR, attivando interventi formativi finalizzati a potenziare le competenze digitali dei docenti e a favorire l'innovazione didattica²; in coerenza con i diversi indirizzi della Scuola, i numerosi percorsi hanno abbracciato varie aree: il coding e la robotica, le discipline STEM, l'Intelligenza Artificiale, il digital storytelling, il debate, le tecnologie per l'inclusione, gli ambienti di apprendimento innovativi, il management culturale, la musica e le tecnologie musicali. Il progetto è stato articolato in moduli formativi progressivi, comprendenti incontri in presenza per i laboratori sul campo, pensati per un numero ristretto di docenti, e lezioni in presenza, online o in modalità blended per i corsi di formazione alla transizione digitale, rivolti ad una platea più ampia di corsisti.

Personalmente, oltre ad aver curato l'organizzazione dei diversi moduli formativi, ho anche tenuto in qualità di docente esperto il percorso di formazione e il relativo laboratorio sul campo dedicati al digital storytelling,

¹ Fabio Ciotti, *Editoriale*, in AIB studi, vol. 58 n. 2 (maggio/agosto 2018), p. 177-179; Simona Turbanti, *Intrecciare saperi: le Digital Humanities fra nuovi approcci, percorsi di ricerca e metodologie*, in *Rivista di Ricerca e Didattica Digitale*, Anno III, 1, 2023, pp. 4-7, ISSN: 2785-3977 (online); Linee guida per le discipline STEM - Ministero dell'Istruzione e del Merito, DM 184 del 15 settembre 2023; Maristella Gatto, Alessandra Squeo, Silvia Silvestri, *Introduzione*, in *Informatica Umanistica, Digital Humanities: verso quale modernità*, a cura di Maristella Gatto, Alessandra Squeo, Silvia Silvestri, Bari 2024, pp. 7-18; Ronny Cabrera, Andrea Carrión, Cristheel Carrión and Gissela Romero, *Storytelling and Stem: a scoping review*, in International Conference on Technological Innovation and AI Research (ICTIAIR 2025), Online Conference, Ecuador, 2025, pp. 72-77, doi: 10.1049/icp.2025.1247.

² PNRR - Missione 4: Istruzione e Ricerca - Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

a cui hanno preso parte docenti dell'Istituto provenienti da ambiti disciplinari differenti, sia scientifico che umanistico.

Durante le attività formative ho adottato una metodologia centrata sull'esperienza diretta e sul *learning by doing*, privilegiando un approccio laboratoriale, in cui i docenti sono stati coinvolti in esercitazioni e micro-progettazioni che hanno permesso loro di sperimentare in prima persona l'utilizzo di risorse digitali e di strategie metodologiche replicabili in classe con gli alunni.

Pratiche di digital storytelling: il laboratorio sul campo per i docenti

Nel maggio 2025 si è svolto il laboratorio sul campo dedicato al digital storytelling, della durata di 10 ore modulate in quattro incontri, che ha avuto una valenza eminentemente pratica. In apertura al primo incontro, ho avviato una riflessione sul pensiero narrativo e sull'importanza della creatività e dell'immaginazione per costruire storie significative anche sul piano didattico³. A seguire, nei primi due incontri, i corsisti hanno utilizzato la piattaforma [ThingLink](#), che consente di creare contenuti multimediali arricchiti aggiungendo tag interattivi a immagini, video e oggetti digitali a 360°, per l'uso della quale l'Istituto dispone di licenza d'istruzione. I docenti hanno creato dei tour virtuali scegliendo il tema a partire dagli ambiti disciplinari di loro competenza; hanno ottenuto le foto sferiche utilizzando l'applicazione *Google Street View* e gli oggetti tridimensionali da librerie online come *Sketchfab* o *Polyhaven*, li hanno aumentati in *ThingLink*, inserendo i tag nei punti di interesse con le informazioni e i collegamenti aggiuntivi.

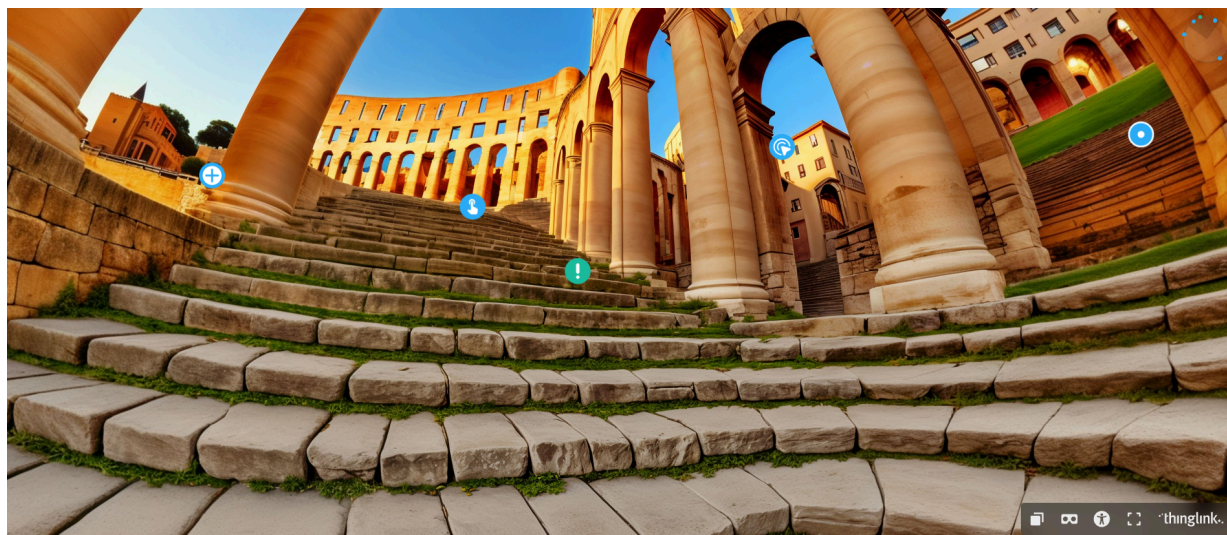


Figura 1 – Gli antichi Romani nell'anfiteatro: immagine a 360° prodotta con IA ed aumentata con la web app *ThingLink*

³ Francesca Finestrone, Valentina Berardinetti, Leonardo Palmisano, Giusi Antonia Toto, *Storytelling e creatività nell'era del digitale, un'intersezione possibile*, in *Mizar. Costellazione di pensieri*, n. 18 - Gennaio-Giugno 2023, pp. 128-136, ISSN 24995835 (online).

Ho inoltre illustrato al gruppo docenti il funzionamento della videocamera 360° in dotazione della Scuola; i docenti ne hanno così potuto sperimentare l'utilizzo diretto negli ambienti scolastici, con la prospettiva di ampliarne l'impiego nella pratica didattica.

Negli ultimi due incontri, invece, abbiamo realizzato un podcast dal titolo "Parole che contano. Pensieri e suggestioni dal mondo della scuola". Anche in questo caso, ho introdotto l'attività laboratoriale con una premessa generale sul podcasting e sulle fasi da seguire per la registrazione, la post produzione e la distribuzione degli episodi. I corsisti hanno innanzitutto scelto un testo d'autore che desideravano leggere o di cui volevano parlare; hanno registrato le tracce audio con la consolle per il podcasting disponibile a Scuola, con il mio supporto hanno rielaborato le tracce audio con il software open source *Audacity*, completandole con jingle iniziale e musica royalty free di sottofondo.



Figura 2 – Tour virtuale sull'acropoli di Atene

Hanno poi caricato gli episodi sulla piattaforma di hosting [Spreaker](https://www.speaker.com/) e li hanno pubblicati corredati di relative informazioni: titolo, descrizione, immagine rappresentativa dell'argomento trattato realizzata con IA.

Si riporta di seguito il link di accesso al podcast che consente di ascoltarne le puntate:

<https://www.spreaker.com/podcast/parole-che-contano-pensieri-e-suggestioni-dal-mondo-della-scuola-6627415>

Dalla prassi alla riflessione: il percorso di formazione ai docenti

Il percorso di formazione "Impariamo ad usare il digital storytelling" si è tenuto nel mese di settembre, ha avuto una durata di 15 ore, è stato articolato in cinque incontri di tre ore ciascuno e ha visto la partecipazione di 19 docenti dell'Istituto.

Ogni incontro si è aperto con un'introduzione teorica a cui ha fatto seguito la presentazione di siti, applicazioni e tool dedicati al tema affrontato; i corsisti hanno esplorato le risorse presentate e dopo hanno progettato ed elaborato semplici artefatti digitali attinenti alla propria area disciplinare.



Figura 3 – Esperienze immersive nel Metaverso



Ho avviato il primo incontro con una presentazione generale sulla valenza educativa della narrazione, sui diversi tipi di narrazione (lineare, non lineare, ibrida) e sulle diverse declinazioni della narrazione digitale (digital, multimedia, crossmedia e transmedia storytelling⁴). A seguire, i docenti sono stati guidati nella scoperta della piattaforma [Spatial](#) che consente di costruire ambienti immersivi nel Metaverso; il cosiddetto “Eduverso”, infatti, offre la grande opportunità di sviluppare percorsi narrativi non lineari e crossmediali, trasformando la narrazione in un’esperienza navigabile,

interattiva e multisensoriale. I corsisti hanno prima effettuato una navigazione in forma anonima, funzione

⁴ Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano 2007; Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable media: I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Sant’Arcangelo di Romagna 2013; Kalin Kalinov, *Transmedia Narratives: Definition and Social Transformations in the Consumption of Media Content in the Globalized World*, in *Postmodernism Problems*, 7, 1, 2017, pp. 60–68.

utile da proporre anche agli alunni; poi hanno effettuato il set up del proprio profilo, hanno creato e personalizzato il proprio avatar, ne hanno testato i movimenti e le reazioni, hanno introdotto nell'ambiente diversi punti di accesso. In seguito, sono stati esaminati il menu e i comandi presenti nell'home page della piattaforma. I corsisti hanno quindi creato ciascuno il proprio spazio, scegliendo un modello gratuito dalla categoria Free, e l'hanno arricchito inserendo oggetti tridimensionali e importando immagini, video e presentazioni nei diversi frame di cui poi hanno modificato dimensione e posizione. Hanno imparato inoltre ad utilizzare i filming tools della piattaforma, condividendo lo spazio con altri utenti e presentando i contenuti del proprio device in modalità "Go live", mentre nell'ambiente sono presenti dei visitatori con cui chattare o conversare direttamente mediante l'abilitazione di videocamera e microfono.

Il secondo incontro è stato introdotto da una riflessione sulle potenzialità degli ambienti immersivi nella didattica e sul rischio che si tratti di una moda passeggera, destinata ad esaurirsi di fronte al generale impoverimento di contenuti a cui i docenti ogni giorno fanno fronte. Provocatoriamente, il mio intento era quello di stimolare un confronto fra colleghi sulla necessità che la Scuola, senza rincorrere gli slogan e le mode, possa ottemperare al difficile compito di attribuire un senso all'utilizzo delle tecnologie, senza mai perdere di vista i bisogni della persona. Subito dopo i corsisti hanno ripreso a lavorare al loro progetto sulla piattaforma *Spatial*: hanno utilizzato gli strumenti per la creazione e l'uso dei portali, sia di collegamento con pagine web che con altri mondi di *Spatial*; per consentire il passaggio da un portale all'altro, secondo l'avanzamento di livelli tipico delle escape room, hanno realizzato dei quiz vincolati mediante la creazione di serrature digitali⁵.

I docenti hanno poi creato un breve video d'introduzione al loro mondo e hanno realizzato dei personaggi parlanti che raccontassero storie e presentassero i contenuti specifici del progetto. I colleghi di Lettere hanno immaginato ambienti dedicati agli autori della Letteratura (Dante,



Shakespeare, Virgilio, Euripide), quelli di IRC hanno elaborato un percorso su Abramo, i docenti di Scienze hanno lavorato sugli scienziati e sulle grandi scoperte scientifiche, un collega di Scienze motorie ha immaginato un progetto sulla storia del gioco del calcio e sui suoi grandi protagonisti. Per il video editing è stata utilizzata l'applicazione *Canva*; per animare gli avatar dei personaggi sono state adoperate le

⁵ Generatore di lucchetti digitali:

<https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/?fbclid=IwAR1s6jtHfjrGLWAaefTcPW-1Yef7fHzt4LPLOTfTQTICTGufcaMpy6btZSM>.

piattaforme *Vidnoz AI* e *D-ID Studio*; fra i numerosi generatori di immagini con IA disponibili in rete sono stati impiegati *Fotor*, *OpenArt*, *Artguru*, *Artbreeder*.

Nel corso del terzo incontro i corsisti, dopo aver ultimato il loro lavoro, hanno provato a creare uno spazio personalizzato modificando l'environment con l'utilizzo di uno dei modelli 3D presenti sulla piattaforma *Sketchfab*. Ho inoltre mostrato loro la procedura con cui è possibile modificare anche lo skybox di default su

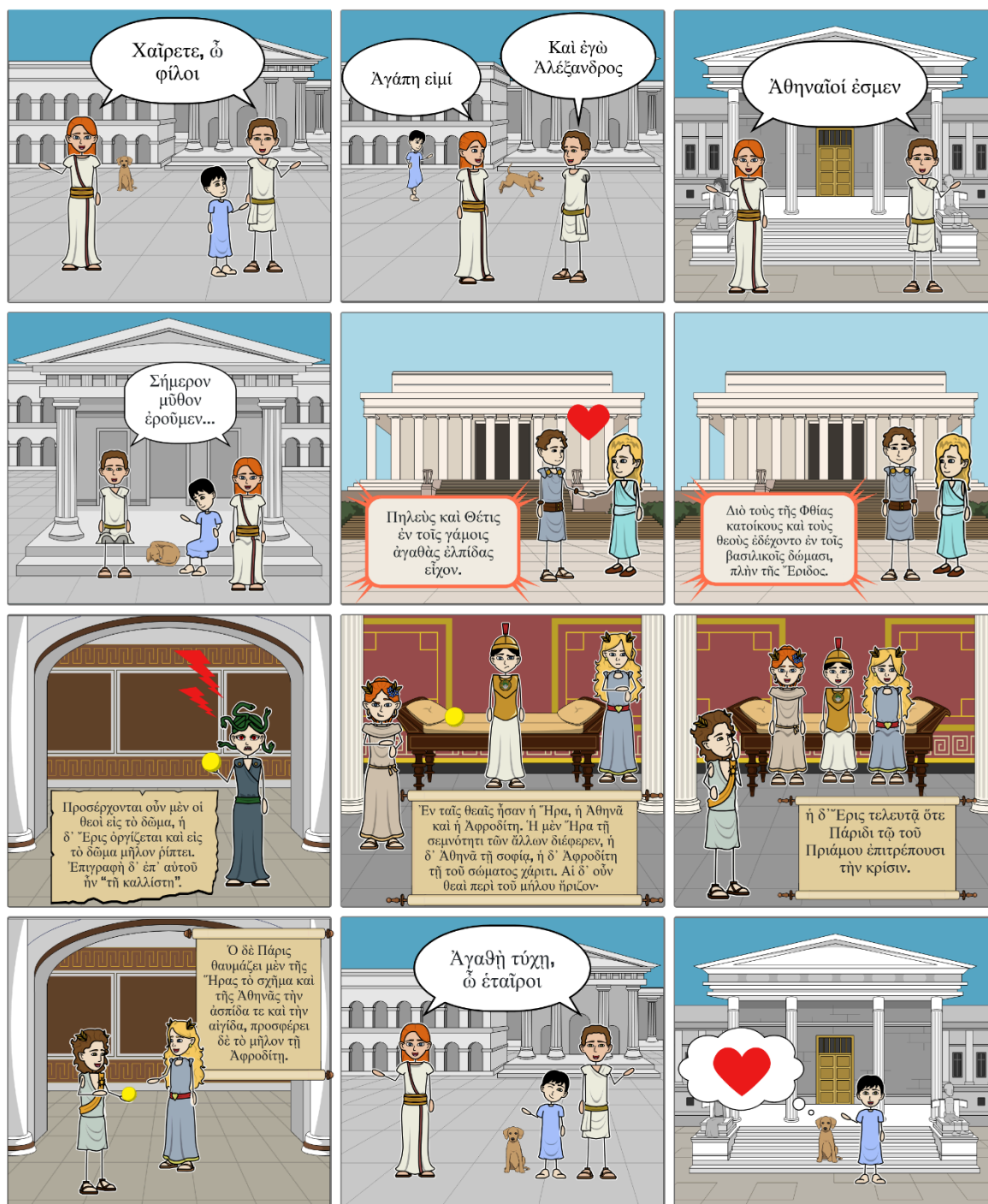


Figura 6 – Strisce a fumetti che raccontano il mito delle nozze di Peleo e Teti realizzate con *Storyboard That*

Spatial con uno skybox personalizzato, partendo da un'immagine sferica e trasformandola in un file .glb. Non tutti i colleghi sono riusciti a seguire questi procedimenti più complessi, così ho rimodulato la lezione in funzione delle loro competenze digitali.

Proprio nei giorni in cui si è svolto il percorso di formazione, il Ministero ha diramato le Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche; per questo motivo, ho ritenuto di cominciare il quarto incontro con una presentazione sulle nuove sfide che l'introduzione dell'IA in ambito educativo ci pone, avviando un dibattito fra i colleghi soprattutto sul tema delicato della protezione dei dati e del rispetto della privacy. A seguire, ho scelto di dedicare una lezione a risorse più semplici e di più immediato utilizzo per la creazione di narrazioni digitali. [Wordart](#) è una delle numerose applicazioni che consente di generare nuvole di parole: si tratta di uno strumento semplice, che però è molto efficace nel caso in cui, più che il racconto, si voglia utilizzare un approccio evocativo e meno didascalico della narrazione in sé. Con questo tipo di strumento si possono riassumere in poche parole i propri desideri, i propri sogni, le speranze: è adatto per esempio ai ragazzi di primo e di ultimo anno, che possono così facilmente condividere le emozioni legate ai periodi di passaggio o di cambiamento. La risorsa è stata particolarmente apprezzata dai docenti di IRC.



Figura 7 – Ebook prodotto da una classe quinta con l'app *Book Creator*

Ho presentato poi [Book Creator](#), una piattaforma per realizzare ebook molto nota, che però conserva il vantaggio di essere valida anche nella versione gratuita senza abbonamento; consente inoltre di condividere la libreria con gli alunni e di realizzare in questo modo progetti cooperativi. I corsisti, partendo anche dai miei lavori, hanno provato a realizzare un prodotto aggiungendo anche il portale di collegamento fra *Spatial* e il loro ebook. L'ultima applicazione presentata è stata [Storyboard That](#), con cui i corsisti hanno elaborato con un semplice drag&drop strisce a fumetti scegliendo fra l'ampia libreria di scenari, ambienti e personaggi riferibili a diverse epoche e contesti storici offerti dall'applicativo. I docenti di Inglese hanno ritenuto interessante proporre agli alunni l'uso della risorsa per produrre fumetti con dialoghi o con brevi racconti in lingua.



L'ultimo incontro è stato dedicato alla *gamification*: dopo una breve presentazione sulla valenza didattica del gioco come motore per facilitare l'apprendimento, ho illustrato diverse risorse per la creazione di giochi didattici come [LearningApps](#) e [Wordwall](#). Ho presentato dei prodotti realizzati da me, ma il tempo a disposizione non permetteva la produzione di un artefatto complesso, pertanto i docenti hanno solo potuto navigare fra i materiali disponibili. Ci siamo invece soffermati sulla costruzione di un'escape room con [Genially](#): partendo da un template disponibile sull'applicazione, seguendo un modello che io avevo già predisposto, i corsisti hanno provato a costruire un'escape room digitale, definendo la missione, collegando le stanze e inserendo degli enigmi da risolvere mediante la risoluzione di quiz e l'introduzione di chiavi digitali.

A titolo esemplificativo del percorso, si riportano i seguenti link:

<https://view.genially.com/684ab3972b66b6f0357664a4/interactive-content-medea>

<https://view.genially.com/684ca0beb8b5e33ca3446fe4/interactive-content-impariamo-il-greco-antico>

<https://view.genially.com/68fa969de90bdf00660a71a/interactive-content-indovina-chi>

Un bilancio conclusivo

Già nel 2024 mi sono trovata a svolgere un modulo di formazione sul digital storytelling nel Liceo in cui sono in servizio: la risposta è stata sempre molto partecipata, e non solo da parte dei docenti di area umanistica. La presenza di corsisti appartenenti ad ambiti disciplinari



diversi, infatti, anche in questo caso ha confermato la valenza educativa del digital storytelling, metodologia che, per la modalità narrativa che li caratterizza, consente di veicolare facilmente contenuti astratti e apparentemente complessi per gli studenti, con il vantaggio di facilitarne il coinvolgimento, attivando processi come quello dell'identificazione e favorendo un apprendimento significativo ed efficace in qualsiasi ambito disciplinare⁶.



Figura 9 - Gioco didattico realizzato con la piattaforma *Genially*: ogni carta è collegata con l'avatar parlante della divinità e con il tour virtuale del principale santuario greco in cui era venerata

Nel corso delle attività, sicuramente, un punto di forza è dato dalla presenza nell'Istituto dei nuovi ambienti per la didattica innovativa e digitale finanziati con i fondi del PNRR Piano Scuola 4.0: soprattutto l'innovativo Laboratorio di Digital Humanities, dotato di digital board, di postazioni PC e di uno spazio attrezzato per il podcasting, costituisce un'aula polifunzionale che offre spazi flessibili, propedeutici a una didattica quotidiana basata su apprendimento esperienziale e cooperativo.

Nonostante la possibilità di usufruire di nuovi spazi e attrezzature, tuttavia, la mia esperienza di docenza ai colleghi evidenzia anche delle criticità: innanzitutto, diverse delle risorse digitali presentate risultano

⁶ Barbara Baschiera, *L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza*, in *Formazione & Insegnamento*, XII – 3 – 2014, pp. 181-188, ISSN: 1973-4778 (online); Erika Pezzot, *Il Digital Storytelling per un'educazione linguistica interculturale*, in *ELLE*, vol. 5 – Num. 2 – Luglio 2016, pp. 213-229, ISSN 2280-6792 (online); Sara Mittiga, *Il valore educativo del Digital Storytelling*, in *Media education – Studi, ricerche, buone pratiche*, vol. 9, n. 2, anno 2018, pp. 308-328, ISSN: 2038-3002 (online); Paola Corio, Antiniska Pacifico, *Dare voce alle immagini: silent book e digital storytelling per rafforzare l'italiano e per includere, in contesti scolastici eterogenei*, in *Bollettino Itals*, anno 17, numero 81, novembre 2019, pp. 31-66; Luca Ferrari, Marco Nenzioni, *Promuovere processi inclusivi a scuola con il Digital Storytelling*, in *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 2020, pp. 468-479, ISSN: 2282-6041 (online).

disponibili solo con licenza a pagamento e la versione gratuita offre funzionalità limitate, aspetto che è fortemente contraddittorio rispetto alla narrazione diffusa che la tecnologia e gli strumenti informatici debbano costituzionalmente favorire l'accessibilità e l'inclusione, superando divari piuttosto che porli in essere. Un'altra osservazione che ho desunto dallo svolgimento delle attività è che, nonostante la disponibilità e l'interesse dimostrati, da parte dei docenti permangono alcune resistenze nell'adozione sistematica degli strumenti digitali, non riconducibili a mancanza di volontà, ma piuttosto a fattori strutturali: un carico di lavoro spesso aggravato dalla burocrazia, la gestione non sempre facile delle attività curricolari ed extracurricolari, talvolta una limitata familiarità con gli ambienti digitali, lo scarso tempo a disposizione a fronte di un crescente bisogno di ascolto e di supporto da parte degli alunni. L'esperienza formativa ha comunque evidenziato che, quando i docenti hanno l'opportunità di lavorare in un contesto guidato, pratico e collaborativo, in cui possono sperimentare per imparare insieme, senza la pressione del tempo a disposizione e senza l'esigenza di essere necessariamente performanti, l'uso del digitale diventa più accessibile e meno percepito come un ostacolo, aprendo spazi concreti per un'evoluzione delle pratiche didattiche che proprio nella condivisione delle risorse personali e nell'integrazione dei saperi di ciascuno trovano la propria forza e la propria ricchezza.



Silvia Marchi

silviamarchi1975@gmail.com

Liceo Classico "Benedetto Marzolla" - Brindisi

Specialista archeologa e Dottore di ricerca in Scienze dell'Antichità, insegna Materie letterarie, Latino e Greco presso il Liceo Classico "B. Marzolla" di Brindisi. Membro del team digitale della scuola, ha una formazione composita che coniuga i saperi umanistici con un approccio più tecnico che le deriva dall'esperienza universitaria di ambito archeologico. Per un'innata curiosità ed un approccio sfidante alle novità, sperimenta nella prassi didattica quotidiana metodologie e pratiche innovative per rendere i suoi alunni, attraverso lo studio delle discipline classiche, protagonisti attivi del proprio tempo.