

BRICKS | TEMA

Digital Storytelling e Intelligenza Artificiale Generativa: La Nuova Frontiera della Narrazione Digitale

Educare con le storie: l'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale Generativa per sviluppare creatività e competenze trasversali

a cura di:

Ippolita Gallo



IAG, Digital Storytelling, Creatività Digitale



Figura 1 - Digital Storytelling e l'integrazione dell'Intelligenza Artificiale Generativa

1. Introduzione

Nel contesto dell'innovazione metodologica e didattica, ho avviato in qualità di esperto esterno un progetto curricolare ***"DigitalStoryLAB: Scienza, Narrazione e Intelligenza Artificiale Generativa"*** con alunni di alcune classi quarte della scuola primaria volto a reintrodurre la **tecnologia didattica** come **strumento attivo per l'esplorazione e la costruzione della conoscenza**. L'iniziativa ha coinvolto l'uso di tablet, iPad e PC, in sinergia con diverse piattaforme digitali e web app, nel contesto della disciplina **Scienze**, con una **Didattica Digitale Integrata**. L'adozione di un approccio di Didattica Digitale Integrata ha consentito di strutturare attività che combinano osservazione diretta, sperimentazione guidata e rielaborazione autonoma dei contenuti.

L'intero progetto è stato strutturato per essere **inclusivo**, tale per cui la modulazione delle attività, la diversificazione degli strumenti e la possibilità di personalizzare i tempi e le modalità di accesso alle risorse digitali hanno permesso di rispondere alle differenti esigenze di apprendimento presenti nei gruppi classe. La tecnologia è così diventata un mediatore didattico capace di rendere più accessibili i contenuti, facilitare

la partecipazione attiva e valorizzare le potenzialità individuali, trasformando l'esperienza didattica in un processo narrativo condiviso e progressivo.

2. Il Digital Storytelling come Processo Metodologico Attivo

Il percorso didattico si è fondato sull'utilizzo del **Digital Storytelling come metodologia e processo attivo, integrato** con l'**approccio Inquiry-Based Learning (IBL)** e con la modalità della **Flipped Classroom**. Dal punto di vista pedagogico e metodologico, il *Digital Storytelling* si colloca all'interno di una prospettiva costruttivista dell'apprendimento, secondo la quale la conoscenza non viene trasmessa in modo passivo, ma costruita attivamente dagli alunni attraverso l'esperienza, la riflessione e la rielaborazione personale dei contenuti disciplinari. La narrazione digitale, infatti, favorisce processi di apprendimento significativo, consentendo agli alunni di organizzare le informazioni in strutture coerenti e di attribuire senso ai concetti appresi nelle Scienze.

L'integrazione con l'*Inquiry-Based Learning* ha permesso di valorizzare la dimensione investigativa del sapere scientifico. Gli studenti sono stati guidati nella formulazione di domande, nella ricerca di informazioni, nell'analisi delle fonti e nella verifica delle ipotesi, sviluppando competenze di tipo metacognitivo e scientifico. La modalità *Flipped Classroom* ha ulteriormente rafforzato questo processo, spostando la fase di acquisizione preliminare dei contenuti al di fuori dell'aula e quindi anche a casa e riservando il tempo in classe ad attività laboratoriali, collaborative e di produzione, favorendo un ruolo attivo e responsabile degli alunni nel proprio percorso di apprendimento.



Figura 2 - Digital Storytelling e le Metodologie Didattiche Innovative e Attive

Dal punto di vista operativo, il *Digital Storytelling* si è articolato in diverse fasi strutturate. In una prima fase di esplorazione e ricerca, gli studenti hanno raccolto dati, immagini, suoni e informazioni provenienti da fonti digitali selezionate, imparando a valutarne l'affidabilità e la pertinenza. Successivamente, nella fase di progettazione, hanno organizzato i contenuti raccolti attraverso mappe concettuali e storyboard, definendo la struttura narrativa della storia scientifica. La fase di produzione ha previsto l'utilizzo di strumenti digitali per la creazione dei contenuti multimediali, integrando testi, immagini, audio e video in un prodotto finale coerente e comunicativamente efficace. Infine, la fase di condivisione e riflessione ha consentito agli alunni di presentare i propri lavori, confrontarsi con i pari e riflettere sui processi di apprendimento attivati.

L'uso del *Digital Storytelling* si è rivelato particolarmente efficace nell'ambito delle discipline scientifiche, poiché ha permesso di trasformare concetti astratti e complessi in narrazioni accessibili e coinvolgenti. Le storie digitali prodotte dagli studenti hanno favorito lo sviluppo del **pensiero critico**, della **creatività** e delle **competenze comunicative**, oltre a rafforzare le **competenze digitali** e la capacità di lavorare in modo collaborativo. In questo senso, il *Digital Storytelling* si configura come una **metodologia didattica innovativa e inclusiva**, capace di integrare teoria e pratica e di promuovere un apprendimento profondo, consapevole e duraturo.

Il *Digital Storytelling* si è rivelato particolarmente efficace per rendere i contenuti scientifici **più coinvolgenti, narrativi e significativi**.

3. Book Creator: La Piattaforma per la Narrazione Multimediale

Gli alunni hanno utilizzato la piattaforma **Book Creator** per creare veri e propri **eBook multimediali**, diventando **autori attivi** dei propri contenuti. Book Creator è stata già utilizzata negli anni precedenti, ma per questo progetto si è evoluta in un **ambiente creativo collaborativo**, con libri digitali arricchiti da:

- testi scritti dagli studenti.
- immagini e fotografie.
- registrazioni vocali.
- video.
- elementi interattivi.

I progetti sviluppati includevano tematiche scientifiche come:

- Il cavalluccio marino,
- L'ornitorinco,
- Il sistema immunitario,

- La cellula animale e vegetale.

Questi contenuti sono stati prodotti in **gruppi cooperativi**, favorendo il lavoro di squadra e la responsabilizzazione individuale.

4. Appsmashing: Integrazione Creativa di più App

Il progetto ha sfruttato appieno il potenziale del **"Appsmashing"**, ovvero l'integrazione di diverse applicazioni e piattaforme all'interno di **Book Creator**. Alcuni strumenti utilizzati includono:

- **Canva**: per la creazione di immagini, infografiche e copertine,
- **Canva AI**: per creare immagini con l'intelligenza artificiale generativa,
- **ChatterPix**: per dare voce agli oggetti o personaggi,
- **Animated Drawings**: per animare i soggetti delle storie digitali,
- **Padlet**: per creare immagini con lo strumento **STUDIO ARTE AI**,
- **Sketchfab 3D e AR sul web**,
- **Quiver AR**,
- **YouTube**: per incorporare video esplicativi,
- **QR Code Generator**: per collegare materiali esterni.

Questa integrazione ha reso i prodotti finali **multimodali e interattivi**, rafforzando la connessione tra narrazione, contenuto scientifico e strumenti digitali.



Figura 3 - Appsmashing nel Digital Storytelling per lo sviluppo di competenze digitali

Dal punto di vista pedagogico, l'**appsma**shing applicato al **digital storytelling** sostiene lo sviluppo delle **competenze digitali**, come previste dai principali *framework* educativi, e promuove un apprendimento attivo e inclusivo. La diversificazione degli strumenti permette infatti a ogni studente di contribuire secondo le proprie capacità, rendendo la metodologia adatta a classi eterogenee e a contesti di didattica laboratoriale. L'**appsma**shing non va inteso come una semplice sperimentazione tecnologica, ma come una **scelta metodologica consapevole**, che mette al centro la progettazione didattica e l'uso intenzionale degli strumenti digitali. Nel **digital storytelling**, esso diventa un potente alleato per trasformare la narrazione in un'esperienza di apprendimento significativa e motivante.

5. Intelligenza Artificiale Generativa al Servizio della Creatività

Un altro elemento innovativo è stato l'uso sperimentale dell'**Intelligenza Artificiale Generativa**. Gli alunni hanno utilizzato **prompt creativi** con app di AI, come **ChatGPT, Bing Image Creator, Canva AI, Padlet Studio Arte AI** per:

- generare testi ispiratori o introduttivi,
- creare **immagini digitali per illustrare concetti scientifici**,
- **esplorare connessioni tra arte e scienza**.

In questo modo, l'Intelligenza Artificiale Generativa non ha sostituito il lavoro creativo, ma lo ha **potenziato**, fornendo stimoli e supporti per sviluppare idee originali e soluzioni innovative. L'uso dell'IAG è stato impostato in modo consapevole e critico: le produzioni generate non sono state considerate prodotti finali, ma materiali di partenza da rielaborare, modificare e integrare.

6. Dall'Analogico al Digitale: Realtà Aumentata e Creatività Manuale

Il lavoro è partito sempre da **attività analogiche**, come disegni a mano libera e rappresentazioni grafiche con colori, matite e fantasia. Questa fase iniziale ha permesso agli alunni di esprimere liberamente la propria creatività, valorizzando la manualità, l'immaginazione e la dimensione emotiva dell'apprendimento.

Successivamente, i prodotti scientifici realizzati sono stati digitalizzati e rielaborati mediante strumenti tecnologici, trasformandosi in contenuti animati o arricchiti attraverso applicazioni di Realtà Aumentata: **QUIVER AR** e **SKETCHFAB 3D**. Il passaggio al digitale non ha sostituito l'esperienza manuale, ma l'ha potenziata, offrendo nuove possibilità di esplorazione, interazione e rielaborazione dei contenuti, mantenendo viva la dimensione espressiva e artistica.

L'integrazione tra analogico e digitale ha favorito un apprendimento multisensoriale e inclusivo, capace di coinvolgere attivamente i bambini e le bambine e di aumentare la loro motivazione. L'uso della Realtà

Aumentata, in particolare, ha permesso di rendere visibili e dinamici i prodotti creativi, stimolando curiosità, partecipazione e un approccio più consapevole alle nuove tecnologie, utilizzate come strumenti espressivi e non solo come mezzi tecnici.



Figura 4 - Scienze e Intelligenza Artificiale basata su modelli generativi

7. Accesso sicuro, inclusivo e tutela della privacy

L'utilizzo della piattaforma **Book Creator** si è svolto nel **rispetto della normativa vigente in materia di protezione dei dati personali**, garantendo un **accesso sicuro ed equo** a tutti gli alunni. L'**ingresso alla piattaforma** è avvenuto **tramite QR code o link dedicato**, senza necessità di registrazione né inserimento di dati personali. Le attività sono state svolte sia in ambiente scolastico sia domestico, sotto la **costante supervisione dell'insegnante**, favorendo la partecipazione attiva degli alunni e assicurando la **continuità del percorso didattico**.

8. Il punto di vista degli studenti: coinvolgimento, difficoltà e risultati

Un aspetto centrale del **progetto DigitalStoryLAB** è emerso con forza dalla risposta degli studenti, che hanno partecipato alle **attività con elevati livelli di coinvolgimento, curiosità e motivazione**. Gli **alunni** hanno percepito il percorso come un'esperienza diversa dalla didattica tradizionale, nella quale il **ruolo attivo di "autori" e "ricercatori"** ha favorito un **maggiore senso di responsabilità e appartenenza al lavoro svolto**. In particolare, le attività di narrazione digitale e di produzione multimediale sono state riconosciute come le più significative, poiché hanno permesso di "raccontare la scienza" attraverso linguaggi espressivi vicini al loro mondo comunicativo.

Gli studenti hanno mostrato un forte interesse per la fase creativa, soprattutto nell'uso di immagini, animazioni, registrazioni vocali e strumenti di Intelligenza Artificiale Generativa, vissuti come **stimoli per immaginare, esplorare e approfondire i contenuti scientifici**. L'integrazione tra disegno manuale, digitale e realtà aumentata ha reso l'apprendimento più concreto e multisensoriale, facilitando la comprensione di concetti complessi come il funzionamento del sistema immunitario o la struttura della cellula.

Non sono mancate difficoltà, in particolare nella fase iniziale di organizzazione dei contenuti e nella necessità di coordinarsi all'interno del lavoro di gruppo. Alcuni studenti hanno incontrato ostacoli nella selezione delle informazioni, nella sintesi dei testi e nell'uso consapevole degli strumenti digitali. Tuttavia, tali criticità si sono trasformate in occasioni di apprendimento, favorendo lo **sviluppo di competenze trasversali come la collaborazione, la gestione del tempo, la riflessione metacognitiva e la capacità di risolvere problemi**.

I risultati raggiunti evidenziano una crescita significativa non solo sul piano delle conoscenze scientifiche, ma anche sul versante delle competenze comunicative, digitali e creative. Gli studenti hanno acquisito maggiore sicurezza nell'esprimere le proprie idee, nel presentare i lavori ai compagni e nel riflettere sui processi di apprendimento attivati. La dimensione narrativa ha contribuito a rendere l'esperienza più significativa e memorabile, rafforzando la motivazione e il piacere di apprendere. In questo senso, **la voce degli studenti conferma il valore del Digital Storytelling come pratica didattica capace di coniugare rigore disciplinare, partecipazione attiva ed espressione personale**.

9. Conclusioni e Prospettive Future

Il progetto ha dimostrato come **l'integrazione tra metodologie innovative, tecnologie digitali e Intelligenza Artificiale Generativa** possa potenziare la narrazione digitale in ambito scolastico, rendendo l'apprendimento più:

- coinvolgente,
- inclusivo,
- creativo,
- significativo.

La combinazione di **Digital Storytelling + Book Creator + Appsmashing + Intelligenza Artificiale Generativa** rappresenta oggi una **frontiera educativa concreta**, su cui continuare a investire.

Le attività in presenza con le quattro classi si sono svolte durante l'orario curricolare, in date concordate tra me, in qualità di esperto esterno, e i docenti di classe. Per questi ultimi il progetto ha rappresentato un'importante occasione di formazione e di ricerca-azione direttamente sul campo.



La libreria digitale è visionabile al seguente link

<https://read.bookcreator.com/library/-OiCsxCc13KyK5Nk8053>



Ippolita Gallo

ippolitagalloeft@gmail.com

Media Educator, Sociologa e Pedagogista in Comunicazione e New Media. Esperta e formatore di didattica digitale integrata, educazione ai media e cittadinanza digitale, supporta scuole e docenti nella transizione digitale con metodologie innovative. È stata Tutor Coordinatore nell'ambito del Corso di Laurea Magistrale a ciclo unico in Scienze della Formazione Primaria presso l'Università della Calabria nell'anno accademico 2018/2019. Ha collaborato con l'USR Calabria e il MIM PNRR Istruzione dal 2019 al 2025 come componente Equipe Formativa Territoriale Polo Calabria. Il suo CV è disponibile al link

<https://www.calameo.com/read/00047370628eed9f4952>