

BRICKS | TEMA

Podcast impossibili: workflow tra immagini animate e narrazione digitale

a cura di:

Giuliana Gelsomino



Digital storytelling, Podcast, Didattica digitale

Il percorso è stato progettato a partire dalla realizzazione di un artefatto digitale finale, inteso non come semplice prodotto conclusivo, ma come esito di un processo articolato di ricerca, scrittura, progettazione visuale, generazione di immagini, animazione e montaggio. La docente ha definito l'impianto didattico, la sequenza operativa e la selezione degli strumenti di Intelligenza Artificiale, mentre studentesse e studenti hanno costruito i contenuti, scritto i dialoghi e revisionato progressivamente i materiali prodotti. L'organizzazione delle attività richiama una metodologia riconducibile al Project Based Learning, nella quale le diverse fasi concorrono progressivamente alla costruzione del prodotto attraverso una sequenza strutturata di azioni, decisioni e revisioni, in linea con l'idea di apprendimento come costruzione attiva di conoscenza proposta da Seymour Papert e con i modelli di apprendimento situato e laboratoriale. La produzione dei video ha richiesto infatti la scomposizione del compito complesso in passaggi ordinati e interdipendenti, sollecitando capacità di pianificazione, controllo del processo e organizzazione del workflow digitale. In questa prospettiva, la costruzione del prodotto ha attivato processi riconducibili al pensiero computazionale e algoritmico, quali analisi del compito, sequenzialità operativa, definizione di istruzioni e revisione iterativa degli output.

L'utilizzo di ambienti generativi è stato accompagnato da una mediazione pedagogica continua, con particolare attenzione alla formulazione dei prompt, alla coerenza delle immagini e alla riflessione critica sull'animazione di figure storiche realmente esistite. L'Intelligenza Artificiale è stata inoltre presentata non come semplice automatismo, ma come tecnologia che integra modelli computazionali, sistemi algoritmici, programmazione informatica e processi di addestramento su grandi quantità di dati, aspetto ritenuto rilevante per promuoverne un uso più consapevole in ambito didattico.

La trasformazione di contenuti storico-scientifici in podcast audiovisivi ha inoltre valorizzato pratiche di digital storytelling, favorendo la rielaborazione narrativa delle informazioni attraverso linguaggi verbali, visuali e sonori. L'intero lavoro si è sviluppato in assetto laboratoriale, privilegiando sperimentazione, revisione e progressivo miglioramento dei materiali prodotti, in un contesto controllato e guidato, coerente con le attuali indicazioni relative all'uso educativo dell'Intelligenza Artificiale e con l'esigenza di sviluppare consapevolezza rispetto ai rischi di contenuti sintetici e manipolati.

Narrazione audiovisiva e strumenti generativi

La diffusione di strumenti digitali sempre più accessibili consente oggi di introdurre nella pratica didattica forme di produzione creativa un tempo difficilmente realizzabili in contesto scolastico. Tra queste, il video rappresenta un linguaggio particolarmente efficace: combina parola, immagine, movimento e ritmo, permettendo di trasformare contenuti disciplinari in prodotti comunicativi strutturati e coinvolgenti.

Da questa prospettiva nasce il percorso qui presentato, centrato sulla realizzazione di brevi video nei quali figure femminili della scienza e della tecnologia vengono reinterpretate attraverso il format del podcast. L'idea progettuale consiste nell'immaginare due protagoniste appartenenti a epoche differenti impegnate in una conversazione impossibile, sedute davanti a microfoni contemporanei all'interno di uno studio di registrazione. Il dispositivo narrativo dell'intervista consente di trasformare la ricostruzione biografica in esperienza dialogica, rendendo più accessibili contenuti scientifici e storici attraverso una struttura familiare agli studenti.

Dalla ricerca al prodotto finale: il workflow operativo

L'attività è stata organizzata in fasi strettamente connesse, secondo una struttura replicabile e adattabile ad altri contesti disciplinari per la produzione di artefatti audiovisivi digitali. Il workflow proposto si articola in quattro fasi principali: documentazione, scrittura, progettazione visuale e produzione audiovisiva.

1. Studio dei personaggi e analisi delle fonti

La prima fase ha previsto la selezione di coppie di scienziate, in questo caso Grace Hopper e Hedy Lamarr. Le studentesse e gli studenti hanno raccolto informazioni relative a: biografia, contesto storico, principali contributi scientifici e ricadute tecnologiche delle loro scoperte. Questa fase ha richiesto lettura, selezione e organizzazione delle informazioni, con particolare attenzione all'attendibilità delle fonti.

2 Scrittura della conversazione

A partire dai materiali raccolti, è stata progettata una breve intervista simulata. La scrittura ha previsto: apertura del podcast, formulazione delle domande, costruzione delle risposte e chiusura finale. Il dialogo tra Grace Hopper e Hedy Lamarr, ad esempio, ha consentito di affrontare temi quali la nascita dei compilatori, le telecomunicazioni e la tecnica del frequency hopping. La trasformazione delle informazioni in forma dialogica ha richiesto sintesi, rielaborazione e attenzione alla coerenza narrativa.

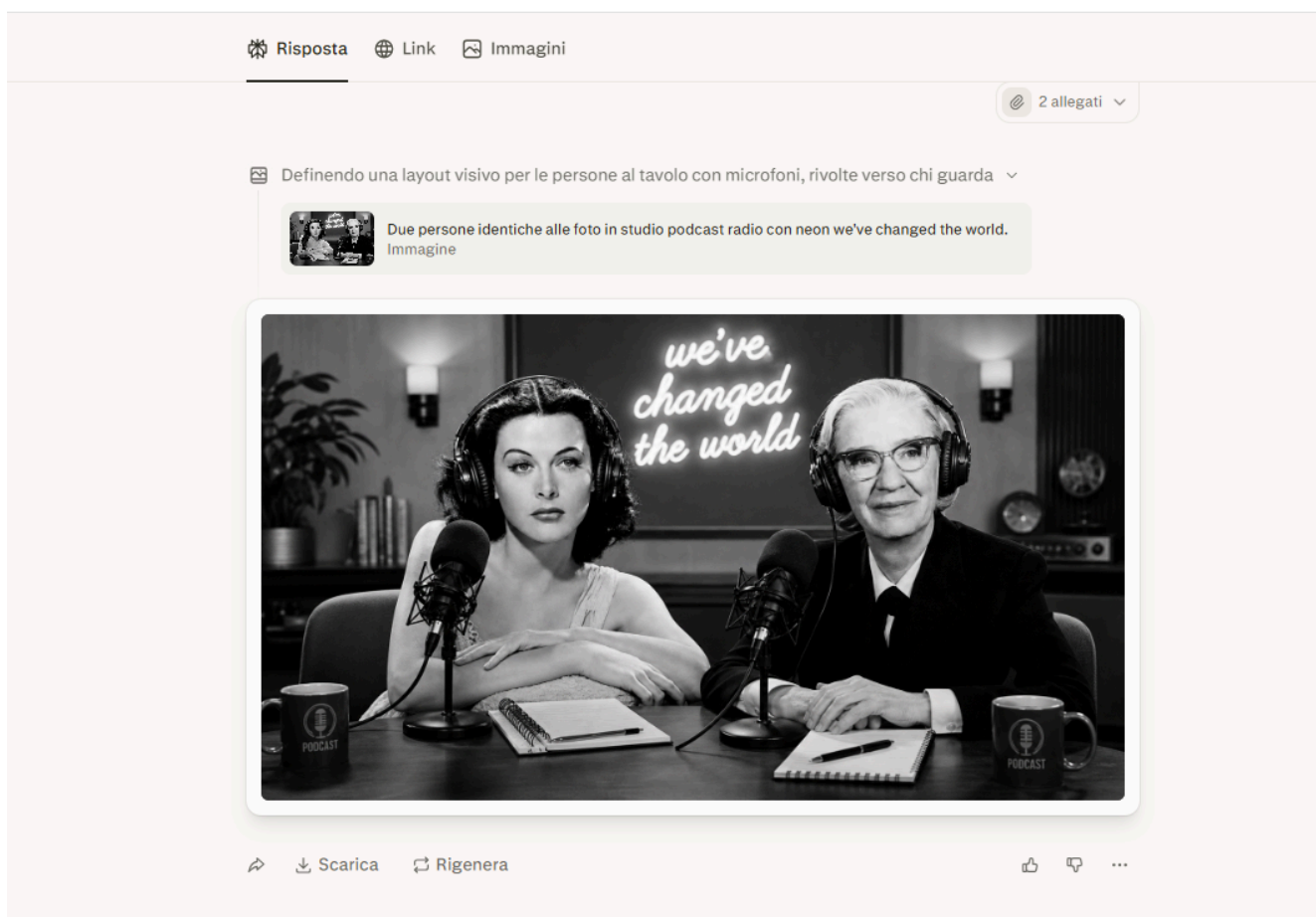


Figura 1 - Screenshot dell'immagine generata con Perplexity pro

3 Costruzione dell'immagine

Una volta definita la sceneggiatura, il lavoro si è spostato sulla dimensione visuale. Le scene sono state progettate immaginando le due protagoniste in uno studio podcast contemporaneo, con microfoni professionali, tavolo di registrazione, illuminazione coerente e atmosfera sonora e visiva riconoscibile. Le immagini sono state generate mediante Perplexity AI, a partire da prompt progressivamente affinati. La possibilità di confrontare differenti output ha portato a riflettere sulla composizione, sull'inquadratura, la postura e la coerenza stilistica. Il lavoro sull'immagine ha assunto così una dimensione di progettazione visuale, richiedendo attenzione a composizione, atmosfera, resa espressiva e coerenza estetica.

4 Animazione e montaggio

Le immagini prodotte sono state successivamente animate tramite Google Veo, trasformando scene statiche in brevi sequenze audiovisive. L'animazione ha permesso di introdurre micro-movimenti, dinamiche conversazionali e variazioni espressive. La fase finale di montaggio è stata realizzata con Canva, utilizzato per assemblare i video con musica ed elementi sonori e visivi. Il risultato finale consiste in brevi video che simulano episodi podcast dedicati a figure storiche della scienza.

[Link all'animazione](#)



Figura 2 - Animazione delle immagini con Google Veo

Ruoli, revisioni e scelte progettuali

Durante il percorso, ogni fase ha richiesto decisioni relative alla selezione delle informazioni, al tono della conversazione, alla resa visiva e alla qualità narrativa del prodotto finale. Immagini e dialoghi sono stati progressivamente revisionati e migliorati, evidenziando come la qualità dell'artefatto finale dipenda dalla capacità di progettare, valutare e rielaborare materiali differenti.

Questioni aperte

Le principali difficoltà hanno riguardato il controllo della coerenza visiva dei personaggi e la gestione della durata del video. Particolare attenzione è stata dedicata all'utilizzo di immagini riferite a persone realmente esistite. La possibilità di animare volti di figure storiche, pur offrendo notevoli opportunità narrative, apre infatti interrogativi relativi al confine tra ricostruzione, simulazione e manipolazione dell'immagine. Nel corso dell'attività, questo aspetto è stato discusso esplicitamente, portando le studentesse e gli studenti a riflettere sul significato e sulle implicazioni dell'animazione di persone reali attraverso strumenti di Intelligenza Artificiale. La trasformazione di immagini statiche in contenuti audiovisivi ha rappresentato un'occasione per affrontare temi quali: autenticità dell'immagine, attendibilità dei contenuti generati e responsabilità nell'uso di strumenti capaci di simulare espressioni, movimento e dinamiche conversazionali. La scelta di lavorare su figure storiche non contemporanee ha consentito di collocare la riflessione in un contesto controllato, mantenendo chiara la finalità didattica e narrativa del progetto. In questa prospettiva, gli strumenti utilizzati non sono stati considerati semplici ambienti di produzione automatica, ma occasioni per sviluppare consapevolezza critica rispetto alla crescente diffusione di contenuti sintetici e manipolati.

Conclusioni

L'esperienza descritta mostra come ricerca, scrittura, immagini e video possano convergere nella costruzione di prodotti narrativi digitali significativi. Il formato del podcast impossibile si è rivelato particolarmente efficace per trasformare contenuti storico-scientifici in artefatti comunicativi accessibili e coinvolgenti, favorendo la rielaborazione attiva delle informazioni attraverso linguaggi differenti. La struttura del percorso, articolata in fasi progressive di documentazione, sceneggiatura, progettazione visuale, generazione di immagini, animazione e montaggio, risulta facilmente adattabile a contesti disciplinari diversi e a differenti livelli di complessità. Il format può infatti essere riproposto sia in percorsi brevi, organizzati come EAS, sia in unità interdisciplinari più articolate, modificando strumenti, personaggi e contenuti, ma mantenendo invariata la logica progettuale. La combinazione di narrazione, produzione audiovisiva e strumenti generativi consente così di progettare esperienze didattiche trasferibili, capaci di valorizzare creatività, processi di problem solving e consapevolezza nell'uso delle tecnologie emergenti.

Bibliografia essenziale

Seymour Papert (1980), *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, Basic Books.
 Jerome Bruner (1996), *La cultura dell'educazione*, Feltrinelli.
 Pier Cesare Rivoltella (2013), *Fare didattica con gli EAS*, La Scuola.



Giuliana Gelsomino

giuliana.gelsomino1@scuola.istruzione.it

Laureata in Scienze Biologiche e in Farmacia, ha consolidato la sua formazione scientifica con un Dottorato di ricerca in Neuroscienze presso il CNR di Milano. Oggi unisce la passione per la ricerca all'insegnamento come docente di Matematica e Scienze nella scuola secondaria di primo grado e come membro dell'Equipe Formativa Territoriale della Campania (MIM). In qualità di formatrice per il personale scolastico, progetta e conduce percorsi dedicati all'innovazione didattica. I suoi ambiti di intervento spaziano dall'uso critico dell'intelligenza artificiale alla robotica educativa, passando per la gamification e il texturing/stampa 3D, guidando la transizione verso una scuola sempre più digitale e laboratoriale.