

BRICKS | TEMA

L'algoritmo della fantasia: libri-*game*, *prompting* e intelligenza artificiale a scuola.

a cura di:

Chiara Olivieri, Emilia Sera



#storieabivi, #librigame, #H-STEAM

1. La magia dei bivi narrativi

Nel panorama educativo contemporaneo, la competenza alfabetica funzionale e la capacità di strutturare un pensiero logico-lineare rappresentano due dei pilastri fondamentali sui quali si innesta l'intero percorso di crescita dell'individuo. Tradizionalmente la scuola primaria ha affrontato queste due dimensioni in modo rigidamente compartimentato: la lingua scritta afferisce all'area umanistica, dominata dalla linearità cronologica e dalla descrizione testuale; la logica pertiene invece all'area matematica, deputata al calcolo, alla categorizzazione e, in tempi più recenti, allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il Coding.

Tuttavia la realtà cognitiva dei bambini della scuola primaria non è frammentata in discipline. Essa è globale, interconnessa, mossa dal desiderio di esplorazione e, soprattutto, dal gioco. Quando un bambino legge una storia tradizionale, si trova in una posizione di ricezione essenzialmente passiva: gli eventi si susseguono secondo una linea temporale immutabile stabilita dall'autore. L'introduzione del concetto di "libro-game" o "storia a bivi" nell'azione didattica quotidiana scardina radicalmente questo paradigma, operando una sintesi perfetta tra l'universo linguistico e l'universo logico-matematico.

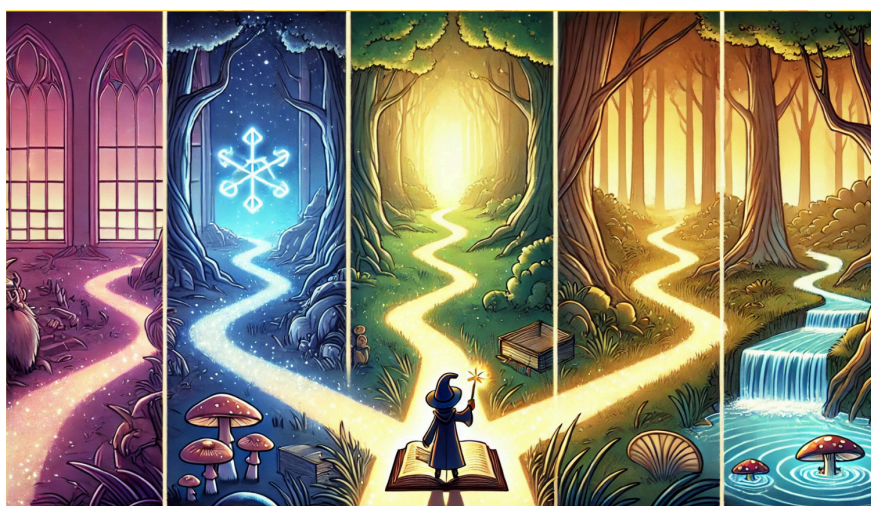


Figura 1 - Copertina della presentazione introduttiva della parte legata al *prompting* - generata con Gemini

Una storia a bivi non è semplicemente un testo da leggere; è un'architettura dinamica, un labirinto logico in cui ogni parola ha un peso e ogni decisione produce una conseguenza visibile e immediata. Dal punto di vista linguistico, la scrittura e la lettura di un testo ramificato richiedono un esercizio di coerenza testuale di altissimo livello. Gli alunni non devono soltanto inventare una trama, ma devono prevedere percorsi alternativi che mantengano un'assoluta congruenza stilistica, temporale e logica. Dal punto di vista matematico e computazionale, la struttura di un libro-game è l'esatta trasposizione di un diagramma di flusso (*flow chart*): sono presenti condizioni booleane ('Se hai l'oggetto X vai al paragrafo Y, altrimenti vai al paragrafo Z'), cicli, nodi e vicoli ciechi.

In questo contesto, l'errore narrativo perde la sua connotazione punitiva e si trasforma in un "bug" logico da individuare e correggere attraverso il *debugging* testuale. Se un percorso interattivo porta a una contraddizione o a un vicolo cieco non previsto, il bambino non sperimenta il fallimento del brutto voto, bensì la sfida computazionale del programmatore o del game designer: deve ripercorrere i nodi della struttura, ritrovare la faglia logica e raddrizzare la narrazione. Questo approccio non solo potenzia le competenze cognitive superiori, ma agisce profondamente sulla motivazione intrinseca degli studenti, trasformando la classe in un laboratorio editoriale attivo e collaborativo.

2. Il framework metodologico: tra *Gamification*, *Digital Storytelling* e scalabilità didattica



Figura 2, 3, 4, 5 - Parole chiave delle competenze messe in gioco in ogni ordine di scuola - generate con WordArt.com

L'inserimento dei libri-*game* nella pratica didattica della scuola trova il suo solido fondamento teorico nell'intersezione tra due delle metodologie più efficaci dell'apprendimento moderno: la *Gamification* e il *Digital Storytelling*. La *Gamification*, intesa secondo la definizione classica del professor Karl Kapp, non consiste semplicemente nel "far giocare" gli alunni, bensì nell'utilizzare gli elementi tipici del game design (sfide, regole chiare, sistemi di feedback immediati, autonomia di scelta e narrazione immersiva) all'interno di contesti non ludici, come l'apprendimento scolastico, per aumentare l'ingaggio, la motivazione e la ritenzione delle conoscenze. Nel libro-*game*, la risorsa chiave della gamification è l'*agency*, ovvero la percezione da parte dello studente di avere un impatto reale e significativo sullo svolgimento degli eventi. Il lettore-giocatore non è più un passeggero, ma il guidatore della storia. Quando questa dinamica si sposta dalla mera fruizione alla *creazione* del gioco (gli alunni che diventano autori), l'effetto motivazionale si moltiplica esponenzialmente. I bambini comprendono che le loro scelte logiche e linguistiche determineranno l'esperienza di gioco dei loro compagni, attivando un senso di responsabilità e di orgoglio autoriale che raramente si riscontra nel classico tema individuale.

Accanto alla gamification, il *Digital Storytelling* arricchisce l'esperienza attraverso l'uso consapevole dei media digitali. La scrittura collaborativa supportata da strumenti tecnologici permette di superare la fatica fisica della scrittura manuale – che per molti bambini della primaria rappresenta ancora un ostacolo cognitivo notevole – liberando il potenziale immaginativo e strutturale. Il digitale offre la possibilità di iper-collegare le pagine, inserire elementi multimediali, utilizzare grafiche accattivanti e connettere la narrazione a componenti aleatorie esterne, rendendo l'esperienza multisensoriale e profondamente inclusiva. Uno degli aspetti più straordinari di questo framework metodologico è la sua totale scalabilità. Non esiste una classe della scuola primaria in cui questo laboratorio non possa essere implementato con successo, poiché la complessità dell'attività non risiede nello strumento, ma nel livello di astrazione richiesto, che il docente può calibrare perfettamente in base all'età e alle competenze del gruppo classe.

Classi del primo ciclo (fase iconico-verbale). Con i bambini più piccoli, che stanno ancora consolidando la letto-scrittura, il laboratorio si concentra sull'oralità e sulle immagini. Il docente agisce come scribe e facilitatore. La struttura della storia è estremamente semplice, prevalentemente lineare con un unico grande bivio finale, oppure basata sulla scelta di un personaggio che determina l'ambientazione. Si utilizzano disegni, pittogrammi e icone. Le scelte vengono discusse collettivamente e votate per alzata di mano o tramite l'uso di oggetti fisici (es. gettoni colorati). L'interattività digitale si esprime attraverso la proiezione sulla digital board di opzioni visive chiare e immediate.

Classe terza (fase logico-sequenziale). In questa fase di transizione i bambini hanno acquisito una buona autonomia di scrittura e iniziano a comprendere i nessi di causa-effetto più complessi. Si introduce la struttura a bivi semplici (massimo 3 o 4 nodi narrativi). Gli alunni, divisi in piccoli gruppi, iniziano a progettare piccoli diagrammi di flusso su carta, collegando le frasi attraverso frecce orientate. Il focus didattico si sposta sull'uso corretto dei connettivi logico-temporali (se... allora, prima, dopo, di conseguenza).

Classi quarta e quinta (fase di progettazione editoriale complessa). Qui il laboratorio dispiega tutta la sua potenza tecnologica e metodologica. Gli studenti sono in grado di gestire strutture narrative sofisticate, come la scrittura a opzioni multiple o l'inserimento di elementi aleatori complessi (lancio di dadi o spinner digitali). Diventano veri e propri progettisti di mondi: definiscono schede dei personaggi con punti ferita o abilità speciali, creano inventari di oggetti magici che sbloccano passaggi segreti nel testo e collaborano direttamente su piattaforme cloud per la stesura e l'impaginazione del prodotto editoriale finito. La pianificazione richiede mappe concettuali articolate e una rigorosa attività di controllo della coerenza logica della rete di paragrafi creati.

In ogni ordine di classe, il risultato finale è costante: un entusiasmo travolgente. I bambini non vedono l'ora di terminare la propria storia per poter "giocare" a quella dei compagni, innescando un circolo virtuoso di *playtesting*, revisione tra pari e riscrittura collaborativa che cancella la noia della correzione ortografica tradizionale e la trasforma in una fase essenziale di rifinitura del proprio videogioco cartaceo o digitale.



Figura 6 - Alunne di 4 impegnate nella personalizzazione e nel *testing* della loro ruota dei nomi



Figura 7 - Alunne di 4 impegnati nella creazione del loro libro-*game*

3. L'Intelligenza Artificiale come assistente alla progettazione didattica: la cassetta degli attrezzi dei prompt

Nel contesto di questo laboratorio, l'Intelligenza Artificiale (che si utilizzi Gemini, l'assistente integrato in Canva o altri Large Language Models) non viene mai intesa come un sostituto del pensiero o della penna dell'alunno. Al contrario, essa assume il ruolo di un prezioso "copilota". Per un docente, l'IA permette di abbattere il muro del tempo di preparazione, generando rapidamente le impalcature strutturali (*scaffolding*) su cui i bambini andranno poi a innestare la loro creatività, le loro varianti e le loro espansioni testuali. Per gli studenti delle classi quarte e quinte, l'interazione con l'IA diventa una straordinaria palestra di *Prompt Engineering*, un'attività in cui l'accuratezza linguistica e la chiarezza delle istruzioni fornite alla macchina determinano direttamente la qualità del risultato ottenuto. I bambini scoprono che se il *prompt* è vago, la storia sarà banale; se il prompt è preciso e ricco di vincoli logici, l'IA restituirà un ordito narrativo sorprendente.



Il prompt



- Definisci il genere della storia e il target
- Descrivi il contesto e l'ambientazione
- Fornisci una struttura iniziale
- Indica il numero degli elementi, delle sequenze e delle opzioni da realizzare

Figura 8 - Le istruzioni a disposizione degli studenti per creare il proprio prompt

Di seguito vengono analizzati e trascritti i tre modelli fondamentali di prompt – testati e validati nel corso dei laboratori – che coprono l'intera gamma di complessità strutturale del laboratorio editoriale.

3.1. Il **prompt** lineare: consolidare la struttura narrativa classica

Prima di addentrarsi nel labirinto dei bivi, è essenziale che gli alunni padroneggino la struttura canonica del racconto (inizio, sviluppo, *climax*, conclusione). Questo prompt è ideale per le prime fasi del laboratorio o per le classi seconde e terze.

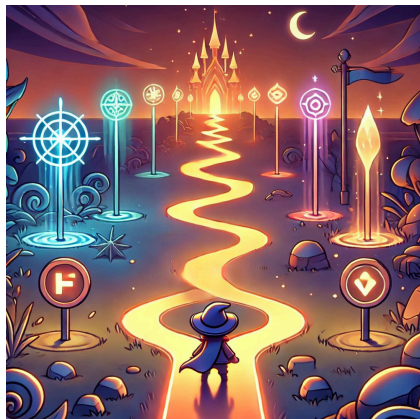


Figura 9 - Copertina per introdurre le storie lineari- generata con Gemini

Modello **prompt** - storia lineare

*'Scrivi una storia ambientata in **[ambientazione]** con protagonista **[nome e descrizione del personaggio]**. Il protagonista ha un obiettivo chiaro: **[descrivi la missione o il desiderio]**. Durante il viaggio, affronta **[ostacolo principale]** che lo mette alla prova. Grazie a **[abilità, aiuto, intuizione o strumento speciale]**, riesce a superarlo e a raggiungere la sua meta. La narrazione deve avere un inizio immersivo, uno sviluppo progressivo con tensione crescente e una conclusione soddisfacente. Usa uno stile **[descrittivo/fiabesco/avventuroso/emotivo]** e arricchisci la storia con dettagli vividi, emozioni del personaggio e descrizioni sensoriali.'*

3.2. Il **prompt** a bivi: la logica binaria del condizionale

Questo modello introduce la prima vera ramificazione logica. Viene utilizzato per far comprendere agli studenti il concetto di causa-effetto e la biforcazione dei destini del protagonista in base alle sue decisioni.



Figura 10 - Copertina per introdurre le storie a bivi- generata con Gemini

Modello *prompt* - storia a bivi

'Scrivi una storia ambientata in **[ambientazione]** con protagonista **[nome e descrizione del personaggio]**. A un certo punto, il protagonista si trova davanti a una scelta cruciale: **[Opzione 1]** $\rightarrow$ **[Conseguenza e sviluppo della storia]**. **[Opzione 2]** $\rightarrow$ **[Conseguenza alternativa e sviluppo della storia]**. Descrivi entrambi i percorsi in modo dettagliato, mantenendo alta la tensione e mostrando chiaramente come la scelta iniziale modifichi radicalmente il destino del protagonista e la conclusione della storia. Usa uno stile **[descrittivo/fiabesco/avventuroso/emotivo]**.'

3.3. Il *prompt* a opzioni complesse: il modello "mistwood"

Rappresenta l'apice del laboratorio. Questo *prompt* genera un'architettura ipertestuale flessibile e combinatoria, in cui elementi diversi possono incastrarsi tra loro senza mai perdere la coerenza narrativa globale. È il motore ideale per i lavori di gruppo nelle classi quinte.



Figura 11 - Copertina per introdurre le storie a opzioni- generata con Gemini

Modello *prompt* - storia a opzioni (stile Mistwood)

'Scrivi una storia ambientata in **[ambientazione]** con una struttura a opzioni, in cui il lettore può personalizzare l'avventura scegliendo tra diverse possibilità. La storia deve includere:

- **[n°]** possibili protagonisti, ognuno con caratteristiche e abilità uniche.
- **[n°]** oggetti speciali o magici, che influenzano il percorso narrativo.
- **[n°]** aiutanti, che possono fornire supporto o complicare la missione.
- **[n°]** scene principali, ognuna con **[n°]** scelte diverse che portano a sviluppi unici della storia.
- Usa uno stile **[descrittivo/fiabesco/avventuroso/emotivo]**.
- La narrazione deve essere flessibile, permettendo di combinare qualsiasi protagonista, oggetto e aiutante scelto senza alterare la coerenza della storia. Ogni scelta deve influenzare il percorso e il finale in modo significativo, creando un'esperienza avvincente e interattiva.'

4. Le tre fasi d'oro del laboratorio operativo in classe

Tradurre questi presupposti metodologici e tecnologici in azione didattica richiede una scansione rigorosa dei tempi e delle attività. Il laboratorio si articola in tre macro-fasi operative.



Figura 12 - Dal cartaceo al digitale e viceversa per progettare e testare i propri libri-game

4.1. Fase 1. Ideazione e co-progettazione (uso dell'IA e *prompt engineering*)

Il percorso si apre con la scelta dell'applicazione di Intelligenza Artificiale su cui lavorare. Docente e classe decidono l'ambientazione e i parametri di partenza. In questa fase, gli studenti sperimentano la scrittura collaborativa dei prompt, immettendo i vincoli nel sistema.

Una volta stabilita l'ossatura del testo, si passa al comparto visivo. L'IA viene interrogata anche per la generazione di immagini coerenti con lo stile dell'avventura. Nei laboratori svolti, ha riscosso un successo straordinario l'adozione dello stile *paper-cut* (illustrazioni che simulano la carta ritagliata e stratificata) o lo stile fiabesco ad acquerello. Gli studenti imparano a standardizzare i prompt grafici (ad esempio: *'Illustrazione in stile paper-cut di un gufo saggio in una foresta incantata, colori pastello, 3D, dettagli nitidi'*) per fare in modo che tutte le pagine del libro-game mantengano la stessa identità visiva.

4.2. Fase 2. Sviluppo del prodotto editoriale interattivo

Ottenuti i testi e le immagini, la classe si trasforma in una vera e propria redazione editoriale digitale. Lo strumento d'elezione in questa fase è Canva (sfruttando gli account gratuiti per istituto) o Book Creator. I bambini, divisi in piccoli gruppi con ruoli ben definiti (editori, grafici, programmatori di bivi), impaginano la storia.

Il cuore dell'interattività digitale consiste nel trasformare le opzioni testuali in collegamenti ipertestuali funzionanti. Se il lettore sceglie di *'entrare nel castello'*, cliccando sulla relativa opzione verrà reindirizzato automaticamente alla pagina o al paragrafo corrispondente del documento.

Per rendere l'avventura ancora più dinamica ed evocare il fascino dei classici libri-gioco, viene introdotto l'elemento aleatorio. Invece di usare i dadi fisici, che possono perdersi o distrarre, si integrano nella storia degli **spinner** digitali tramite la piattaforma gratuita Wheel of Names. Il docente o gli studenti configurano delle ruote della fortuna digitali inserendo opzioni del tipo: *'Hai successo nella prova'*, *'Vieni scoperto dalle guardie'*, *'Trovi una pozione'*. All'interno del libro digitale viene inserito un link o un codice QR che punta direttamente alla ruota personalizzata: il bambino clicca, la ruota gira e il verdetto casuale determina a quale pagina della storia recarsi, simulando perfettamente un motore di gioco di ruolo.

4.3. Fase 3. Il *playtest* e l'editoria condivisa

L'ultima fase è quella che genera il picco di entusiasmo più alto in assoluto: il *playtest*. Nessun prodotto editoriale o videoludico esce sul mercato senza essere stato provato, e la scuola non fa eccezione. I libri-*game* creati dai diversi gruppi vengono scambiati tra le squadre o proiettati sulla Digital Board per una fruizione collettiva.

Durante il *playtest* emerge la vera natura del pensiero computazionale applicato alla lingua: la caccia al *bug*. I compagni che giocano la storia annotano se ci sono vicoli ciechi, se un collegamento ipertestuale porta alla pagina sbagliata, o se un oggetto raccolto all'inizio scompare misteriosamente dalla trama in seguito. Questa attività attiva una revisione critica e riflessiva formidabile. La correzione delle bozze si spoglia di ogni ansia da prestazione e diventa un atto cooperativo di ottimizzazione del gioco. Una volta "validati", i prodotti editoriali sono pronti per essere distribuiti e giocati in *loop*, lasciando nei bambini il desiderio immediato di ricominciare da capo per esplorare nuove strade o per progettare un nuovo capitolo dell'avventura.

5. Una didattica universale: IA, semplificazione e accessibilità in CAA

Uno dei pregi più significativi di questo percorso metodologico risiede nella sua naturale inclinazione verso l'inclusione scolastica. Un libro interattivo a bivi, se adeguatamente progettato, può trasformarsi in uno strumento compensativo e inclusivo di altissimo livello per alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES), disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) o fragilità cognitive. L'Intelligenza Artificiale e i software di traduzione simbolica abbattano le barriere linguistiche e cognitive, garantendo che l'esperienza della lettura-gioco sia davvero un diritto universale.

Il primo passo di questo processo inclusivo è la semplificazione testuale guidata. Spesso le ramificazioni generate in prima battuta dall'IA o la stesura spontanea degli studenti di quinta presentano una complessità sintattica (periodi ipotetici complessi, uso massiccio del passivo, vocabolario astratto) che può scoraggiare o escludere i lettori con difficoltà. Il docente, o gli stessi studenti in un'ottica di progettazione inclusiva, possono utilizzare l'IA come mediatore linguistico, sottoponendole porzioni di testo e richiedendo un riadattamento mirato attraverso prompt ad hoc.

Prompt per la semplificazione inclusiva: 'Semplifica questa storia a bivi affinché sia perfettamente accessibile e comprensibile per un bambino di classe terza della scuola primaria con un lieve ritardo cognitivo o disturbo della comprensione linguistica. Applica le seguenti regole di scrittura ad alta leggibilità: usa frasi brevi, coordinate e con struttura lineare (soggetto-verbo-oggetto); prediligi verbi all'indicativo

presente o passato prossimo; evita forme passive, metafore o espressioni idiomatiche complesse; mantieni i collegamenti ai bivi narrativi chiari ed espliciti.'

Una volta ottenuto il testo ad alta leggibilità, si attiva il secondo livello di accessibilità: la traduzione nei simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). La CAA rappresenta l'insieme di strategie, espressioni e strumenti volti a facilitare e migliorare la comunicazione in persone che presentano gravi difficoltà nell'uso dei canali comunicativi verbali e scritti. Nel nostro laboratorio, questo processo viene digitalizzato e velocizzato grazie alla piattaforma online gratuita Pictofacile¹.

Il flusso di lavoro si articola secondo passaggi lineari e riproducibili.

1. Il docente o gli studenti copiano il testo semplificato dall'IA, isolando una singola frase alla volta per evitare il sovraccarico visivo.
2. La frase viene incollata all'interno del motore di ricerca di Pictofacile.
3. Il software analizza automaticamente le parole e propone una serie di pittogrammi e simboli grafici corrispondenti (associando a ogni sostantivo, verbo o connettore l'immagine convenzionale di riferimento).
4. Gli studenti selezionano i pittogrammi più appropriati e contestualizzati per la scena della storia.
5. Attraverso un semplice clic, il programma genera un documento in formato PDF accessibile, in cui il testo alfabetico è sormontato dal riquadro simbolico della CAA, rispettando la spaziatura e i formati standard per la lettura facilitata.

Questo file così ottenuto viene integrato all'interno del progetto editoriale complessivo. In questo modo, l'alunno non verbale o con gravi difficoltà di decodifica non è più un semplice spettatore del lavoro dei compagni, ma può attivamente "giocare" il libro-game della classe, decodificando i bivi attraverso i simboli della CAA e compiendo le proprie scelte in totale autonomia. L'officina delle parole si trasforma così in un'officina di inclusione reale, dove la tecnologia digitale colma le distanze e valorizza le diversità di ciascuno.

6. I frutti di una didattica viva

Al termine di un percorso laboratoriale di questa portata, i benefici osservati vanno ben oltre la semplice acquisizione di competenze tecniche o la produzione del manufatto digitale. Il vero indicatore del successo didattico risiede nell'incredibile impatto emotivo e relazionale che l'attività esercita sull'intero gruppo classe. L'entusiasmo travolgente dei bambini e la loro costante richiesta di ripetere l'esperienza testimoniano come la convergenza tra gioco, narrazione e tecnologia sia in grado di intercettare i loro bisogni profondi di apprendimento e di espressione.

Dal punto di vista delle competenze trasversali (*soft skills*), il laboratorio stimola dimensioni fondamentali per la crescita dei cittadini del futuro.

Gli studenti scoprono che un libro-*game* non può essere scritto in solitudine. La necessità di far quadrare i conti della struttura logica costringe i membri del team a confrontarsi costantemente, a negoziare le scelte narrative, ad ascoltare le proposte altrui e a trovare soluzioni di compromesso per superare le difficoltà strutturali (*Problem-Solving* cooperativo).

¹ <https://www.pictofacile.com/it>

Interagendo con l'Intelligenza Artificiale come assistente, i bambini sviluppano precocemente un approccio critico verso le tecnologie emergenti. Comprendono che la macchina non è un'entità onnisciente dotata di creatività propria, ma un esecutore di ordini che necessita dell'intelligenza, della guida e della sensibilità umana per produrre valore. Imparano a valutare la qualità dell'output, a correggerlo e a non accettarlo passivamente (pensiero critico e *AI Literacy* consapevole).

Vedere le proprie idee materializzarsi in un vero e proprio "prodotto editoriale da giocare", sfogliabile su uno schermo o stampabile su carta, genera negli alunni un profondo senso di orgoglio e di autoefficacia. Anche gli studenti che solitamente mostrano disinteresse verso la scrittura tradizionale trovano in questo format un canale espressivo congeniale, riscoprendo il piacere di raccontare e di raccontarsi.

In conclusione, l'esperienza dei laboratori di libri-game assistiti dall'Intelligenza Artificiale dimostra come sia possibile fare scuola oggi coniugando rigore metodologico, innovazione tecnologica e divertimento. Strumenti come Canva, Book Creator, Wheel of Names e Pictofacile, orchestrati dalla sapiente regia pedagogica del docente, smettono di essere semplici dispositivi tecnologici e si trasformano in veri e propri "moltiplicatori di potenziale". L'invito che rivolgiamo ai colleghi docenti dalle pagine di *Bricks* è quello di superare le diffidenze, di aprire le porte delle aule alla complessità affascinante dei bivi narrativi e di mettersi in gioco insieme ai propri studenti. Perché, in fondo, l'apprendimento più autentico non è mai un percorso lineare e predefinito, ma un'avventura interattiva ricca di scelte, di scoperte e di meravigliosi bivi da esplorare.

7. Bibliografia

- Rodari, Gianni. *Tante storie per giocare*.
- Angiolino, Andrea. *Costruire i libri-game. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*.
- Kapp, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction*.
- [Gamebooks and branching narratives in education](#).
- ISTE, "[Students choose their own learning adventures with interactive](#)

8. Materiali

- Presentazione con gli esempi dei *prompt*: [Libri-game: storie lineari, a bivi e a opzioni](#).
- Presentazione: [Creazione di un libro-game](#).
- [Modello libro di Natale](#)
- [Modello Giochiamo con il Libro Game](#)
- [Modello Libro Fantasy](#)
- Esempio di [muro virtuale](#) utilizzato per raccogliere i materiali prodotti dalla classe
- [Rubrica di valutazione trasversale e di autovalutazione degli studenti](#)
- [Protocollo metacognitivo](#)
- [Rubrica di valutazione H-STEAM](#)



Emilia Sera

emilia.sera@gmail.com

Formatrice, docente del Liceo A. Meucci di Aprilia (Lt), membro dell'Équipe Formativa Territoriale Lazio. Appassionata di metodologie innovative e in particolare di modellazione e animazione in 2D e 3D finalizzate alla creazione di mondi virtuali, didattica immersiva e uso delle macchine di fabbricazione. Ambassador Canva.

Ha partecipato alla sperimentazione INDIRE "Maker@scuola" e "Stampanti 3D" ed è stata ambasciatrice italiana del progetto internazionale "Creatubbles" sulla creatività digitale e uso consapevole dei social.



Chiara Olivieri

formazione.chiara.olivieri@gmail.com

Docente dell'I.C. Sant'Ilario d'Enza dell'omonima località in provincia di Reggio Emilia, membro dell'Équipe Formativa Territoriale Emilia-Romagna, Chiara Olivieri è una docente di scuola primaria. Formatrice nei corsi di ambito, per i poli STEAM e Transizione digitale, per associazioni ed enti di formazione. Ambassador, Trainer e docente certificato di numerosi applicativi: Teachy, Book Creator, Canva, Edpuzzle, Genially, Google, Panquiz, Wakelet e creatrice di contenuti per Canva.

Appassionata creatrice di contenuti per la didattica da sempre approfondisce l'uso degli strumenti digitali integrati alla didattica tradizionale e con particolare attenzione all'inclusività e all'utilizzo dell'intelligenza artificiale a supporto dell'insegnamento..