



Esperienze di lettura aumentate con l'Intelligenza Artificiale: percorsi formativi per docenti in una prospettiva narrativa Augmented reading experiences with Artificial Intelligence: training paths for teachers from a narrative point of view

Laura Ceccacci

Équipe formative territoriali | Ministero dell'Istruzione e del Merito | lauraceccacci3@gmail.com

ABSTRACT

The alliance between paper-based books and generative Artificial Intelligence (AI) is the focus of a paper that recounts the professional experience of a teacher trainer.

Numerous studies document that the reduction of paper-based reading practice has a negative impact on students' text comprehension skills. This evidence directly challenges the educational world, both on the teaching and training side, to create a dialogue between traditional text reading practices and the digital ecosystem. The potential of generative AI offers great opportunities.

Several local and national training activities have taken place over the past two years. Proposals have been submitted for workshop training courses to develop teachers' digital pedagogical skills that can be replicated in classrooms to enhance students' reading experiences, making them more enjoyable, interesting and intellectually stimulating through the integration of generative AI tools.

The paper documents the experiences aimed at facilitating a dialogue between AI and book-form in teaching practice, with reference also to the reception and satisfaction of teachers. The detailed steps for implementing and replicating the workshops are presented, along with reference scenarios and explanations of the methodologies, strategies, and tools that can be adopted. An articulated repertoire of free online resources is also provided.

Keywords: evidence-based education, teacher training, artificial intelligence, augmented reading, teaching practices

L'articolo si concentra sull'integrazione tra libro cartaceo e intelligenza artificiale (IA) generativa, evidenziando l'esperienza di una formatrice nel contesto educativo. Numerosi studi indicano che la diminuzione dell'uso del libro cartaceo influisce negativamente sulle competenze di comprensione del testo degli studenti. Questa constatazione solleva sfide significative per il mondo della scuola, sia in termini di insegnamento che di formazione, spingendo verso un dialogo tra le tradizionali pratiche di lettura e l'ambiente digitale. L'IA generativa offre ampie opportunità, e il contributo esplora il suo potenziale nel contesto della promozione delle competenze pedagogiche digitali tra gli insegnanti. Nel corso di un biennio, sono stati svolti diversi interventi formativi laboratoriali rivolti a insegnanti locali e nazionali, proponendo attività replicabili in classe per potenziare le esperienze di lettura degli studenti, rendendole più stimolanti intellettualmente e integrando strumenti basati sull'IA generativa. L'articolo documenta le esperienze condotte, mostrando come l'IA e il libro tradizionale possano dialogare efficacemente nelle pratiche didattiche. Vengono presentati dettagliatamente i passaggi per l'implementazione e la riproduzione dei laboratori, illustrando scenari di riferimento, metodologie, strategie e strumenti utilizzabili. Sono inclusi anche un repertorio articolato di risorse online gratuite per supportare l'attuazione di queste iniziative educative innovative.

Parole chiave: istruzione basata su evidenze, formazione degli insegnanti, intelligenza artificiale, lettura aumentata, pratiche di insegnamento

Citation: Ceccacci, L. (2024). Esperienze di lettura aumentate con l'Intelligenza Artificiale: percorsi formativi per docenti in una prospettiva narrativa. *Effetti di Lettura / Effects of Reading*, 3(1), 29-39. <https://doi.org/10.7347/EdL-01-2024-03>.

Corresponding Author: Laura Ceccacci | lauraceccacci3@gmail.com

Journal Homepage: <https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/edl>

Pensa MultiMedia ISSN 2785-7050 | DOI: 10.7347/EdL-01-2024-03

Effects of Reading

1. Premessa

Martedì 20 febbraio 2024, presso l'auditorium del Centro culturale di Milano, si è tenuto un incontro durante il quale Derrick De Kerckhove, celebre filosofo e sociologo della comunicazione, ed Emanuele Frontoni, infaticabile professore di Computer Science esperto di IA dell'ateneo di Macerata, co-director del Vision Robotics & Artificial Intelligence Lab di Ingegneria dell'Informazione, hanno dialogato sul tema *Artificiale e reale, la sfida. Le nuove macchine e l'uomo*¹.

Tra i numerosi e stratificati spunti di riflessione offerti, la locuzione “sfida in alleanza”, un'antinomia, bene sintetizza due dei temi toccati, che dialogano immediatamente col mondo della scuola: l'urgenza per la comunità educante di riavvicinarsi al dialogo intergenerazionale e il ruolo chiave dell'integrazione dei saperi, umanistico e tecnologico, per alimentare il capitale cognitivo indispensabile per misurarsi con le straordinarie opportunità offerte dall'intelligenza artificiale (IA) generativa.

Questa sfida in alleanza può essere messa in atto attraverso molteplici strategie, che mettono in gioco risorse, metodologie, epistemologie disciplinari diverse. Tra esse può sicuramente essere annoverata la promozione della lettura su carta nelle nuove generazioni attraverso il digitale e l'IA, chiamando direttamente in causa una specifica categoria di professionisti: gli insegnanti.

2. Lettura ed ecosistema digitale: gli spazi

Numerosi studi e ricerche nel panorama internazionale hanno reso disponibili dati che confrontano l'efficacia di lettura tradizionale e lettura digitale, operazione assai complessa per la molteplicità delle variabili chiamate in causa (per una sintesi FLE, 2023; Batini et al., 2021; Nardi et al., 2023, Nardi, 2022b; Roncaglia, 2021). L'espressione “effetto di inferiorità dello schermo” (Ben-Yehudah & Eshet-Alkalai, 2021) ne riassume i principali risultati: “quando non si leggono testi informativi brevi come news, aggiornamenti, post ma testi più lunghi, complessi, cognitivamente ed emotivamente più impegnativi, la comprensione tende ad essere migliore se si legge su carta rispetto alla lettura in digitale. Ciò spinge a ritenere ancora il medium cartaceo come il mezzo migliore per comprendere a fondo un testo, memorizzare ed estrarne nuove informazioni” (Nardi et al., 2023, p. 78).

Sebbene sia una conclusione provvisoria, poiché la pratica della lettura digitale è relativamente giovane per poterne rintracciare gli effetti a lungo termine, in chiave *Evidence Based* (Vivanet, 2014)² essa dovrebbe godere di una ampia visibilità tra i professionisti del mondo della scuola, che quotidianamente si confrontano con la popolazione dei lettori della fascia dell'età evolutiva. In questo contesto è irrinunciabile anche richiamo alle sempre maggiori difficoltà degli studenti nella comprensione della lettura, rilevate dalle ultime indagini Ocse-Pisa e Invalsi (Invalsi, 2022; OECD, 2019).

Nonostante ciò, in ogni ambito, compreso anche quello scolastico, il supporto digitale sta progressivamente sostituendo quello cartaceo: la lettura digitale rappresenta una realtà di cui è difficile privarsi, per gli innegabili vantaggi a cui è associata in termini di inclusione, sostenibilità ambientale, velocità di condivisione, ubiquità, replicabilità, reperibilità e ipertestualità (Nardi, 2022a, 2022b). Gli anni della pandemia, come documentato dal Centro per il libro e la lettura (Cepell, 2021), hanno ridisegnato confini e percorsi di diffusione della fruizione della lettura, stabilizzando processi già in atto (Nardi et al., 2023; Roncaglia, 2020b).

1 Disponibile al link https://www.youtube.com/watch?v=E7vRLtn_c08&t=5112s.

2 Per un quadro di sintesi nel nostro territorio nazionale, si veda il Manifesto S.Ap.I.E. (2017), che promuove l'adozione nelle pratiche didattiche della scuola italiana di un approccio *Evidence Informed*.

Effects of Reading

Senza pretesa di affrontare in modo sistematico ed esaustivo un tema così articolato come quello del rapporto tra parola su carta e parola su schermo, è possibile profilare un percorso di superamento della contrapposizione (Nardi et al., 2023; Nardi, 2022b; Roncaglia, 2021), in cui l'apparente antagonismo tra supporti evolve in una collaborazione, all'interno di uno specifico settore: quello dell'istruzione e della formazione dei docenti. Il digitale, proprio in virtù delle sue caratteristiche, può incrementare la diffusione della parola scritta su carta, promuovendo la lettura tradizionale, in una sorta di alleanza tra buono e utile.

La realizzazione di questa aspirazione è rintracciabile in luoghi molto attrattivi, spazi fisici concreti e tangibili, che dialogano con il virtuale, e in cui analogico e digitale coesistono: le biblioteche scolastiche innovative. Sono ambienti caratterizzati da colore, luminosità, ampiezza, flessibilità e comodità, ma la più forte discontinuità con le biblioteche tradizionali risiede nel libero e agevolato accesso ai testi: non sono infatti presenti tra libro e lettore barriere, grate o serrature. I libri sono invitanti e a portata di mano.

Le biblioteche scolastiche innovative nascono all'interno del Piano nazionale scuola digitale³ (azione n. 24): il Ministero dell'Istruzione, con un finanziamento di 10 milioni di euro, ne ha realizzate 1.000 in tutto il territorio nazionale, riqualificando ambienti preesistenti, promuovendone nuove modalità d'uso e collegandovi nuovi servizi, tra cui l'uso della rete e degli strumenti digitali come strumento di promozione della lettura.

Questa linea di indirizzo è stata rafforzata dal PNRR⁴, che ha già erogato fondi per la trasformazione in tutt'Italia di almeno 100.000 ambienti scolastici, includendo quindi anche le biblioteche, in spazi di apprendimento innovativi. Nel Piano Scuola 4.0⁵ si trova riferimento esplicito alla "promozione della scrittura e della lettura con le tecnologie digitali".

Tra le misure di accompagnamento, nel 2021 è stata istituita una cabina di regia per il Piano nazionale per la promozione della lettura a scuola⁶, per proporre linee di azione anche sulla valorizzazione delle biblioteche scolastiche, e, per gestire le iniziative in modo coerente, sono stati organizzati corsi a livello regionale per referenti scolastici ed è stata creata una rete di biblioteche scolastiche innovative⁷. Tra le azioni dell'Indire, su questa linea è in campo il progetto Avanguardie Biblioeducative⁸.

3. Lettura ed ecosistema digitale: le strategie

Numerose sono le iniziative realizzate nel contesto nazionale dal Centro per il libro e la lettura⁹ che si muovono nei versanti sia dell'educazione che della promozione della lettura¹⁰ per contrastarne il progressivo calo¹¹, con specifico focus sui giovani lettori. Le nuove generazioni, che leggono di più rispetto agli adulti, amano sempre le narrazioni, ma preferiscono fruirle per immagini, con ritmi veloci e in formati brevi. La lettura è prevalentemente frammentata, superficiale e "distratta" (Nardi et al., 2023; Nardi, 2022a, 2022b; Roncaglia, 2020a), di qualità inferiore. I lettori migliori sono quelli che utilizzano più frequentemente il

3 Si veda <https://scuoladigitale.istruzione.it/pnsd/>.

4 Si veda <https://pnrr.istruzione.it/>.

5 Si veda https://pnrr.istruzione.it/wp-content/uploads/2022/07/PIANO_SCUOLA_4.0_VERSIONE_GRAFICA.pdf.

6 Si veda <https://www.istruzione.it/biblioteche-scolastiche-innovative/piano-lettura.html>.

7 Si veda <https://www.bibliotecheinnovative.it/link-utili/>.

8 Si veda <https://www.indire.it/2023/12/05/avanguardie-educative-webinar-read-more-venti-minuti-per-leggere-in-libertaa-scuola12-dicembre/>.

9 Si veda in particolare la sezione Progetti <https://cepell.it/>.

10 Per i risultati provvisori di uno studio comparativo sugli effetti di varie tipologie di intervento si veda il paper presentato al Salone del libro il 20 maggio 2023 <https://cepell.it/le-pratiche-di-promozione-della-lettura-ed-i-loro-effetti-una-ricerca-comparativa/>.

11 Nel 2022 è pari al 39,3% la quota di persone dai 6 anni in su che hanno letto nell'ultimo anno almeno un libro per motivi non strettamente scolastici o professionali, quota in calo rispetto al 2021, in cui erano il 40,8% (ISTAT, 2023).

Effects of Reading

supporto cartaceo e, paradossalmente, manifestano un livello di competenze digitali più sviluppato (OECD, 2021).

In questi termini, l'ecosistema digitale ha creato di fatto una competizione con la lettura tradizionale. Ma le tecnologie e il web possono anche aiutare a leggere meglio: come supporto per soddisfare curiosità che emergono durante la lettura, per andare oltre e più a fondo, rispetto a quanto si trova scritto, connettendo alle parole il vissuto, gli stati d'animo, le conoscenze, oppure per creare nuovi percorsi, di cui lasciare traccia grazie al digitale. Ma anche per produrre qualcosa di nuovo, che sia frutto di una rielaborazione personale, che metta in gioco la creatività, per poi dividerlo, coinvolgendo altre persone, lettori e non.

La lettura aumentata (LA) è una tra le molte attività di promozione della lettura realizzabili nelle biblioteche scolastiche innovative¹². Questo approccio mira ad ampliare l'orizzonte di fruizione e la reinterpretazione personale del testo grazie alla possibilità di produrre, raccogliere e riutilizzare in modo inedito risorse e contenuti digitali integrativi ad esso associati (Roncaglia, 2020a, 2020b, 2021, 2022, 2023). Diffusasi grazie al progetto *The Living Book*¹³, all'interno del programma Erasmus+/KA2 *The Living Book - Augmenting Reading for Life*, la LA propone di migliorare l'esperienza di lettura degli studenti grazie a contenuti multimediali e digitali.

La sua stretta connessione con l'ecosistema digitale, la sua capacità di dialogo con le discipline di area scientifica (Roncaglia, 2022) e quella di produrre contenuti inediti e originali, al servizio della creatività individuale, la rendono il campo d'azione più agevolmente praticabile per la sperimentazione di applicativi di IA generativa. È infatti possibile sfruttare il loro meccanismo predittivo e probabilistico (Roncaglia, 2023) per aumentare la lettura su carta, ossia per concretizzare una delle possibili "sfide in alleanza".

Le Linee guida del progetto¹⁴ specificano che la LA (o anche lettura arricchita) è profondamente diversa dal libro digitale o multimediale, dall'e-book. Si tratta in primo luogo di un processo, non di un prodotto: la concatenazione di azioni orientate ad aumentare piacevolezza e interesse intervengono sul "contesto" della lettura, ogni volta unico e irripetibile, saldando testo e lettore in modo sempre differente. Essa si basa infatti "sulla raccolta di contenuti esterni pertinenti e/o sulla produzione autonoma di contenuti (immagini, video, audio e musica, altri testi...), eventualmente remixati in modo creativo e originale, che possano essere collegati [...] al contenuto dei libri o dei testi letti" (Forum del libro, 2019, p. 13).

Poiché ogni esperienza individuale di lettura è una diversa esplorazione del testo, che mette in gioco il lettore in base ai suoi interessi individuali, alle sue esperienze, conoscenze, competenze e motivazioni, l'ecosistema digitale si configura come il naturale ambiente di riferimento e realizzazione, come supporto alla rielaborazione e all'espressione creativa, oltre che naturalmente alla condivisione.

Ampio e diversificato il ventaglio delle possibili attività, fruibili anche nella modalità del *Social Reading* con la creazione di gruppi di lettura (Roncaglia, 2020a): dalla creazione di mappe o timeline degli sviluppi narrativi, a quella di colonne sonore, progettazioni grafiche, architetture di ambienti per collegamenti esterni o spazi di condivisione, scritture creative per storyboard di digital storytelling (Mittiga, 2018). La continua evoluzione delle tecnologie offrirà sempre nuovi spunti e opportunità di sviluppo. È così attualmente con le app che utilizzano l'IA generativa, che non figura nelle *Linee Guida* del Forum del libro, redatte prima della sua diffusione su ampia scala, ma che può essere utilizzata per la lettura aumentata in modo molto efficace.

12 Si vedano le Linee guida dell'*International Federation of Library associations and Institutions* (IFLA, 2022), basate sui principi contenuti nel Manifesto IFLA/Unesco.

13 Si veda <https://thelivingbook.eu/it/>

14 Per l'edizione italiana si vedano le Linee guida del Forum del libro (2019). Molto interessanti le attività proposte nel 2019 dalla Rete bibliotecaria scuole vicentine (<https://www.rbsvicenza.org/>), che hanno integrato la lettura ad alta voce (Batini, 2022, 2023) e la LA nel progetto di educazione alla lettura *LIVING BOOK RBS Vicenza. Il diritto di leggere a scuola nell'era digitale*.

4. Formare i docenti per aumentare le esperienze di lettura degli studenti: una prospettiva narrativa

Le Équipe formative territoriali¹⁵ (EFT) sono un team di docenti al terzo biennio di attività, risorse dell'Unità di missione del Ministero dell'Istruzione e del Merito in qualità di supporto alla transizione digitale della scuola, per garantire la diffusione delle azioni legate al PNRR e per promuovere azioni di formazione del personale docente e di potenziamento delle competenze degli studenti sulle metodologie didattiche innovative.

Quello delle équipe può essere considerato un punto di vista privilegiato, perché, anche durante le drammatiche fasi della pandemia, hanno mantenuto un dialogo costante e capillare con tutti gli ordini di scuola, fornendo un accompagnamento mirato sui bisogni anche latenti (Bochicchio, 2012) di docenti e organizzazioni scolastiche, nella dimensione sia locale che nazionale, intercettando sfide emergenti, supportandone l'evoluzione e lo sviluppo in sinergia coi territori, osservando e documentando criticità e potenzialità (Ceccacci, 2020a, 2020b, 2021).

Il contributo presenta la ricostruzione dell'esperienza professionale di una formatrice, assumendo una prospettiva narrativa (Batini, 2011; Batini & Giusti, 2009; Biagioli, 2019; Sidoti & Di Carlo, 2020).

I contenuti proposti sono frutto della selezione e rielaborazione di annotazioni in un diario di bordo, redatto alla conclusione degli interventi formativi realizzati, la cui struttura è stata progettata per documentare le modalità dell'intervento effettuato e registrare sia le positività che le criticità emerse durante la realizzazione della proposta formativa. Questi elementi emergono grazie i feedback (non sistematici, ma variamente articolati) dei destinatari, recepiti in un'interazione mediata da canali differenziati, pertinenti alla modalità erogativa adottata: formulazioni dirette attraverso microfono e messaggistica breve istantanea delle chat in videoconferenza, o più articolate in piattaforma, interazioni durante le sezioni sincrone di laboratorio, mail, telefonate, questionari di valutazione dell'intervento formativo realizzato, articolato in base alle seguenti voci: metodologie, materiali, supporti tecnologici, inclusione, organizzazione e struttura del percorso, chiarezza espositiva, spendibilità didattica, sviluppo delle competenze pedagogico digitali. Per quest'ultima voce il riferimento è il framework europeo per docenti e formatori *DigCompEdu*, in particolare le aree 2: Risorse digitali, 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento, 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti (Bocconi et al., 2018).

La documentazione raccolta tramite diario di bordo ha l'obiettivo di acquisire informazioni spendibili per la progettazione di successivi interventi formativi efficaci e di qualità, adottando un modello "evolutivo" (Lichtner, 2003).

La selezione ha focalizzato, tra le attività laboratoriali proposte ai docenti all'interno di percorsi formativi diversificati (workshop di 1,5/3h e corsi da 8 a 25h pomeridiani, laboratori mattutini di 2h con gruppi di studenti), quelle dedicate al tema specifico dell'IA generativa come supporto alla lettura di tipo tradizionale o alla lettura ad alta voce (Batini, 2022, 2023), in alcune possibili forme della LA. Le sette tipologie di laboratorio elencate nell'immagine 1, anche in combinazione tra loro, sono state presentate in undici complessivi eventi formativi realizzati negli ultimi due anni scolastici (aa.ss. 2022/23 e 2023/24).

Sono stati fonte d'ispirazione delle proposte gli spunti operativi suggeriti nelle *Linee guida* per la LA del Forum del libro, rielaborati con strumenti e tecniche del digital storytelling (Mittiga, 2018). La progettazione aveva l'obiettivo di valorizzare la spendibilità didattica e il potenziale delle app di IA generativa, al momento della stesura delle Linee guida non ancora così largamente accessibili e quindi non tematizzate.

La partecipazione agli interventi formativi (realizzati coinvolgendo insegnanti di una singola istituzione scolastica, di una o più regioni o di tutto il territorio nazionale) era prenotabile tramite web app su richiesta di singoli docenti (sia della scuola Primaria che della Secondaria, non esclusivamente di ambito disciplinare

15 Si veda <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/equipe-formative-territoriali>.

Effects of Reading

umanistico). La fruizione è avvenuta quasi esclusivamente online, prevalentemente in modalità sincrona, nei seguenti ambienti: Google Workspace, Microsoft Teams, Moodle, Webex. Altre iniziative sono attualmente in programmazione.

In tutti i laboratori, condotti seguendo il modello TPACK (Di Blas et al., 2018), è stata proposta la sperimentazione di pratiche rivolte alle classi, per lo sviluppo sia della competenza alfabetica funzionale che quella digitale degli studenti (RCUE, 2018). In queste pratiche didattiche gli obiettivi di apprendimento attesi si posizionano al vertice della versione della tassonomia di Bloom rivista nel 2001 (Anderson & Krathwohl, 2001), con riferimento al terzo asse (Creazione di contenuti digitali) dell'edizione più recente del framework europeo per le competenze digitali dei cittadini, il *DigComp 2.2*, che per la prima volta include l'IA (Vuorikari et al., 2022).

Le attività laboratoriali – di accompagnamento o successive alla lettura su carta (ma anche all'ascolto in sessioni di lettura ad alta voce) di un'opera narrativa (fiaba, racconto, novella, romanzo) – prevedono la messa in gioco delle conoscenze acquisite dagli studenti sulle strutture narratologiche dei testi letterari, che si sviluppano progressivamente a partire dalla scuola dell'Infanzia e che hanno una complessità crescente nel passaggio tra i vari ordini di scuola. Inoltre, nella fase successiva alla lettura/ascolto, è sempre stata prevista una preliminare fase di scrittura creativa e di progettazione del contenuto digitale da parte degli studenti, nella modalità individuale o collaborativa, prima del passaggio all'uso dei tool di IA, proposti sempre nella versione free online.

5. Lettura aumentata con l'IA: le proposte laboratoriali

Nel quadro riepilogativo (Fig. 1) sono elencate le attività laboratoriali proposte in 11 complessivi eventi formativi realizzati, in alcuni casi in combinazione tra loro attraverso repliche di sessioni o abbinamenti; altre sono in fase di progettazione.

quadro riepilogativo proposte attività laboratoriali				
aa. ss. 2022/23-2023/24				
	n. eventi presentazione attività	n. docenti	n. studenti	ampiezza del raggio d'azione
 AMBIENTAZIONI IMMERSIVE E AUMENTATE	6	193	34	scuola regionale interregionale
 BOOKTRAILER	5	178	17	scuola regionale interregionale
 DIALOGO IMPOSSIBILE	5	220	34	scuola regionale nazionale
 INTERVISTA IMMAGINARIA	2	114	0	regionale interregionale
 FANFICTION	4	222	0	regionale interregionale nazionale
 PROGETTI GRAFICI: POSTER COPERTINE	6	134	51	scuola regionale interregionale
 TESTO NARRATIVO E TESTO POETICO	3	124	0	regionale interregionale

Figura 1. Quadro riepilogativo delle attività laboratoriali

Effects of Reading

Per scendere più nel dettaglio, la proposta *Ambientazioni immersive e aumentate* suggerisce la ricostruzione con IA generativa delle ambientazioni delle narrazioni, coerentemente alla dimensione sia spaziale che temporale, partendo dalle sequenze descrittive del testo originale, selezionando gli elementi più rilevanti e rielaborandoli nella scrittura dei prompt, testi regolativi a tutti gli effetti¹⁶. Per le immagini in formato 2D sono state proposte le seguenti app: <https://ideogram.ai/>, <https://copilot.microsoft.com/images/create>, <https://leonardo.ai/>, <https://openai.com/dall-e-2> (interessanti anche le immagini in 3D <https://luma-labs.ai/genie>), ma risultati ancora più immersivi possono essere ottenuti con le immagini a 360° con <https://www.blockadelabs.com/>.

La ricostruzione dell'ambientazione è il primo passo, a cui segue la messa in atto di una metodologia sfidante in questo contesto, il *Making Learning and Thinking Visible* (MLTV), utilizzando la *Thinking Routine* Il cerchio dei punti di vista (Castoldi et al., 2023; Mughini & Panzavolta, 2021): gli studenti possono immedesimarsi in un oggetto o elemento dell'immagine creata e descrivere la scena da quello specifico punto di vista, esplicitando stati d'animo, percezioni, dubbi e curiosità. Trasferite queste immedesimazioni in un testo, esse possono essere trascritte come elementi aumentati dell'immagine e integrate con la registrazione di file audio: per le ambientazioni 2D utilizzando <https://genial.ly/it/> oppure https://www.canva.com/it_it/, per quelle a 360° <https://www.thinglink.com/it/>.

Il prodotto digitale finale è un'immagine animata, evocatrice di multisensorialità, in cui gli oggetti hanno voce e creano una immersiva ecolalia.

Il *Booktrailer* (videoclip per pubblicizzare un libro sulla falsariga dei trailer cinematografici) è una pratica non nuova, che grazie alle app di IA generativa può giungere alla realizzazione di prodotti digitali di grande impatto, nei tempi rapidi di un laboratorio sincrono o in presenza. Anche in questo caso, dopo la lettura di un testo narrativo, sono fondamentali le fasi di analisi testuale, progettazione e scrittura. È stata proposta, in uno storyboard collaborativo a piccolo gruppo, la strutturazione delle sequenze, per tematizzare in ciascuna di esse le informazioni narratologiche essenziali (su ambientazione della vicenda, personaggi, sviluppo narrativo, messaggio dell'autore), elaborate in sintetiche frasi stimolo affermative e interrogative. Per ogni singola sequenza, gli studenti lavorano a livello linguistico sulla scrittura dei prompt che porta alla creazione delle immagini (<https://ideogram.ai/>, <https://www.bing.com/create>, <https://leonardo.ai/>, <https://openai.com/dall-e-2>), che possono essere animate (<https://convert.leiapix.com/>), o dei video (<https://openai.com/sora>, <https://pika.art/>, <https://www.genmo.ai/>) su cui scorrono le frasi in movimento.

Il montaggio del prodotto digitale finale (https://www.canva.com/it_it/, <https://www.screencastify.com/> <https://clipchamp.com/it/>) integra in un video testo, immagini e sottofondo audio (per repository sottofondi musicali e suoni free: <https://pixabay.com/it/music/>, <https://www.youtube.com/audiolibrary>, <https://soundbible.com/>).

Anche il *Dialogo impossibile* (tra i personaggi di una narrazione, o tra autore e personaggio, o personaggio della narrazione e personaggio storico) e l'*Intervista immaginaria* (con un personaggio o l'autore di un'opera letteraria) non sono una novità nei laboratori di scrittura creativa delle classi durante le ore di lezione di Italiano. Ma grazie agli applicativi di IA generativa è possibile realizzare artefatti digitali che danno vita ai testi in modo molto efficace: dopo aver progettato individualmente o collaborativamente il testo da far enunciare ai personaggi, e dopo l'analisi della loro caratterizzazione, si può partire con la creazione di avatar realistici, con ritratti in primo piano, (<https://ideogram.ai/>, <https://copilot.microsoft.com/images/create>, <https://leonardo.ai/>, <https://openai.com/dall-e-2>), dar loro voce

16 Per un supporto in questa fase <https://www.feedough.com/ai-prompt-generator/>.

Effects of Reading

(<https://www.adobe.com/it/express/create/avatar>, <https://elevenlabs.io/>, <https://sadtalker.github.io/>), quindi trasformare il dialogo impossibile in un video (<https://it.vidnoz.com/>, <https://www.heygen.com/>, <https://www.d-id.com/>, <https://www.puppetry.com/studio/animato>) e l'*Intervista immaginaria* in un'attività di chat (che prevede un addestramento: <https://beta.character.ai/>, <https://toolsaday.com/writing/character-generator>). Proprio perché "impossibili" e "immaginarie", queste interazioni comunicative potrebbero anche essere ambientate in tempi e luoghi diversi rispetto al testo originale, magari anche in epoca contemporanea.

La *Fanfiction*, testo amatoriale scritto dai fan di una narrazione partendo da vicende o personaggi di un'opera originale, genera nuove narrazioni, anticipatorie o successive alla vicenda principale, o parallele di personaggi secondari. È una interessante attività di scrittura creativa, poiché mette in gioco la fantasia e gli interessi specifici dei lettori, che figura tra le proposte delle *Linee guida* per la LA e che può essere arricchita in vari modi grazie all'IA generativa. Fondamentale è la produzione di uno storyboard, come in tutte le attività di digital storytelling, da tradurre in specifici prompt, che possono dar vita a ebook (<https://gamma.app/>, <https://tome.app/>), ma un riscontro molto positivo hanno avuto anche le nuove narrazioni a fumetti, che costituiscono una variante molto apprezzata (<https://www.comicsmaker.ai/>, <https://huggingface.co/spaces/jbilcke-hf/ai-comic-factory>, <https://comica.ai/>).

Interessanti opportunità offrono le app di IA generativa per i *Progetti grafici* (https://www.canva.com/it_it/, <https://designer.microsoft.com/>), ad esempio per la produzione di poster digitali con immagini originali, dal contenuto e dallo stile grafico coerenti con uno slogan che esprima il messaggio dell'autore del testo narrativo o il punto di vista sulla vicenda narrata di uno dei personaggi. Questi tool possono essere utilizzati efficacemente anche per un'altra attività suggerita nelle *Linee guida* del Forum del libro: la creazione di nuove copertine con un nuovo titolo, sia per l'opera integrale che per singoli capitoli o paragrafi, anche in versione animata o parlante (https://www.canva.com/it_it/, <https://copilot.microsoft.com/images/create>).

La produzione di testo poetico è un'altra tipologia di scrittura creativa che si presta alla LA: le linee guida del progetto *The Living Book* suggeriscono la creazione di un Haiku (componimento di origine giapponese molto breve ed evocativo, privo di titolo, che ha l'obiettivo di suscitare nel lettore uno stato d'animo) sui personaggi, ma oggetto della produzione possono essere anche ambientazioni, trama, tipologia di finale, volendo nella forma del sonetto, oppure di strofe a verso sciolto o libero. Anche in questo contesto si può ricorrere alla metodologia MLTV utilizzando la *Thinking Routine* Periodo, frase, parola per individuare le parole chiave all'interno di specifiche sequenze di testo. Un supporto può venire dalla richiesta diretta a una chat di IA generativa (<https://copilot.microsoft.com/>, <https://gemini.google.com/?hl=it>, ma anche l'assai popolare <https://chat.openai.com/>) oppure a una dedicata (<https://sites.research.google/versebyverse/>, <https://toolsaday.com/writing/song-lyrics-generator>), per poi rimodulare collaborativamente il testo adattandolo allo schema metrico e delle rime, al linguaggio figurato, al registro linguistico suggeriti dall'insegnante.

6. Il feedback degli insegnanti

L'utenza che ha partecipato alle iniziative formative è prevalentemente, sebbene non esclusivamente, docente di area umanistica della secondaria di I e II grado, una categoria di insegnanti affezionata alla forma-libro (Roncaglia, 2021) su supporto cartaceo. L'accoglienza delle proposte da parte degli insegnanti è stata ampiamente positiva, in linea con altre proposte formative di metodologie didattiche supportate dalla tec-

Effects of Reading

nologia e dal digitale, ma ha suscitato maggiore curiosità ed interesse. Dai feedback variamente articolati sono risultate particolarmente apprezzate sia la protezione di una forma tradizionale di lettura (l'ascolto e il ricorso al supporto cartaceo) sia l'adozione di pratiche consolidate di scrittura creativa, testate come efficaci, prima dell'accesso alle app di IA generativa, ritenute attrattive in particolare per la loro spettacolarità, l'elevata qualità estetica, l'alta aspettativa di coinvolgimento degli studenti.

Le proposte formative hanno consentito la valorizzazione della professionalità pregressa dei docenti, esercitata su supporti e pratiche di tipo tradizionale. Sono state integrate per step successivi e gradualmente dinamiche e risorse innovative, nella maggior parte dei casi mai sperimentate precedentemente, seguendo un percorso di accompagnamento volto a vincere scetticismo e perplessità, orientato al superamento della "falsa dicotomia tra digitale e tradizionale" (Nardi, 2022a) nella promozione delle competenze pedagogico digitali degli insegnanti (Bocconi et al., 2018).

L'interesse era anche testimoniato dalle richieste di ulteriori suggerimenti per realizzare altre attività didattiche non integrate nella specifica proposta formativa (ad esempio molto gradito è risultato <https://toolsaday.com/>, che offre una combinazione di funzioni utilizzabili per il digital storytelling). In questo modo veniva esplicitato il desiderio di personalizzare e adattare alle specificità della classe l'esperienza di LA dei testi narrativi proposti agli studenti. Per soddisfare questo bisogno è stata suggerita la consultazione di ambienti/repository in continuo aggiornamento sulle app di IA (<https://www.futuretools.io/>, <https://ai-finder.net/>, <https://www.futurepedia.io/>, <https://aitree.io/>).

Tra le modalità di presentazione delle attività laboratoriali è risultata particolarmente gradita quella combinata, che consente da parte degli studenti l'esplorazione di più di una app che integrano l'IA generativa in un'unica sessione laboratoriale, con la produzione di diversi artefatti digitali associati alla lettura pregressa di un'opera narrativa, con il ricorso a una bacheca virtuale di condivisione (<https://padlet.com/>, <https://wakelet.com/>). Le ragioni addotte riguardano la capacità di dialogo con gli interessi e i differenti livelli di competenza degli studenti, sia alfabetica funzionale che digitale.

Quanti hanno replicato le attività in classe hanno riferito positiva e attiva partecipazione e interesse, e ciò rappresenta uno stimolo per riproporre quest'approccio in altre occasioni. Non sono attualmente disponibili dati sull'impatto delle attività sulle competenze degli studenti.

7. Conclusioni

Molte sono le "sfide in alleanza" che, integrando sapere umanistico e tecnologico, possono contribuire ad alimentare il capitale cognitivo utile a misurarsi con un quotidiano in rapidissima evoluzione.

In queste pagine è stata narrata la sfida professionale in alleanza di una formatrice, che, promuovendo le competenze pedagogico digitali degli insegnanti, si muove nella linea della promozione della lettura su carta nelle nuove generazioni, proponendo attività e strumenti per aumentarla, arricchirla, renderla più piacevole ed interessante, intellettualmente stimolante, attraverso le straordinarie potenzialità dell'IA generativa.

È stato illustrato un percorso di dialogo tra tecnologie tradizionali e analogiche, come il libro cartaceo, con quelle più innovative, come i tool di IA generativa, all'interno di uno specifico ambiente, quello della formazione dei docenti, strettamente legato ai processi di sviluppo delle competenze delle nuove generazioni, documentando le esperienze realizzate. Nelle proposte laboratoriali illustrate l'IA funge da supporto all'esperienza di lettura su carta, aumentandola e valorizzandola; inoltre le pratiche di lavoro sui testi già consolidate, di comprovata efficacia (lettura su carta, lettura ad alta voce, scrittura creativa) rappresentano il passaggio indispensabile per confrontarsi in modo competente con un ecosistema digitale che aiuta ad esprimere la creatività individuale in modo potente.

In base all'accoglienza e al gradimento dei docenti l'offerta formativa appare adeguata a promuovere il

Effects of Reading

“pensiero riconciliante” (citato in Nardi et al., 2023, p. 88) attraverso il quale l'apparente antagonismo tra supporto cartaceo e digitale evolve in una collaborazione.

Molto resta ancora da fare, soprattutto nel versante della documentazione, perché non sono disponibili dati sull'evoluzione delle pratiche di lettura delle classi dei docenti formati e sullo sviluppo delle competenze dei loro studenti. Molte sono inoltre le opportunità ancora da esplorare, in un panorama in continua e rapidissima evoluzione come quello delle app di IA generativa, dal potenziale ricchissimo, in cui l'unico limite sembra risiedere nell'esaurimento della creatività del docente/formatore sperimentatore.

Parafrasando le parole di Roncaglia, “La forma-libro è con noi da migliaia di anni, e nel corso del tempo si è evoluta, differenziata e allargata in corrispondenza di cambiamenti sociali, culturali e tecnologici spesso di vastissima portata. [L'IA generativa¹⁷] non rappresenta una minaccia ma un'opportunità per proseguire questa evoluzione, senza perdere l'attenzione alla complessità che da sempre caratterizza il libro e di cui continuiamo ad aver bisogno” (Roncaglia, 2020a, p. 73).

Riferimenti Bibliografici

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Batini, F. (2011). *Storie, futuro e controllo. Le narrazioni come strumento di costruzione del futuro*. Liguori.
- Batini, F. (2022). *Letture ad alta voce. Ricerche e strumenti per educatori, insegnanti e genitori*. Carocci.
- Batini, F. (Ed.). (2023). *La lettura ad alta voce condivisa. Un metodo in direzione dell'equità*. Il Mulino.
- Batini, F., Brizioli, I., Mancini, A., Susta, M., & Scierri, I. D. M. (2021). Lettura e comprensione: una revisione sistematica della letteratura. *Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 16(1), 79-86. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/11509>
- Batini, F., & Giusti, S. (Eds.) (2009). *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni*. Liguori.
- Ben-Yehudah, G., & Eshet Alkalai, Y. (2021). Print versus digital reading comprehension tests: does the congruency of study and test medium matter? *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 426-440. <https://doi.org/10.1111/bjet.13014>
- Biagioli, R. (2019). I metodi narrativi per la professionalizzazione degli educatori. *Lifelong, Lifewide Learning*, 15, 23-34. <https://doi.org/10.19241/lll.v15i34.238>
- Bocconi, S., Earp, J., & Panesi, S. (2018). *DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti*. Istituto per le Tecnologie Didattiche, CNR.
- Bochicchio, F. (2012). *I bisogni di formazione. Teorie e pratiche*. Carocci.
- Ceccacci, L. (2020a). La scuola dell'Infanzia alla prova dei LEAD: l'esperienza del territorio marchigiano. *Media Education*, 11(2), 163-169. <https://doi.org/10.36253/me-9644>
- Ceccacci, L. (2020b). Narrazione di un percorso di formazione durante il lockdown: la DAD del territorio marchigiano. *Lifelong, Lifewide Learning*, 17(36), 176-185. <https://doi.org/10.19241/lll.v16i36.556> ISSN 2279-9001
- Ceccacci, L. (2021). Challenge to assessment in distance learning: notes from a humanities teachers' training in secondary school. *Formazione & Insegnamento*, 19(2), 218-227. https://doi.org/10.7346/-fei-XIX-02-21_21
- Centro per il libro e la lettura (Cepell). (2021). *Libro bianco sulla lettura e i consumi culturali in Italia (2020-2021)*. <https://cepell.it/wp-content/uploads/2021/07/CEPELL-Libro-bianco-sulla-lettura-2021-digitale.pdf>
- Castoldi, M., Rucci, A., & Visone, M. R. (2023). *Per educare al comprendere*. UTET.
- Di Blas, N., Fabbri, M., & Ferrari, L. (2018). Il modello TPACK nella formazione delle competenze digitali dei docenti. Normative ministeriali e implicazioni pedagogiche. *Italian Journal of Educational Technology*, 1, 24-38.
- Fondazione Luigi Einaudi (FLE). (2023). *Il valore imprescindibile di carta e penna nei processi di apprendimento*.

17 Nel testo originale “Il digitale”.

Effects of Reading

- <https://www.fondazioneuigieinaudi.it/wp-content/uploads/2023/07/paper-Il-valore-imprescindibile-di-cartae-penna-nei-processi-di-apprendimento.pdf>
- Forum del libro (2019). *Progetto The Living Book – Linee-guida*. https://thelivinglibrary.eu/downloads/it-Linee_Guida_The_Living_Book_IT.pdf
- IFLA, I. F. of L. A. and I., & UNESCO, U. N. E. S. and C. O. (2022). Manifesto IFLA-UNESCO delle biblioteche pubbliche 2022. *AIB Studi*, 62(2), 431–434. <https://doi.org/10.2426/aibstudi-10097>
- Istituto nazionale per la valutazione del sistema educativo di istruzione e di formazione (Invalsi). (2022). *Rapporto Invalsi 2022*. <https://bit.ly/3yCjdON>
- Istituto nazionale di statistica (ISTAT). (2023). *Comunicato stampa Lettura di libri e fruizione delle biblioteche*. 18 maggio 2023. <https://www.istat.it/it/archivio/284591>
- Lichtner, M. (2003). *La qualità delle azioni formative. Criteri di valutazione tra esigenze di funzionalità e costruzione del significato*. FrancoAngeli.
- Mittiga, S. (2018). Il valore educativo del digital storytelling. *Media Education*, 9(2), 308–328.
- Mughini, E., & Panzavolta, S. (Eds.). (2021). *MLTV: Making Learning and Thinking Visible: rendere visibili pensiero e apprendimento*. Carocci.
- Nardi, A. (2022a). Lettura su schermo e processi cognitivi: superare le dicotomie per continuare a leggere. *AIB studi*, 62(2), 397–417. DOI: 10.2426/aibstudi-13626
- Nardi, A. (2022b). *Il lettore “distratto”: Leggere e comprendere nell’epoca degli schermi digitali*. Firenze University Press.
- Nardi, A., Bartolini, R., Anchini, A., & Pestellini, F. (2023). Leggere e scrivere tra digitale e cartaceo. La voce degli studenti. *Effetti di lettura/Effects of reading*, 2(1), 76–91. <https://doi.org/10.7347/EdL-01-2023-07>
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *PISA 2018 Results. Combined Executive Summaries Volume I, II & III*. OECD Publishing.
- Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2021). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Raccomandazione del Consiglio (RCUE), del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l’apprendimento permanente (Testo rilevante ai fini del SEE). (2018). *Gazzetta ufficiale dell’Unione Europea*, C189/1, 1–13. CELEX: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Roncaglia, G. (2020a). *L’età della frammentazione: cultura del libro e scuola digitale*. Laterza.
- Roncaglia, G. (2020b). *Cosa succede a settembre. Scuola e didattica a distanza ai tempi del Covid-19*. Laterza.
- Roncaglia, G. (2021). Oltre il libro: le frontiere del testo digitale. In E. Barbieri (Ed.), *Imago librorum. Mille anni di forme del libro in Europa* (pp. 93–100). Leo S. Olschki.
- Roncaglia, G. (2022). Letture aumentate, fra rete e intermedialità. *AIB Studi*, 61(3), 603–609. <https://doi.org/10.2426/aibstudi-13360>
- Roncaglia, G. (2023). *L’architetto e l’oracolo. Forme digitali del sapere da Wikipedia a ChatGPT*. Laterza.
- Società per l’Apprendimento e l’Istruzione informate da Evidenza (S.Ap.I.E). (2017). *Manifesto S.Ap.I.E. Orizzonti della ricerca scientifica in educazione. Come raccordare ricerca e decisione didattica*. <http://www.sapie.it/index.php/it/chi-siamo/manifesto>
- Sidoti, E. & Di Carlo, D. (2020). La pratica narrativa per una formazione del sé nei luoghi di lavoro. *Formazione lavoro persona*, 31, 98–108. <https://forperlav.unibg.it/index.php/fpl/article/view/480>
- Vivanet, G. (2014). *Che cos’è l’Evidence Based Education*. Carocci.
- Vuorikari Rina, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens- With new examples of knowledge, skills and attitudes* (No. JRC128415). Joint Research Centre.