Bricks n° 3 - 2026

In questo numero

Digitale tra spirito e corpo, benessere e mindfulness

di Mara Masseroni

Da qualche anno nella scuola succede una cosa curiosa. Più aumentano gli strumenti digitali, le piattaforme, gli ambienti immersivi e, naturalmente, l'intelligenza artificiale, più sentiamo il bisogno di parlare di corpo, emozioni, silenzio, attenzione, relazioni.
Non credo sia una contraddizione. O almeno, gli articoli raccolti in questo numero di *BRICKS* sembrano dirci che non lo è.
Forse stiamo semplicemente arrivando a una fase un po' più matura del rapporto con il digitale. Dopo esserci chiesti a lungo *quale strumento usare*, cominciamo a chiederci più spesso *perché usarlo*, *quando*, *quanto* e soprattutto che cosa accade alle persone mentre lo usano.
Antonella Sanna lo formula in modo molto semplice: a scuola la domanda non dovrebbe essere *"quanto digitale, ma come è costruita l'esperienza"*.
Mi sembra un buon punto da cui partire.

Perché il benessere non si ottiene contando i minuti passati davanti a uno schermo e neppure, all'opposto, facendo alzare tutti dalla sedia ogni venti minuti. Contano il compito, il contesto, le relazioni, il movimento, i tempi dell'attenzione. Conta, appunto, come costruiamo l'esperienza.
Ed è interessante che in molti contributi di questo numero il corpo torni a farsi vedere. Non come accessorio della mente, ma come parte dell'apprendimento.
Rosita Barbella racconta di essersi posta una domanda durante il suo lavoro con le lingue straniere: *"Mi sono chiesta se fosse davvero necessario spiegare una lingua prima di permettere agli studenti di viverla."* Da lì nasce un modo diverso di pensare la lezione, nel quale entrano movimento, saluti, emozioni, interazione. Prima ancora della regola grammaticale c'è qualcosa che accade tra le persone.
A questa idea fa eco, dalla scuola primaria, Chiara Olivieri. Nel suo *Pensare con le mani* parla della necessità di *"riportare al centro della didattica il corpo, il fare e la manualità, senza per questo rinunciare alle straordinarie potenzialità delle nuove tecnologie".* Il punto sta proprio in quel "senza per questo". Non abbiamo necessariamente bisogno di scegliere tra analogico e digitale. Abbiamo bisogno di scegliere bene.

E poi c'è il teatro. Silvia Marchi ricorda che educare alla teatralità significa coinvolgere "*la persona nella sua globalità"*, mettendo insieme corpo, voce, immaginazione. In un tempo in cui tante relazioni passano da uno schermo, trovarsi fisicamente davanti agli altri, ascoltare, aspettare il proprio turno, usare lo spazio e la voce acquista forse un valore ancora maggiore.

Nel teatro, tra l'altro, non esiste il pulsante "disattiva microfono". E anche questa è una piccola palestra educativa.

Un altro filo che attraversa il numero è quello dell'attenzione.
Rita Salis parte dal silenzio. O meglio, dalla difficoltà che abbiamo ormai a incontrarlo. Viviamo, scrive, dentro *"un continuum di squilli, notifiche, messaggi e richiami digitali ai quali, quasi inconsciamente, concediamo spazio e attenzione"*. Chi insegna lo sa bene, e non soltanto osservando gli studenti. Anche noi adulti non siamo esattamente immuni.
Da musicista, Salis riporta l'attenzione al corpo, alla respirazione, all'ascolto. Prima del suono c'è il silenzio. E il silenzio, a quanto pare, non è tempo vuoto.
Pierangelo Indolfi arriva quasi allo stesso punto partendo da tutt'altra parte: Arduino. Durante un'attività sui microcontrollori, osserva un codice che *"continua a chiedere senza sosta se qualcosa è successo"*. È il *polling*: il sistema controlla continuamente se è arrivato un segnale.
L'analogia con le nostre giornate viene quasi da sola.
È arrivata una mail? Un messaggio? Una notifica? È successo qualcosa? E adesso?
L'*interrupt*, invece, permette al sistema di occuparsi d'altro e reagire quando l'evento si verifica davvero. Una lezione di informatica che diventa, senza troppe forzature, anche una lezione sull'attenzione.

Alba Forni affronta lo stesso problema da un'altra prospettiva, quella della scrittura di sé. Il suo percorso va dal quaderno al *prompt*, dalla pagina bianca a un interlocutore artificiale: *"non mi racconto più a una pagina bianca, ma a un'entità che risponde, riformula, restituisce."*
Non c'è nostalgia per la carta, però. Forni dice una cosa molto più interessante: non dobbiamo decidere quale supporto sia "migliore", ma capire "cosa ciascuno rende possibile e cosa rende più difficile".
È una buona definizione, in fondo, di educazione digitale.
Non stare sempre connessi. Non stare sempre disconnessi. Sapere perché facciamo l'una o l'altra cosa.

E proprio sulla scrittura si ferma anche Maria Carola Leone, ma spostando leggermente la domanda. Se una macchina ormai può produrre in pochi secondi un testo formalmente corretto, *"che senso ha continuare a far scrivere gli studenti?"*. La sua risposta è netta: il valore della scrittura non coincide con il testo che rimane alla fine, perché *"scrivere significa imparare"*.
Nel laboratorio che racconta, la scrittura diventa infatti un modo per smontare e ricostruire le informazioni, gerarchizzarle, discuterle con i compagni, riscriverle per destinatari diversi e poi confrontarsi criticamente anche con l'IA. Non interessa tanto produrre più parole, quanto capire meglio quelle che servono. E l'intelligenza artificiale entra nel processo non come scorciatoia, ma come interlocutore da interrogare e, soprattutto, da controllare. Il passaggio decisivo, osserva Leone, avviene quando *"il focus non è più la semplice produzione del testo, ma la sua supervisione critica"*.
È quasi un paradosso: proprio mentre le macchine diventano bravissime a generare parole, diventa più importante insegnare a dare loro un significato.

Il tema dell'attenzione porta quasi inevitabilmente a quello dell'identità.
Laura Cusanno parte dai *selfie*, materiale quotidiano nella vita degli adolescenti, e si domanda se sia possibile *"trasformare una pratica digitale diffusa in un'occasione di crescita personale e artistica, restituendo agli studenti il tempo per fermarsi e scegliere prima di rappresentarsi e condividere"*.
Quel "fermarsi e scegliere" mi sembra importante.
Non perché il *selfie* sia necessariamente superficiale e l'autoritratto necessariamente profondo. Cusanno, infatti, evita proprio questa contrapposizione un po' facile. La questione è piuttosto l'intenzionalità: perché scelgo questa immagine? Che cosa sto raccontando di me? A chi?

E mentre Cusanno lavora sul selfie, Licia Landi ci riporta a uno specchio parecchio più antico: quello di Narciso. Un mito che continua a parlarci perché tocca *"il rapporto con la propria immagine, la ricerca di sé, il desiderio di riconoscimento e la difficoltà di aprirsi all'altro".*
È uno di quei casi in cui l'antico non ha bisogno di essere attualizzato a tutti i costi. È già attuale.
Il problema di Narciso, osserva Landi, passa anche dallo scambio tra immagine e realtà, e il collegamento con le rappresentazioni digitali e immersive viene quasi spontaneo.
Tra selfie e Narciso, forse, non c'è poi tutta questa distanza.

Maria Nicoletta Bigi cambia completamente scena e ci porta in un ristorante. Di libri, però.
Prima di chiedersi come convincere un bambino a leggere, suggerisce una domanda diversa: "come si senta un bambino quando gli proponiamo di leggere".
È da qui che nasce il *Book Tasting*: libri come portate, tavoli apparecchiati, musica, scelta, movimento, relazione tra bambini più grandi e più piccoli, qualche QR code. Il digitale c'è, ma non ha bisogno di mettersi al centro della stanza. Il benessere, soprattutto, non arriva dopo come risultato dell'attività: entra nella progettazione fin dall'inizio.
Anche questa è una piccola inversione di prospettiva. Non: prima impariamo e poi, possibilmente, stiamo bene. Ma: proviamo a costruire condizioni nelle quali stare bene aiuti a imparare.
Il tema delle emozioni percorre esplicitamente il contributo di Maria Maddalena Bossone. La sfida, scrive, è *"superare l'uso puramente operativo delle tecnologie per rimettere al centro dello spazio scolastico la persona, le sue emozioni e la qualità delle relazioni"*.
Nel progetto *I nostri PENSIERI aperti* il digitale diventa così un linguaggio attraverso cui le studentesse possono lavorare su stati d'animo, vissuti personali e relazioni. Non è la tecnologia a produrre automaticamente benessere — sarebbe chiedere parecchio a un software — ma il modo in cui viene inserita in un progetto educativo.

Su questo terreno si colloca molto bene anche il contributo di Anselmina Cerella, Isabella Cerella e Ippolita Gallo, che già nel titolo invitano a *"ritrovare il corpo e le emozioni nella scuola digitale".* Le autrici partono da un assunto preciso: corpo, emozione e pensiero non sono strati separati dell'esperienza. Il corpo non è, scrivono, *"un semplice strumento della mente",* ma entra direttamente nei processi attraverso cui costruiamo significati.
Da questa cornice teorica discendono proposte molto concrete: momenti di disconnessione, ascolto del respiro e delle tensioni corporee, scrittura analogica delle sensazioni e solo successivamente il ritorno ai dispositivi. Persino l'IA assume una funzione diversa da quella che le attribuiamo di solito: non deve *"fare il compito*", ma *"agire come specchio"*, aiutando lo studente a dare parole e forme più precise a ciò che sente.
Mi sembra particolarmente interessante anche la domanda che propongono agli studenti davanti a un dato apparentemente oggettivo come il battito cardiaco: *"I computer possono raccogliere i dati del cuore, ma possono provare le nostre emozioni?"*
È una di quelle domande che potrebbero tranquillamente rimanere scritte alla lavagna un po' più a lungo del tempo previsto.

Raffaella Castellina affronta il rapporto tra mindfulness, ADHD e apprendimento corporeo e, contemporaneamente, rende trasparente anche il modo in cui ha utilizzato l'intelligenza artificiale nella costruzione del proprio contributo. *Grounding*, confronto tra diversi modelli, controllo delle allucinazioni e revisione umana: un processo che definisce *"un'operazione metacognitiva"*.
È interessante perché qui l'IA non è soltanto un tema dell'articolo: il suo uso diventa esso stesso oggetto di riflessione.

Anche Francesco Ziglioli insiste sulla metacognizione, questa volta nel contesto dell'Erasmus. E scrive una cosa che dovremmo forse tenere presente ogni volta che proponiamo una nuova attività agli studenti: "l'esperienza non è automaticamente trasformativa". Perché un'esperienza produca davvero apprendimento occorrono consapevolezza, riflessione e rielaborazione.
Vale per un viaggio Erasmus. Vale per un laboratorio. Vale anche per una visita in realtà virtuale, per un progetto con l'IA o per una giornata fuori dall'aula.
Fare qualcosa non significa automaticamente imparare da ciò che abbiamo fatto.

Chiara Stella Melani porta questa attenzione nel *debate*. La *"centralità dello studente nei processi di apprendimento deve prevedere una educazione integrale",* scrive, mettendo insieme empatia, resilienza, corpo, emozioni e senso di scopo.
Il *debate*, visto così, non è soltanto una buona tecnica per imparare ad argomentare. È anche imparare che cosa succede quando qualcuno non è d'accordo con noi. Nel ragionamento, certo, ma anche nel corpo e nelle emozioni.
Stella Iaria porta invece il pensiero critico nella scuola primaria attraverso la *Philosophy for Children*. La scuola, osserva, *"non può limitarsi all'insegnamento di mere competenze tecniche".* Se bambini e ragazzi crescono circondati da piattaforme, algoritmi e assistenti artificiali, la prima alfabetizzazione consiste forse proprio nel togliere un po' di magia a questi oggetti: capire che funzionano attraverso dati, regole, scelte umane.

E qui arriviamo inevitabilmente all'intelligenza artificiale.
Anche se, leggendo i contributi di questo numero, la cosa interessante è che l'IA raramente viene celebrata per quello che "sa fare". Più spesso viene utilizzata per chiederci che cosa dobbiamo continuare a saper fare noi.
Piergiovanni Alisena propone, per esempio, l'immagine del docente come "artigiano digitale". È un'immagine che mi piace perché l'artigiano conosce lo strumento, ma non ne è governato. Lo usa, lo controlla, sa riconoscerne possibilità e difetti. Nei *workshop* raccontati da Alisena, *bias*, allucinazioni e *privacy* diventano occasioni concrete per capire perché la supervisione umana resti indispensabile.

Francesco Picca sposta ancora un po' più in là il problema: *"il vero rischio non è che l'Intelligenza Artificiale sbagli, ma che le sue risposte vengano accettate senza alcun processo di verifica."*
Qui la questione educativa è chiarissima.
Una risposta ben scritta, sicura, ordinata e persuasiva non è necessariamente una risposta vera. Vale per l'IA e, a dire il vero, valeva anche prima dell'IA.
Emanuela Macera parla allora della necessità di *"pensare insieme alle macchine"*, mantenendo però quella *"sapienza del cuore"* che non può essere delegata all'automazione. È un modo interessante per evitare due estremi che nella scuola abbiamo già visto altre volte: entusiasmo incondizionato da una parte, rifiuto preventivo dall'altra.
Tra *"l'IA farà tutto"* e *"l'IA rovinerà tutto"* c'è, fortunatamente, parecchio spazio per insegnare.
E alla fine, dopo corpo, teatro, musica, scrittura, selfie, Narciso, libri da degustare, Arduino, Erasmus, debate e intelligenza artificiale, resta una domanda.

Antonio Fini la formula nel suo articolo con lo sguardo di chi ha attraversato da dirigente molti anni di trasformazioni della scuola: *"la scuola si è davvero trasformata o ha più che altro aggiunto e/o integrato nuovi strumenti alla propria struttura tradizionale?"*
Non è una domanda comoda.
Anche perché possiamo riempire un'aula di dispositivi nuovissimi e continuare a fare esattamente quello che facevamo trent'anni fa. Solo con più prese elettriche.

Forse è proprio questo che tiene insieme i contributi di questo numero.
L'innovazione non sta nell'aggiungere continuamente qualcosa. A volte consiste nel togliere. Una notifica. Una risposta immediata. Una spiegazione data troppo presto. Un po' di rumore.
Altre volte significa semplicemente rimettere qualcosa al proprio posto: il corpo dentro l'apprendimento, l'emozione dentro la conoscenza, il silenzio dentro l'ascolto, la scrittura dentro il pensiero, il dubbio dentro l'uso dell'intelligenza artificiale.
Il digitale rimarrà nelle nostre aule. Non è questo il problema.
La questione è fare in modo che, entrando lui, non escano la relazione, l'attenzione, la curiosità e la capacità di fermarsi ogni tanto a chiedersi perché stiamo facendo quello che stiamo facendo.
Possibilmente prima che suoni — o vibri — qualcos'altro.
Buona lettura.

Nota: L'intelligenza artificiale è stata utilizzata come supporto nell'individuazione dei temi portanti emersi dai contributi. Le riflessioni e l'impostazione concettuale sono dell'autore del presente editoriale.

Eccovi una rapida carrellata sugli articoli di questo numero.

Alba Forni, formatrice dell'EFT per la Toscana e insegnante di Filosofia presenta un'esperienza didattica svolta nelle classi del secondo biennio del Liceo quadriennale STEAM di Lucca. Elemento centrale dell'esperienza è un mazzo di sette carte che risale a ritroso i supporti della narrazione autobiografica, dal prompt di intelligenza artificiale alla pagina del diario, con esercizi differenziati per docenti e studenti. Ogni carta chiede cosa cambia e cosa resta da un supporto all'altro, educando all'equilibrio tra connessione e disconnessione.

Francesco Picca analizza i rischi dell'uso passivo dell'IA generativa, evidenziando come la forma persuasiva delle risposte possa essere scambiata per verità assoluta. Per rispondere a questa sfida viene presentato AletheIA, un chatbot sviluppato con SchoolAI e integrato nell'Augmented Cognition Framework, ideato per trasformare l'IA in uno strumento di dialogo e riflessione. Attraverso le tre modalità (Socrate per il pensiero critico, Freud per l'esplorazione emotiva e Mindfulness per la pausa consapevole), la proposta guida lo studente a evolvere da semplice fruitore ad orchestratore autonomo della propria cognizione e consapevolezza di sé.

Rosita Barbella racconta un percorso didattico maturato nel corso degli anni in diversi contesti scolastici, attraverso esperienze realizzate con alunni di differenti istituti. L'articolo descrive un approccio all'apprendimento linguistico nato dall'osservazione dei bisogni degli studenti e dalla ricerca di pratiche capaci di coniugare emozione, partecipazione e riflessione sulla lingua. Dalla sperimentazione di routine emozionali-diagnostiche, attività ludiche con i giochi da tavolo in formato gigante e momenti di restituzione condivisa è progressivamente emersa una proposta organica, che è stata denominata Metodo Barbella.

Rita Salis nell'articolo "Prima del suono, il silenzio", esplora il valore educativo del silenzio e dell'ascolto consapevole attraverso un'esperienza didattica musicale. Partendo dalla musica vicina agli adolescenti, mostra come il violino, la percezione corporea e la mindfulness possano favorire attenzione, consapevolezza emotiva e presenza. Il digitale, anziché essere escluso, diventa uno strumento per educare a un ascolto più profondo e a una relazione autentica con sé stessi e con gli altri.

Chiara Stella Melani presenta un'esperienza didattica realizzata in una classe terza della scuola secondaria

di primo grado nella quale il Debate è stato utilizzato come pratica di educazione integrale. L'esperienza ha mostrato come anche un'attività generalmente incentrata sull'uso consapevole della parola, possa essere intesa anche uno spazio nel quale corpo, pensiero, emozioni e dimensione relazionale concorrono alla costruzione dell'apprendimento, come un tempo dedicato alla consapevolezza di sé nell'esposizione, quindi alla postura e all'uso della voce, così come all'ascolto dell'avversario e l'immedesimazione nell'altro.

Laura Cusanno, docente di Arte e Immagine presso una scuola secondaria di primo grado in Puglia, presenta un'esperienza didattica in cui l'elemento centrale del percorso è il confronto tra selfie e autoritratto, utilizzato per guidare gli studenti verso forme più consapevoli e intenzionali di rappresentazione di sé. Attraverso l'osservazione lenta, l'analisi di opere d'arte, la produzione fotografica e la rielaborazione digitale, l'attività promuove la consapevolezza dell'identità, il benessere digitale e un uso responsabile e protetto delle immagini.

Silvia Marchi, docente di Lettere, Latino e Greco presso il Liceo Classico "B. Marzolla" di Brindisi, presenta un percorso didattico di educazione alla teatralità rivolto ad alunni frequentanti il quarto anno e sviluppato sia in orario curricolare che extracurricolare; partendo da un laboratorio di scrittura creativa sul tema della memoria e del ricordo, attraverso un approccio laboratoriale, gli studenti sono stati coinvolti nell'allestimento di una performance teatrale, replicata varie volte per diversi gruppi di spettatori nel corso della "Notte del Liceo" dell'Istituto.

Francesco Ziglioli, psicologo e psicoterapeuta presso il Liceo "De André" di Brescia, presenta il progetto Argonauti, un intervento di supporto rivolto agli studenti impegnati nella mobilità Erasmus. Attraverso l'integrazione di mindfulness, metacognizione e l'utilizzo di un diario digitale, il percorso accompagna i ragazzi nell'autoregolazione emotiva, trasformando l'esperienza internazionale in una preziosa occasione di crescita consapevole e autonomia personale.

Chiara Olivieri nel suo articolo racconta l'esperienza vissuta da quattro classi della Scuola Primaria "Collodi" di Sant'Ilario d'Enza all'interno dei laboratori STEAM finanziati dal DM 65. Attraverso percorsi modulari di dieci ore, guidati dalla sinergia tra docenti, tutor ed esperto esterno, gli alunni hanno manipolato la materia e scoperto il mondo micro e macroscopico grazie a macchinari di fabbricazione digitale e strumenti di visualizzazione. Un viaggio metodologico dove il gioco diventa rigore scientifico e il digitale si fa motore di inclusione e scoperta.

Maria Maddalena Bossone, docente in un Istituto Comprensivo in Campania, presenta "I nostri PENSIERI aperti", un'esperienza del progetto *Girls Code It Better* che integra educazione emotiva, tecnologie digitali e intelligenza artificiale. Attraverso podcast, fumetti, videogiochi, avatar e una *Emotion Wall* interattiva, le studentesse hanno sviluppato espressione, inclusione e collaborazione, coinvolgendo anche la comunità. Il progetto sottolinea l'importanza del benessere e dell'equilibrio tra digitale, presenza e ascolto.

Danila Leonori, docente di informatica, descrive un percorso in due fasi che parte dal corpo per giungere allo schermo: dapprima introduce aree fisiche analogiche in aula per l'autoregolazione emotiva, per poi sviluppare un modulo di *digital mindfulness* e *slow tech* incentrato su attenzione, meccanismi della dopamina e uso consapevole del telefono. Attraverso l'uso di diari metacognitivi, l'esperienza mostra come allenare la consapevolezza corporea sia il presupposto per maturare un'autentica autonomia e responsabilità digitale negli studenti.

Licia Landi, docente di Tecnologie Didattiche per la formazione e di Media Education all'Università di Verona, presenta un percorso di educazione integrale centrato sul mito di Narciso, sviluppato tra scuola e università attraverso strumenti digitali e intelligenza artificiale. L'attività esplora tre temi chiave — identità

riflessa, reciprocità negata e fragilità dell'immagine — rielaborati con ThingLink, Book Creator e video generativi. Ne emerge una riflessione sul processo creativo, la conoscenza di sé e l'uso consapevole del digitale, in equilibrio tra connessione e disconnessione.

Raffaella Castellina, insegnante di Inglese in una scuola secondaria di primo grado in Piemonte, condivide una sperimentazione di mindfulness condotta con un piccolo gruppo di classe terza, tra cui uno studente con ADHD, durante il tirocinio diretto del TFA Sostegno. Esercizi sensoriali, visualizzazioni mente-corpo, mandala da colorare aumentano le capacità metacognitive di ogni alunno, per un apprendimento che non trascuri la dimensione corporea e la capacità di stare nel presente con auto-regolazione e consapevolezza.

Antonella Sanna docente di scuola primaria, formatrice e componente dell'Équipe Formativa Territoriale Sardegna, Antonella Sanna presenta pratiche per la scuola primaria e dell'infanzia che integrano corpo e tecnologia per costruire esperienze di apprendimento serene e significative. Attraverso matematica, coding unplugged, robotica e storytelling, il percorso valorizza l'alternanza di linguaggi, il lavoro in piccoli gruppi e ruoli significativi, sostenendo partecipazione, benessere e apprendimento. Ne emergono criteri flessibili e trasferibili a diversi contesti.

Pierangelo Indolfi, docente a contratto al Politecnico di Bari, presenta un percorso su elettronica e IoT in cui i concetti di *polling* e *interrupt* diventano una metafora del rapporto con smartphone e notifiche. Attraverso un diario degli interrupt, i partecipanti riflettono sui controlli realmente necessari e su quelli automatici e ripetitivi. Il percorso evidenzia il valore delle pause come elemento essenziale per mantenere nel tempo equilibrio, attenzione e affidabilità, nei sistemi tecnologici come nella vita quotidiana.

Maria Nicoletta Bigi, docente in un Istituto Comprensivo sardo, descrive due edizioni di Book Tasting realizzate tra una classe quinta e due classi prime. Nel Book Restaurant gli alunni più grandi hanno assunto ruoli organizzativi e di peer tutoring; i più piccoli hanno scelto, degustato e valutato libri. Menù, QR code, musica e convivialità hanno sostenuto lettura, autonomia, collaborazione e benessere, mostrando il valore dello spazio, delle relazioni e di un uso discreto del digitale.

Maria Carola Leone presenta un percorso realizzato in una classe quarta della scuola secondaria di secondo grado che integra architettura dell'informazione, content writing, scrittura collaborativa e prompt engineering. Attraverso attività di sintesi, riscrittura transmediale, revisione tra pari e fact-checking, gli studenti sono stati guidati a sviluppare competenze linguistiche, metacognitive e di cittadinanza digitale.

Emanuela Macera insegna in un liceo artistico in Lazio. Ci presenta un percorso transdisciplinare d'etica dell'IA condotto con gli studenti del Liceo Artistico "Buonarroti" di Latina e premiato dall'UNESCO. Sfruttando la *Philosophy for Children*, l'*Embodied Cognition* e il *Digital Storytelling*, il progetto affianca la creazione di uno storyboard analogico all'editing video per decostruire il riduzionismo tecnologico e mettere in luce i limiti dell'IA rispetto all'empatia e alla responsabilità umana. Propone infine un modello di curricolo meta-riflessivo per bilanciare la connessione attiva con la disconnessione consapevole.

Anselmina Cerella, docente e formatrice EFT Lombardia, **Isabella Cerella**, psicologa e docente, e **Ippolita Gallo**, media educator e pedagogista, propongono un framework didattico basato su *Embodied Cognition* e costruzionismo neuroscientifico per la scuola secondaria di primo grado. Attraverso due percorsi pratici — la scrittura creativa assistita da IA e la risignificazione dello stress mediante rilevazione del battito cardiaco — l'esperienza mostra come integrare le tecnologie con la pedagogia del corpo, trasformando i dispositivi digitali in strumenti di consapevolezza, *agency* e narrazione di sé.

Piergiovanni Alisena analizza l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella scuola attraverso un percorso formativo rivolto ai docenti, evidenziandone opportunità e rischi, tra cui bias, allucinazioni e problemi di privacy. Propone un approccio antropocentrico fondato sull'algoretica e sulla supervisione umana, in cui il docente diventa "artigiano digitale", capace di usare criticamente l'IA per promuovere autonomia, pensiero critico e sviluppo integrale della persona.

Stella Iaria, coordinatrice EFT Calabria presenta presso l' Istituto 'Nuovi Orizzonti' di Reggio Calabria, un innovativo percorso di Media Education e AI Literacy realizzato nella classe 4ª A della scuola primaria. Integrando il framework DigComp 3.0 con la Philosophy for Children (P4C) di Lipman, l'esperienza ha guidato i bambini a demistificare gli algoritmi e a riflettere sul proprio benessere emotivo digitale. Attraverso simulazioni unplugged e laboratori dialogici, gli alunni hanno sviluppato autoregolazione e pensiero critico, riassunti nello slogan: «Pensare prima di cliccare è un modo per prendersi cura di sé e degli altri».

Ed eccovi ora le consuete rubriche.

Competenze e certificazioni

I dirigenti scolastici **Paolo Acone** e **Giovanni Marcianò** presentano l'esperienza dell'IIS "Pellegrini" di Sassari nell'uso didattico dei droni, sviluppata attraverso un laboratorio e un campo di volo permanente. Il progetto integra normativa, sicurezza e formazione, con strumenti come il Syllabus "EdVolo" e il Manuale Operativo. L'esperienza mostra come i droni possano favorire competenze tecniche, problem solving, responsabilità e cultura della legalità, offrendo un modello replicabile in altri contesti scolastici.

Progetti europei

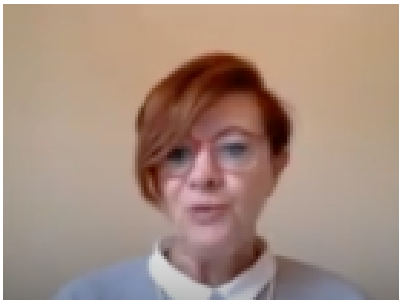
Enrica Maragliano, docente di Matematica e Fisica in un liceo di Genova, presenta "Under the same sky", progetto eTwinning dedicato all'inquinamento luminoso attraverso Citizen Science e collaborazione tra scuole europee. Gli studenti hanno raccolto e analizzato dati astronomici, sviluppando competenze scientifiche, digitali, linguistiche e di cittadinanza. La costellazione di Orione ha fatto da filo conduttore tra scienza, cultura e storia, mentre il lavoro condiviso tra docenti ha favorito anche un percorso concreto di formazione professionale continua.

Dalla rete

Antonio Fini, riflette sulla trasformazione della scuola italiana tra il 2012 e il 2026, ripercorrendo il passaggio dal cloud al Piano Nazionale Scuola Digitale, dalla pandemia al PNRR fino all'intelligenza artificiale generativa. L'articolo evidenzia come le tecnologie abbiano cambiato organizzazione e didattica, senza però trasformare automaticamente i modelli di insegnamento. Il cambiamento richiede relazioni, leadership diffusa, innovazioni sostenibili e una scuola realmente centrata sugli studenti. Digitale e IA assumono valore solo se contribuiscono a una scuola più inclusiva e realmente centrata sull'apprendimento e sulla crescita degli studenti.

Dall'estero

Giuseppe Tizza, che ha insegnato lingua e cultura italiana in Germania per quarant'anni, propone di adottare in Italia il modello tedesco delle Volkshochschulen (VHS), ovvero reti capillari di centri comunali per la formazione permanente degli adulti. Prendendo come esempio l'imponente centro di Düsseldorf, ma anche la longeva realtà bilingue di Merano, evidenzia come l'istruzione non debba terminare con la giovinezza, ma svolgere un ruolo strutturale continuo. Attraverso l'uso sostenibile di strutture comunali già esistenti come biblioteche e scuole, l'Italia potrebbe così garantire a cittadini di ogni età il diritto permanente all'apprendimento di lingue, competenze digitali e cultura generale.



Mara Masseroni

masseroni.mara@gmail.com

Docente di Lingua e Letteratura inglese, si è occupata di progetti di mobilità all'estero e di eLearning in vari progetti nazionali ed europei. Attualmente è impegnata nella progettazione ed erogazione di corsi per la formazione degli insegnanti sull'uso del digitale nella didattica per conto di AICA. Collabora anche con Zanichelli e vari istituti scolastici per la formazione dei docenti. Fa parte della Redazione di Bricks.