BRICKS | TEMA

I nostri PENSIERI aperti
Un'esperienza di umanesimo digitale tra emozioni, relazione e partecipazione

a cura di:
Maria Maddalena Bossone

Aducazione emotiva, Benessere a scuola, Inclusione, Media education, Tecnologie digitali, Intelligenza artificiale

Introduzione

L'innovazione didattica si trova oggi di fronte alla sfida fondamentale di superare l'uso puramente operativo delle tecnologie per rimettere al centro dello spazio scolastico la persona, le sue emozioni e la qualità delle relazioni. In questa prospettiva, il digitale smette di essere un semplice fine pratico per diventare un ambiente di crescita emotiva, inclusione e condivisione capace di promuovere un profondo benessere a scuola.

In questo contesto si inserisce il progetto *"I nostri PENSIERI aperti"*, sviluppato nell'ambito dell'iniziativa *Girls Code It Better* presso l'I.C. 2° "Vincenzo Russo" di Palma Campania (NA). L'itinerario ha visto alcune studentesse della scuola secondaria di primo grado impegnate in un laboratorio annuale, nato con l'intento di intrecciare la sperimentazione tecnologica con la consapevolezza di sé e la dimensione relazionale. Il percorso ha rappresentato un'occasione per esplorare come i linguaggi digitali possano trasformarsi in reali facilitatori di benessere individuale e collettivo. Di seguito vengono analizzate le scelte metodologiche, le fasi di lavoro e i risultati più significativi dell'esperienza.

Un laboratorio per la persona

La progettazione dell'ambiente di apprendimento è stata fin dall'inizio orientata all'integrazione tra lo sviluppo delle competenze digitali e la maturazione socio-emotiva delle partecipanti. L'ipotesi di lavoro ha inteso la tecnologia non come mero fine dell'agire didattico o semplice strumento di produzione di artefatti digitali, bensì come mediatore didattico e comunicativo. In tale prospettiva, i dispositivi e i software hanno offerto alle studentesse una pluralità di linguaggi attraverso i quali declinare e rappresentare stati d'animo, processi cognitivi e vissuti personali. Assumendo una precisa prospettiva educativa, la tecnologia può concorrere al benessere scolastico quando viene inserita in un quadro progettuale che riconosce e valorizza la persona nella sua globalità cognitiva, emotiva, relazionale e creativa.

L'itinerario formativo ha integrato alcune delle dimensioni chiave dell'approccio *mindfulness*, quali la focalizzazione dell'attenzione, l'ascolto attivo, lo sviluppo della consapevolezza di sé, la codifica delle emozioni e la regolazione dell'impulsività attraverso la riflessione. L'obiettivo prioritario è stato dunque quello di educare attraverso i media digitali mantenendo costante la centralità dell'essere umano.



Figura 1-2-3 – Il club delle ragazze durante una fase di progettazione e lavoro collaborativo.

Educare alla dimensione emotiva

La scelta di porre l'affettività e le emozioni al centro della riflessione laboratoriale discende dalla consapevolezza che l'apprendimento non costituisce un processo isolato o esclusivamente cognitivo. Le dinamiche emotive condizionano in modo determinante i livelli di attenzione, la motivazione intrinseca, le interazioni con i pari e la percezione dell'autoefficacia. Per tali ragioni, un'istituzione scolastica orientata al benessere sistemico non può limitarsi all'erogazione di contenuti disciplinari, ma deve strutturare contesti idonei allo sviluppo integrale della persona.

In tale cornice teorica si inserisce il richiamo al concetto di intelligenza emotiva elaborato da Daniel Goleman, che ha costituito il riferimento di partenza del percorso. La lettura guidata e l'analisi di alcuni contributi dell'autore hanno consentito alle studentesse di accostarsi al tema emotivo superando l'astrattezza teorica e raccordando i concetti alle dinamiche della propria quotidianità. Il lavoro si è focalizzato sul riconoscimento, la codifica linguistica, l'espressione e la regolazione delle emozioni, nonché sulla capacità di assumere la prospettiva altrui.

Tale impostazione dialoga strettamente con i modelli dell'apprendimento socio-emotivo (*Social and Emotional Learning* - SEL), nei quali la consapevolezza di sé, la gestione dei conflitti, la competenza relazionale e l'empatia vengono individuate come componenti essenziali sia per il successo formativo sia per l'esercizio di una cittadinanza attiva e consapevole. La dimensione emotiva non è stata quindi affiancata alle attività tecnologiche come un elemento secondario, ma ne ha guidato ed evoluto la struttura metodologica.

Dalla lettura alla produzione multimediale

Il passaggio dalla fase riflessiva a quella di produzione è stato un momento cruciale del percorso. Per rendere l'esperienza concreta e significativa, le ragazze sono state guidate a trasformare le proprie riflessioni in prodotti comunicativi rivolti a un pubblico reale, sperimentando vari strumenti che vanno dai fumetti ai podcast, dai giochi interattivi alle pagine web, fino all'uso di avatar e contenuti multimediali. L'adozione di un approccio multimodale e plurilinguistico ha risposto a precise esigenze didattiche. L'eterogeneità degli stili cognitivi e comunicativi presenti nel gruppo-classe richiede il superamento di modalità espressive uniche o standardizzate. Offrire molteplici codici ha permesso di valorizzare le differenti attitudini, garantendo un'effettiva personalizzazione dei percorsi e una reale inclusione.

Inoltre, la diversificazione dei linguaggi ha favorito la partecipazione attiva delle studentesse caratterizzate da maggiore inibizione o timidezza. La mediazione offerta dall'avatar o la narrazione mediata da personaggi di fantasia ha garantito un contesto protetto all'interno del quale esprimere argomenti complessi o personali. In questo modo il dispositivo digitale non si è sostituito alla relazione interpersonale ma ne ha facilitato l'accesso.

La progettazione come esperienza di apprendimento autentico

Il laboratorio, come già accennato, non si è limitato alla semplice esecuzione di compiti predefiniti. Le studentesse sono state invece coinvolte in prima persona nell'intero processo di lavoro, dalla scelta dei temi e degli strumenti fino alla definizione dei contenuti e alla revisione dei prodotti finali. La costituzione spontanea dei gruppi di lavoro, affiancata dalla supervisione discreta delle coach, ha stimolato dinamiche di apprendimento collaborativo.

Le criticità e le divergenze emerse durante il processo di ideazione e realizzazione si sono trasformate in preziose opportunità formative per l'esercizio di competenze trasversali quali la negoziazione, la risoluzione di problemi complessi (*problem solving*), la comunicazione efficace e il *decision making*.

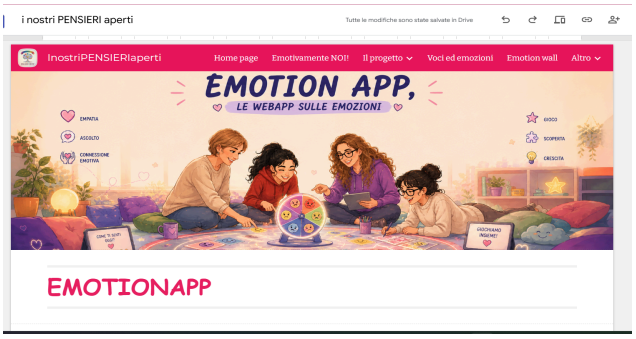
In questo quadro, lo sviluppo della competenza digitale è avvenuto mediante lo svolgimento di un compito autentico. L'apprendimento di applicativi quali Canva, Google Sites, Spotify, Gemini o altre risorse basate sull'intelligenza artificiale non è stato fine a sé stesso, ma è stato subordinato alla comprensione di quale mezzo risultasse più idoneo a veicolare un determinato messaggio. È proprio questo approccio ad inserire il percorso nell'ambito della *Media Education* infatti la competenza tecnica non si limita al saper usare uno strumento, ma si arricchisce della capacità di sceglierlo in modo consapevole, di valutarlo con spirito critico e di utilizzarlo con responsabilità etica.

Il digitale come mediatore dell'espressione

Il rapporto tra strumento tecnologico ed espressione personale ha rappresentato uno dei nodi più significativi dell'intero percorso. L'adozione dei media digitali ha ampliato il repertorio comunicativo delle studentesse difatti il podcast ha restituito centralità alla voce, al tono e all'ascolto ricettivo; il fumetto ha integrato la narrazione testuale con l'iconicità dell'immagine; il gioco ha tradotto concetti emotivi in strutture interattive; l'avatar ha fornito una maschera d'autore per superare le barriere dell'autosufficienza espressiva.

Il sito web del progetto (https://sites.google.com/girlscodeitbetter.it/inostripensieriaperti/home-page) raccoglie e sistematizza l'insieme di queste produzioni, documentando la varietà degli itinerari individuali e di gruppo. La pluralità dei codici ha pertanto assolto a una duplice funzione, poiché da un lato ha consolidato le competenze tecnico-digitali, dall'altro ha consentito il riconoscimento e la valorizzazione delle diverse forme di intelligenza e creatività.





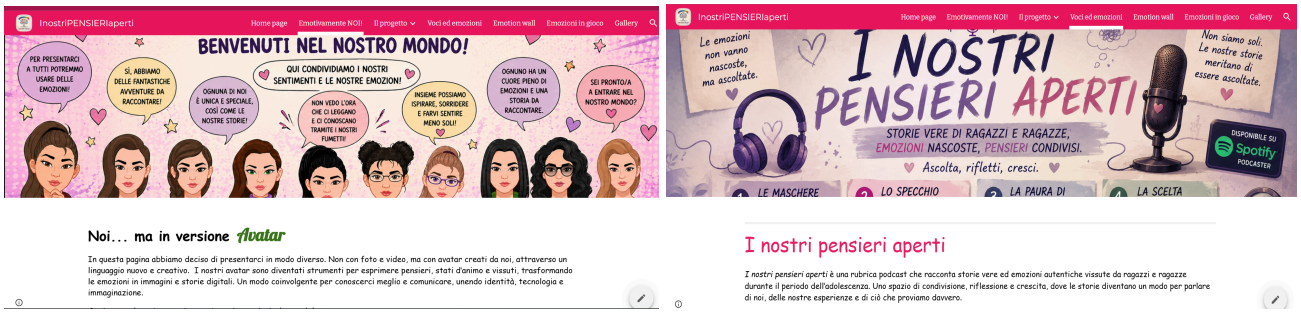


Figura 4-5-6-7 – Il sito del progetto raccoglie i diversi linguaggi utilizzati dalle studentesse: giochi, fumetti, podcast e altri materiali.

L'intelligenza artificiale nella prospettiva dell'inclusione

L'integrazione di strumenti di intelligenza artificiale è stata guidata da precise ed intenzionali scelte educative. Le studentesse hanno esplorato applicativi quali Gemini e altre risorse di AI generativa per supportare le fasi di *brainstorming*, la strutturazione di script narrativi e la revisione formale dei testi.

Particolare attenzione è stata dedicata all'impiego dell'AI come misura compensativa e strumento di accessibilità, atto a sostenere eventuali fragilità nella stesura testuale o nella rielaborazione linguistica. L'adozione dell'intelligenza artificiale non ha comportato la delega dell'autorialità, la matrice ideativa, l'esperienza personale e la scelta dei contenuti sono rimaste integralmente in capo alle studentesse, mentre la tecnologia è intervenuta come supporto per l'organizzazione e la rifinitura del messaggio.

Questa scelta ha permesso di avviare una prima riflessione sull'uso etico dei sistemi algoritmici in quanto l'uso dell'intelligenza artificiale generativa non significa rinunciare al proprio pensiero autonomo. In un'ottica inclusiva, l'obiettivo non è stato quello di uniformare i risultati su standard omogenei, ma di offrire a ciascuna studentessa gli strumenti per esprimere al meglio il proprio potenziale.

La Emotion Wall: il digitale diventa spazio condiviso

La creazione della *Emotion Wall* è stato uno dei passaggi più significativi dell'intero progetto. I prodotti elaborati nell'ambiente virtuale del laboratorio sono stati trasferiti nello spazio architettonico della scuola, trasformando una superficie muraria dell'istituto in un ambiente di apprendimento dinamico, aumentato e interattivo. La tecnologia supera la dimensione chiusa ed esclusiva dello schermo personale per radicarsi nel contesto fisico e relazionale della scuola. La parete rende tangibili e condivisi i pensieri, le emozioni e le opere del club, offrendo all'intera comunità scolastica la possibilità di fruire dei contenuti anche al di fuori dell'orario laboratoriale.

La *Emotion Wall* si trasforma così in uno strumento di incontro tra il singolo e la comunità. L 'esperienza individuale e di piccolo gruppo viene restituita e messa a disposizione dell'ambiente comune, ricongiungendo la dimensione digitale con quella corporea e relazionale della vita scolastica.



Figura 8 – La Emotion Wall realizzata dalle studentesse: un ambiente di apprendimento aperto che porta nello spazio della scuola il lavoro svolto nel laboratorio.

Un laboratorio aperto e condiviso

L'attributo "aperti" richiama l'idea guida dell'intero percorso, non un'esperienza volta unicamente al giudizio formale, ma un cantiere di idee aperto all'esterno. Fin dalle prime battute, il lavoro è stato orientato alla realizzazione di contenuti pensati per la fruizione e la condivisione pubblica.

Rivolgersi a un pubblico vero ha trasformato la creazione dei contenuti in un'autentica esperienza di apprendimento. Le ragazze hanno dovuto valutare con attenzione l'efficacia dei propri messaggi, la chiarezza dei linguaggi utilizzati, la facilità di fruizione e la capacità di coinvolgere chi ascolta o legge. Se il sito web ha consentito di condividere i lavori in rete, la *Emotion Wall* ha radicato questa apertura nel cuore della scuola e del territorio. A conclusione del percorso, le ragazze hanno presentato la *Emotion Wall* e l'intero progetto alle famiglie, alla dirigenza e ai rappresentanti delle istituzioni territoriali, assumendo il ruolo di autrici e relatrici del proprio processo di crescita.



Figura 9-10-11 – Il momento della restituzione pubblica: le studentesse presentano l'Emotion Wall e i prodotti del laboratorio alle famiglie e alle istituzioni.

Dalla competenza digitale alla competenza personale

L'esperienza ha dimostrato quanto le diverse competenze siano strettamente legate tra loro. Realizzare un contenuto digitale non significa soltanto applicare nozioni tecniche, ma mettere in gioco un ricco bagaglio di risorse personali e relazionali.

- Realizzare un episodio di un podcast richiede senza dubbio l'uso di programmi per registrare e montare l'audio, ma implica anche saper organizzare le idee, curare il ritmo e l'intonazione della voce e gestire la propria comunicazione verbale.
  https://open.spotify.com/show/6MqC4MfwTIzqF36xba0oIZ
- La strutturazione di un videogioco didattico implica la comprensione delle logiche di fruizione, ma presuppone la capacità di anticipare le reazioni cognitive ed emotive dell'utente.
- Il lavoro di squadra richiede competenze organizzative e di pianificazione, unite all'ascolto attivo, alla gestione della divergenza e al rispetto dei ruoli.
- L'impiego dei sistemi di intelligenza artificiale domanda abilità operative nell'ingegneria dei *prompt*, sollecitando contemporaneamente il giudizio critico sulla validità dei risultati ottenuti.

Il progetto ha dunque realizzato un'integrazione tra competenze digitali, abilità socio-emotive, pensiero critico e capacità progettuale, delineando un modello di apprendimento unitario e non frammentato.

Digitale, benessere e consapevolezza

In questo percorso progettuale, il benessere scolastico non è stato inteso come assenza di criticità, bensì come promozione della partecipazione, del senso di appartenenza, della capacità di ascolto e della costruzione di relazioni interpersonali positive. Le fasi operative di produzione tecnologica sono state sistematicamente alternate a momenti di pausa, di conversazione riflessiva e di debriefing di gruppo. L'equilibrio tra azione e riflessione risulta centrale per la promozione di un sano benessere digitale. L'obiettivo educativo non coincide con la rigida riduzione o con l'aumento indiscriminato del tempo di esposizione agli schermi, ma risiede nello sviluppo di una fruizione consapevole. Occorre guidare gli studenti a riconoscere quando la tecnologia favorisce l'espressione e l'inclusione e quando, diversamente, si rende necessario il recupero della presenza corporea, della conversazione diretta e del silenzio riflessivo.

L'esperienza condotta suggerisce un ripensamento delle modalità con cui si intende l'innovazione didattica. La scuola è chiamata a sviluppare competenze tecnologiche adeguate alla contemporaneità, ma tale processo non deve tradursi in una scissione tra il sapere tecnico e la dimensione umanistica e affettiva. Il valore pedagogico dei media dipende in modo esclusivo dalle intenzionalità educative che ne orientano la progettazione. Nel progetto *"I nostri PENSIERI aperti"*, la dimensione cognitiva, emotiva, relazionale e creativa sono state ricomposte all'interno di un unico processo formativo.

Conclusioni

L'esperienza de *"I nostri PENSIERI aperti"* evidenzia come il benessere a scuola non deve essere inteso come un punto di arrivo immobile, ma come un percorso vivo che si alimenta giorno per giorno nelle pratiche didattiche. Orientata da un'attenta sensibilità pedagogica, la tecnologia abbandona la sua sola funzione strumentale per proporsi come una preziosa alleata nel percorso di crescita individuale, offrendo a ciascuna studentessa lo spazio e i linguaggi con cui sentirsi accolta, ascoltata e valorizzata. I risvolti più significativi dell'iniziativa si scorgono nel clima di fiducia che si è gradualmente generato e che ha accompagnato la maturazione dell'autostima, il rafforzamento delle relazioni e la nascita di uno spontaneo senso di appartenenza. L'incontro tra dimensione digitale e sfera emotiva ha contribuito ad alleviare l'ansia da prestazione, lasciando che la preoccupazione per il giudizio facesse spazio al piacere del lavoro condiviso.

In un momento storico in cui la scuola si trova ad accompagnare fragilità sempre nuove, questa esperienza offre uno spunto di riflessione orientato a coltivare la consapevolezza digitale e la salute emotiva come aspetti di un unico percorso di cura della persona. È proprio nel dialogo armonioso tra innovazione e sensibilità che la scuola può confermarsi come un luogo accogliente di apprendimento, di consapevolezza, di incontro e di serena convivenza.

Riferimenti bibliografici

Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

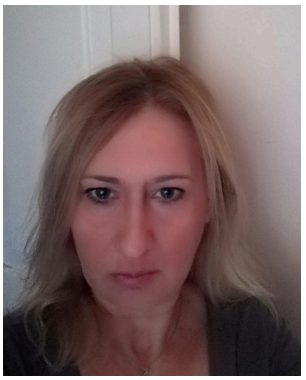
Goleman, D. (1996). *Intelligenza emotiva*. Milano: Rizzoli.

Morin, E. (2000). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton: Princeton University Press.

Rivoltella, P. C. (2010). *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*. Roma: Carocci.

Turkle, S. (2016). *La conversazione necessaria. La forza del dialogo nell'era digitale*. Milano: Einaudi.



Maria Maddalena Bossone

archbossone@gmail.com

IC2° "Vincenzo Russo" Palma Campania NA

Docente di Tecnologia nella scuola secondaria di primo grado, progetta e conduce percorsi formativi su competenze digitali, metodologie attive e cittadinanza digitale. Promuove l'uso consapevole e creativo delle tecnologie nella didattica, integrando approcci STEAM, coding,making, tinkering, design for all e robotica educativa. Formatrice nei DTeam e in percorsi di aggiornamento per docenti, sperimenta l'applicazione dell'intelligenza artificiale e delle nuove metodologie didattiche per potenziare l'apprendimento. Collabora con case editrici specializzate nel settore dell'educazione. Architetto e Google Certified Educator, combina progettazione, innovazione e formazione per creare ambienti di apprendimento inclusivi, creativi e orientati al digitale.