

# CREIAMO IL NOSTRO VIDEO! IA E STRUMENTI MOODLE A SUPPORTO DELLA RIELABORAZIONE E DELLA CREATIVITÀ DEGLI STUDENTI.

**Maria Concetta Brocato, Tiziana Iop**

I.S.I.S. "A. Malignani", Udine  
{ mariaconcetta.brocato, tiziana.iop }@malignani.ud.it

— COMUNICAZIONE —

**ARGOMENTO:** Istruzione secondaria, Apprendimento integrato dalle tecnologie, TEAL

## Abstract

In questo contributo si presenta un'esperienza di integrazione delle risorse MOODLE e di vari strumenti di Intelligenza Artificiale in un contesto di scuola secondaria di secondo grado (I.S.I.S. "A. Malignani" di Udine, sezione istituto tecnico). Lo scopo dell'attività è stato far produrre agli studenti un breve video di animazione generata dall'IA sulla gestione dell'ansia, a seguito delle riflessioni da loro maturate dopo la visione in lingua originale del film *Inside Out 2*. Le docenti di Lingua Inglese e di Informatica hanno collaborato tra loro, supportando gli studenti nel processo di riflessione e di realizzazione pratica. MOODLE ha fornito una cornice nella quale integrare le varie attività ed anche una fonte di strumenti per avviare e raccogliere le riflessioni degli studenti e la loro autovalutazione. L'IA ha supportato tutte le fasi del lavoro, sostenendo il lavoro delle insegnanti, ma anche venendo utilizzata praticamente dagli studenti per dare forma concreta alle loro idee.

**Keywords** – IA, H5P, apprendimento linguistico, competenze digitali, TEAL, videomaking, autovalutazione, teamworking

## 1 INTRODUZIONE

Il percorso presentato in questo articolo prende le mosse nel contesto dell'I.S.I.S. "A. Malignani" di Udine, in una **classe prima** (21 studenti) dell'indirizzo Elettronica, Elettrotecnica e Automazione. Le docenti di Lingua Inglese e Informatica hanno collaborato per aiutare gli studenti ad integrare l'apprendimento delle discipline con una riflessione su alcune problematiche adolescenziali, l'approfondimento delle caratteristiche del linguaggio cinematografico e la possibilità di un **uso creativo** di alcuni strumenti di **Intelligenza Artificiale**. I vari passaggi del progetto sono stati gestiti nei corsi aperti dalle docenti nell'ambiente e-learning MOODLE dell'istituto, all'interno dei quali sono state implementate varie tipologie di attività, funzionali ai vari step.

Il primo passaggio è stato rappresentato dalla visione in lingua originale del film *Inside Out 2*.

## 2 FASI DEL PERCORSO

### 2.1 Prima fase: visione del film

La docente di Lingua Inglese ha preparato la classe alla visione sottoponendo agli studenti, nel **corso Moodle** ad essi dedicato, alcune **risorse H5P** (Fig.1 - Image Hotspots), pensate per presentare i personaggi principali e le loro caratteristiche di base, una **Pre-viewing Board** (Fig.2) dove gli studenti potevano inserire brevi risposte a domande relative al tema "*What are some of the challenges of being a teenager?*" (What happens to your body?, New emotions, New experiences) ed un **quiz** di Moodle

Creiamo il nostro video! IA e strumenti Moodle a supporto della rielaborazione e della creatività degli studenti.

(Fig.3) con tre domande (i cui contenuti sono stati elaborati dall'insegnante con l'aiuto del sito di IA per le scuole Magic School) relative al vocabolario ed alle parole chiave del film.

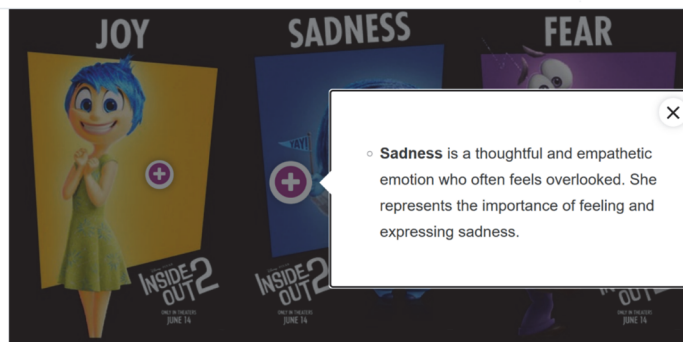


Figura 1 – Attività Image Hotspots per presentazione personaggi film

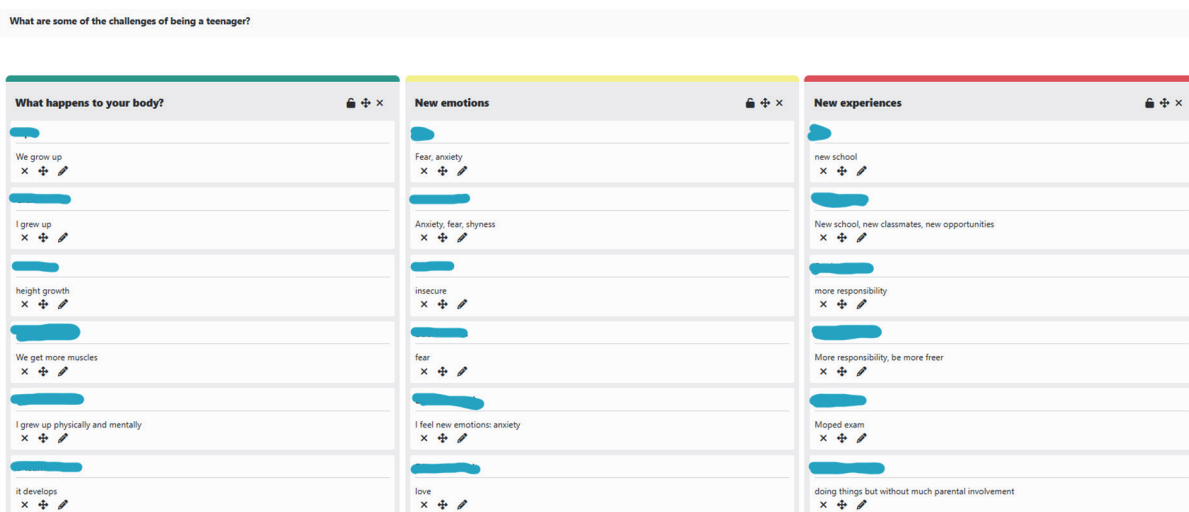


Figura 2 – Attività Board

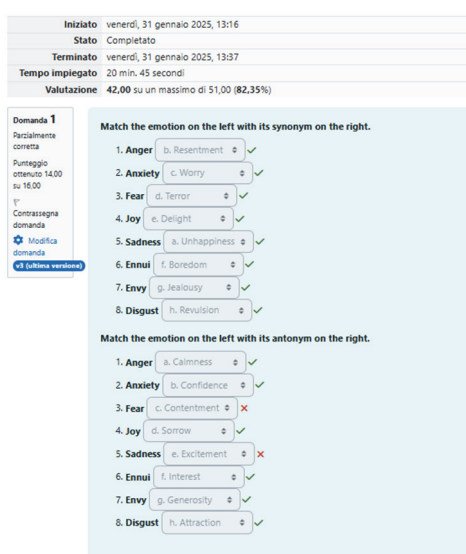


Figura 3 – Attività Quiz

## 2.2 Seconda fase: attività post-visione

Dopo la proiezione del film, gli studenti hanno risposto ad alcune domande tramite l'attività **Compito di Moodle** (Fig.4): *Answer the following questions:*

3. *Choose one emotion (Joy, Sadness, Anger, Fear, Disgust, Embarrassment, Ennui, Envy, Anxiety) and explain why it is important for Riley in the film.*
4. *What are some ways the movie shows how puberty can affect emotions and their intensity?*
5. *List thoughts, events, circumstances, situations, etc.—big or small, in the moment or anticipated in the future—that make you feel anxiety. Which things might anxiety be useful for? How can you calm down your anxiety when it's not helpful?*

La terza domanda, in particolare, richiedeva agli studenti di identificare situazioni fonte di ansia per un adolescente e di suggerire in quali occasioni l'ansia può essere utile e come calmarla in caso contrario.

Le risposte individuali, rese anonime, sono state condivise con la classe dalla docente tramite una **Board di Moodle** (Fig.5), grazie alla quale gli studenti hanno potuto **votare** le loro risposte preferite.

**Post-viewing questions**

Aperto: martedì, 11 febbraio 2025, 12:00  
Data limite: lunedì, 17 febbraio 2025, 19:00

Answer the following questions:

1. Choose one emotion (Joy, Sadness, Anger, Fear, Disgust, Embarrassment, Ennui, Envy, Anxiety) and explain why it is important for Riley in the film.
2. What are some ways the movie shows how puberty can affect emotions and their intensity?
3. List thoughts, events, circumstances, situations, etc.—big or small, in the moment or anticipated in the future—that make you feel anxiety. Which things might anxiety be useful for? How can you calm down your anxiety when it's not helpful?

Write your answer in the text editor or upload a Word or ODT file.

DEADLINE: 17/2/2025 h.19.

Post-viewing questions and answers

1. In Inside Out 2, Anxiety is important for Riley because she is growing up and facing new challenges. At first, Anxiety takes too much control, making her feel stressed. But in the end, Riley learns that anxiety can help her, as long as she keeps it in balance with her other emotions.
2. In Inside Out 2, puberty makes Riley's emotions stronger and more mixed up. New emotions appear and fight for control, making her feel confused. Even small problems feel big.
3. **What makes me anxious:** Tests, meeting new people, big decisions, being late, and not knowing the future. **When anxiety helps:** It helps me prepare, be careful, and stay organised. **How to calm anxiety:** Breathe, focus on what I can do, talk to someone, take breaks, listen to music, and ride my motorcycle.

Figura 4 – Esempio di risposta alle domande post visione

**Your answers to post-viewing questions**

Remember to vote your favourite answers!

Choose one emotion and explain why it is important for Riley in the film. ★1

Anxiety is important for Riley because she helped her to be friendly to everyone.

Anxiety is important for Riley because help she to prevent some problems in the future like don't have any friends in the new school.

Anxiety is important for Riley because she is growing up and facing new challenges. At first, Anxiety takes too much control. But in the end, Riley learns that anxiety can help her, as long as she keeps it in balance with her other emotions.

Envy = She is important for Riley in the film because she makes her desire things and admire people. For example, with the help of Anxiety, Envy pushes Riley to paint her tuft of hair red and makes her looking like Valentina (the one that she admires).

Joy is an important emotion because it helps Riley to feels more happy and looks at the positive things. Joy is the boss of the console because is the emotion more responsible. Joy knows how to help Riley in bad moment.

What are some ways the movie shows how puberty can affect emotions and their intensity? ★0

In Inside Out 2, puberty makes Riley's emotions stronger and more mixed up. New emotions appear and fight for control, making her feel confused. Even small problems feel big.

When the headquarter got demolished and a few new emotions got in her head.

The movie shows us how puberty have a negative effect in some emotions like angrier because he just touched a button and Riley really overreacted.

Before starting hockey camp, Riley feels very strong new emotions that cause her changes of state of mind very quickly and sharply. She passes from joy to sadness and from anger to anxiety in a couple of second.

The film shows that, out of nowhere, everything is destroyed and renovated, the console undergoes changes because of the intensity of the old and new emotions, but also joy, sadness, anger, fear and disgust aren't felt as often as in the past.

These ways can be seen when the emotions touch the control panel and Riley reacts in an

List things that make you feel anxiety. What might anxiety be useful for? How can you calm down your anxiety when it's not helpful? ★5

Tests, meeting new people, big decisions, being late, and not knowing the future. It helps me prepare, be careful, and stay organised. Breathe, focus on what I can do, talk to someone, take breaks, listen to music, and ride my motorcycle.

anxiety: the first day of high school, the day before a test of chemistry when I'm playing a horror game, anxiety is important because if there wasn't anxiety we would do everything also dangerous things. I could calm down anxiety with meditation.

Having a test, playing the guitar in public, or waiting for a packet, it can be useful when I have to take an exam because it forces me to study, not useful before a competition I start to think at lots of things instead of what I'm going to do.

Anxiety might be useful to prevent bad impressions or situations, inconveniences and unexpected events. Calm down your anxiety with distractions: sports, music, walking outside, playing with pets, hanging out with friends or talking to so you trust.

I usually feel anxiety before a test or an important game, in a lesson when I know that I don't do my homework, there are a lot of situation where I feel anxiety. If you see me you might say that I'm

Figura 5 – Attività Board con voti

## 2.3 Terza fase: uso dell'IA per rielaborare le risposte degli studenti

A questo punto, viste le interessanti risposte fornite dagli studenti, l'insegnante di Lingua Inglese ha deciso di ricorrere al tool **Google NotebookLM** per riassumere i loro contributi (Fig.6 – Google NotebookLM). In particolare, è stato possibile ricavare una **timeline** degli eventi, per individuare le situazioni ricorrenti dagli allievi identificate come fonti d'ansia, ed una lista di personaggi che comunemente si trovano in tali situazioni. Lo strumento di IA utilizzato ha identificato, in maniera molto efficace, **sei personaggi**:

- *The "Student/Test-Taker"*: these individual experiences anxiety surrounding academic performance. They sometimes find it helpful for studying and recall, but other times it causes panic and clouded thinking;
- *The "Athlete"* (Football/Basketball): Another common character who experiences anxiety before and during matches. In football, the individual finds support in their teammates and uses positive visualization (scoring a goal) to calm down. The basketball player feels constant anxiety during matches, fearing errors and losing the game;
- *The "Public Performer"*: An individual who experiences anxiety related to performing in front of others, be it playing the guitar or speaking;
- *The "Decision-Maker"*: An individual who experiences anxiety regarding big decisions;
- *The "Newcomer"*: An individual experiencing anxiety due to starting something new, like a new school. This character highlights the uncertainty and unfamiliarity that can trigger anxiety;
- *The "Overthinker"*: This individual experiences anxiety when they overthink small things or face tasks they don't know how to handle. They struggle with feeling inadequate.

Ha, inoltre, introdotto un settimo personaggio, denominato *"Anxiety Manager"*, che rappresenta coloro che cercano attivamente modi per gestire l'ansia; così lo descrive NotebookLM: "While not a single character, this represents all individuals who actively seek ways to manage their anxiety. These methods include: Deep breathing, Distraction (music, sports, hobbies, films/TV), Talking to someone/seeking social support, Positive self-talk ("Everything is okay"), Rational thinking, Focusing on what they can do, Taking breaks, Meditation, Physical activity (walking outside, riding a motorcycle), Playing with pets".

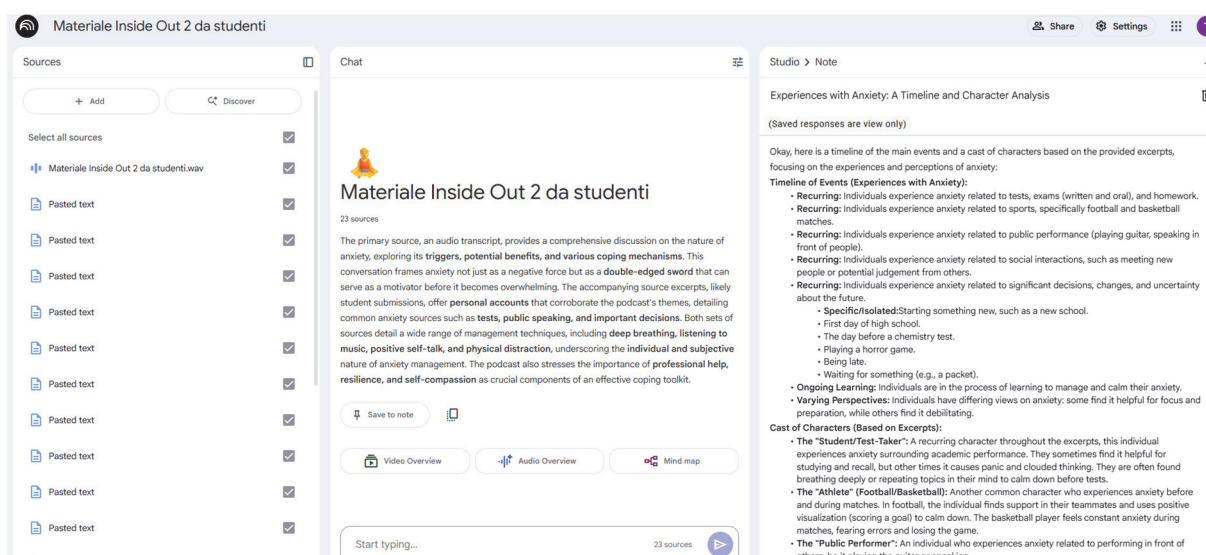


Figura 6 – Risultati elaborazione Google NotebookLM

## 2.4 Quarta fase: elaborazione video

Allo scopo di tradurre il lavoro degli studenti in un contributo da poter condividere anche al di fuori della classe e di proseguire nell'opera di familiarizzazione con un **uso creativo degli strumenti di Intelligenza Artificiale**, è stata coinvolta la docente di Informatica della classe.

Sia nelle ore delle rispettive materie, che in compresenza in alcune occasioni, le docenti hanno aiutato gli studenti, divisi in gruppi di tre persone, a scegliere il personaggio su cui ciascun gruppo avrebbe lavorato, ad elaborare uno storyboard (individuando, perciò, contesto e specifiche situazioni in cui inserire l'animazione dei personaggi) ed a scrivere le battute in inglese.

Gli studenti hanno fornito opportuni **prompts a vari strumenti di IA** (Gemini, Copilot, l'IA interna a Padlet, Bing Image Creator) per far loro elaborare delle immagini relative al personaggio scelto, lavorando per migliorare i prompts e renderli più aderenti alla loro idea originaria (Fig.7 – Bachecca Padlet; <https://padlet.com/mariaconcettabrocato/2526-moodlemoot-ferrara-immagini-con-ai-hnjp78yudwsleogs>).

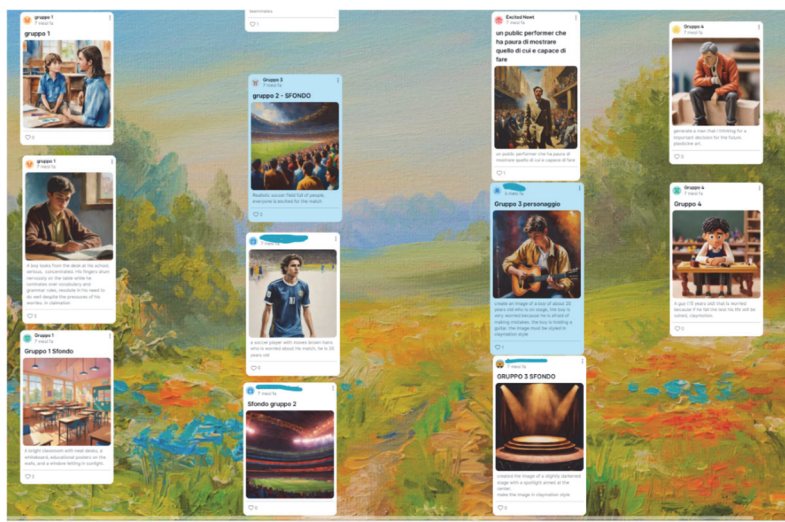


Figura 7 – Immagini elaborate dall'IA e inserite in una bacheca di Padlet

Gli allievi hanno **registrato** in formato audio **MP4** se stessi mentre recitavano le battute, ideate nella precedente fase, associandole a ciascuno dei personaggi ed hanno utilizzato l'IA di **Runway** (piattaforma per il supporto al montaggio audio/video e per l'elaborazione di immagini e animazioni tramite l'IA) per ottenere delle **brevi sequenze video** a partire dalle immagini da loro ideate, in modo che il movimento della bocca, la gestualità, le espressioni facciali dei personaggi risultassero il più possibile realistiche e sincronizzate alla voce narrante. In alcuni casi è stato possibile animare l'immagine originale in maniera soddisfacente, in altri si è dovuto sottoporre un nuovo prompt a Runway stesso per elaborare qualcosa che producesse un effetto più realistico (immagini create con AI di runway e Gen4 / gen4 Turbo <https://padlet.com/mariaconcettabrocato/2425-1eea-b-immagini-altri-siti-a0q3gfg8iz3dn9d>). Questo apparente ostacolo è servito a far prendere coscienza agli studenti dei possibili limiti dell'uso dell'IA e ad imparare quali tipi di ragionamento producono i migliori risultati rispetto allo scopo che ci si è prefissati.

I vari prodotti finali sono stati inseriti dalle insegnanti in un montaggio video effettuato sempre tramite Runway e con i contributi audio degli studenti e con effetti sonori e brevi tracce musicali elaborate dall'IA di **Elevenlabs** (piattaforma per la generazione di musica, voci e suoni supportata dall'IA).

## 2.5 Quinta fase: riflessione sull'intero percorso

Arrivati a questo punto, ciascuno studente è stato invitato a riflettere sull'intero percorso, compilando un **diario di bordo** personale. Tramite un'attività **H5P** inserita in MOODLE (Fig.8 - Logbook), ognuno di

Creiamo il nostro video! IA e strumenti Moodle a supporto della rielaborazione e della creatività degli studenti.

loro ha riesaminato i vari passaggi, il contributo personale all'interno del lavoro di gruppo, le difficoltà incontrate e ciò che ha imparato, rispondendo ad una serie di domande.

Use this logbook to document how we got to our multimedia product.

Logbook: s4443135

**Pre-viewing activities**

Summarize what you did during this phase and explain if you found it difficult, if you found it useful and why.  
I already knew most of the words and adjectives we studied in that phase, but I took that opportunity to revise and review my vocabulary.

**Viewing activity**

Did you enjoy watching the film? Did you find it easy or difficult to understand the language used? Would you recommend this film to other teenagers?  
I enjoyed watching "Inside Out 2" because it talks about serious argument but it does it in a funny way, also it is easy to understand, and yes, I would recommend this film to other teenagers.

**Post-viewing activities**

Was it difficult to find good ideas to answer the questions? Did you enjoy reading the other students' answers and voting them?  
It wasn't difficult to find good and original ideas to answer the question and I enjoyed reading and above all voting the other students answers.

**Creating the multimedia product**

Why did you choose the character you worked on? Was it difficult to work with the other students in your group?  
We decided to choose our character because it was the last remaining and no, it wasn't difficult to work with my group, they are all my friends!

What was the best part of the experience? How do you judge your contribution to this phase of the project?  
I liked doing all the work, there isn't a "better" part of it. We divided all the work so everyone helped at the same way.

What was the most difficult thing?  
The most difficult thing was to record our voices :).

Figura 8 – Attività Logbook

Dal punto di vista della valutazione, le insegnanti si sono servite di una **rubrica di valutazione a 5 livelli** - elaborata con l'aiuto di **Gemini** – (Fig.9), relativa ad alcuni criteri condivisi con la classe (Contribution to Initial Brainstorming (first board), Completion of Pre-viewing (vocabulary) exercises, Submission of Post-viewing questions, Quality of answers to Post-viewing questions, Contribution to Storyboard, Contribution to Video Production, Contribution to Logbook). La rubrica stessa ed il prodotto video finale sono stati inseriti nel corso MOODLE per la condivisione con la classe.

Criteria	Excellent (4 Points)	Good (3 Points)	Fair (2 Points)	Needs Improvement (1 Point)	Points (total possible=28)	Grading Scale:
1. Contribution to Initial Brainstorming (Board)	Actively participated, offered insightful ideas, and demonstrated collaborative spirit. Ideas were original and relevant.	Participated and offered relevant ideas. Showed some collaboration.	Participated minimally, ideas were limited or somewhat off-topic.	Did not participate or offered irrelevant/disruptive contributions.		
2. Completion of Pre-Viewing Exercises	Completed all exercises thoroughly, demonstrating thoughtful engagement with the material and preparation for the project.	Completed most exercises with reasonable effort.	Completed some exercises, but with minimal effort or incomplete responses.	Did not complete or attempted very few exercises.		25-28 Points: Excellent (9-10)
3. Submission of Post-Viewing Question Answers	Submitted all answers on time and in the required format. Answers were detailed, insightful, and demonstrated a strong understanding of the topic. Evidence from personal experience was provided effectively.	Submitted most answers on time and in the required format.	Submitted some answers, but late or in an incorrect format.	Did not submit answers or submitted very few.		21-24 Points: Good (7-8)
4. Quality of Post-Viewing Question Answers	Made significant contributions, demonstrating creativity and a clear understanding of the project's narrative or sequence. Ideas were well-organized and visually clear.	Contributed with relevant ideas and some organization.	Contributed minimally, ideas were limited or disorganized.	Did not contribute or contributions were irrelevant.		17-20 Points: Fair (6)
5. Contribution to Storyboard	Played a crucial role, demonstrating technical skills and a strong work ethic. Contributed significantly to the final product.	Contributed actively with reasonable effort.	Contributed minimally, effort was limited.	Did not contribute or contributions were disruptive.		Below 13 Points: Failing (4)
6. Contribution to Video Production (Filming, Editing, etc.)	Maintained a detailed and reflective logbook, documenting the project's process, challenges, and learning outcomes. Entries were thoughtful and insightful.	Maintained a logbook with adequate detail, documenting the project's progress.	Maintained a logbook with minimal detail, documenting some aspects of the project.	Did not maintain a logbook or entries were extremely limited and lacking in detail.		
7. Contribution to Logbook						
8. Total						

Figura 9 – Rubrica di valutazione

### 3 RICADUTE E CONDIVISIONE DEL RISULTATO FINALE

La classe ha manifestato **alto coinvolgimento** ed un **buon gradimento** dell'attività, prendendo, inoltre, confidenza con vari strumenti di Intelligenza Artificiale ed elaborando un lavoro ed una riflessione di classe grazie agli strumenti forniti da MOODLE. **Soft skills** quali la capacità di lavorare in gruppo e di valutare criticamente i propri elaborati si sono affinate nell'ambito di questo progetto, così come le competenze disciplinari in inglese ed informatica. In riferimento alle competenze digitali presenti nel **Framework Europeo DigComp 2.2** (Digital Competence Framework for Citizens), si rimanda alla competenza **2.2 - Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali**, alla **2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali**, ed alla competenza **3.1 - Sviluppare contenuti digitali** [1]. In riferimento

all'uso didattico dell'IA, ci si è basati sulle *Linee guida sull'Intelligenza Artificiale* emanate dal Ministero dell'Istruzione e del Merito e sulle *Linee guida per l'utilizzo dell'IA in ambito scolastico* (alla stesura delle quali l'I.S.I.S. "A. Malignani" ha collaborato), elaborate dalla rete di scuole FVG "**Costruire il futuro: l'IA entra a scuola**" [2], [3], [4]. Ulteriori interessanti spunti di approfondimento legati alla progettazione dell'unità di apprendimento realizzata sono nati dalla lettura di fonti autorevoli quali la [5] e la [6].

Il prodotto finale potrà potenzialmente venire condiviso con il pubblico generale tramite il sito della scuola ed in occasioni in cui gli studenti presentano i propri progetti alle famiglie ed alla cittadinanza (evento "Protagonisti" organizzato annualmente dall'I.S.I.S. "A. Malignani" di Udine).

L'attività, nel suo complesso, è stata finanziata dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione e del Merito nell'ambito del bando "Il linguaggio cinematografico ed audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione" - progetto "Coding e AI per innovare l'educazione all'Immagine e all'Audiovisivo".

### Riferimenti bibliografici

- [1] [https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp\\_2.2\\_italiano.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf)
- [2] [https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM\\_Linee+guida+IA+nella+Scuola\\_09\\_08\\_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694](https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/MIM_Linee+guida+IA+nella+Scuola_09_08_2025-signed.pdf/b70fdc45-4b75-1f7e-73bf-eab12989b928?t=1756468797694)
- [3] [https://stelliniudine.edu.it/wp-content/uploads/sites/724/E-Book-Costruire-il-futuro-maggio-24\\_def.pdf?x19470](https://stelliniudine.edu.it/wp-content/uploads/sites/724/E-Book-Costruire-il-futuro-maggio-24_def.pdf?x19470)
- [4] <https://stelliniudine.edu.it/wp-content/uploads/sites/724/orientamenti-etici-per-gli-educatori-sulluso-dellintelligenza-NC0722649ITN.pdf?x20034>
- [5] <https://www.unesco.it/news/lunesco-pubblica-la-prima-guida-per-lintelligenza-artificiale-generativa-nelleducazione-e-nella-ricerca-settembre-2023/>
- [6] <https://rise.articulate.com/share/LsFhWhTur4Zg5EZs1NRIWLho63fkXjYg>