JIDA. The Journal of the Italian Debate Association

Volume 01 Issue 01

jida@sn-di.it

Articolo di ricerca

La grammatica dello *storytelling* per l'argomentazione e l'AI generativa

The Grammar of Storytelling for Argumentation and Generative AI

Ilaria Zorino[1]

[1]Liceo Scientifico Statale "G. Marinelli", Udine, MIM ilaria.zorino@liceomarinelli.edu.it

Sommario

Lo storytelling è uno strumento universale per costruire scenari, identificare cause ed effetti e promuovere il confronto dialettico. Sperimentato con successo dalla scuola dell'infanzia alla secondaria, favorisce la costruzione di senso, l'argomentazione e il pensiero critico. Tale logica narrativa trova nuova applicazione nell'AI generativa: se la narrazione popola i *prompt*, l'AI stessa viene definita attraverso il lessico e le strutture dello storytelling. Ponte tra tradizione umanistica e innovazione tecnologica, l'AI diventa così un mediatore che induce un nuovo *scaffolding* narratologico, trasformando l'arte dell'affabulazione in una competenza cruciale nell'era digitale.

Parole chiave: *storytelling*, *narrative thinking*, argomentazione, debate, AI *prompt engineering*, *critical thinking*

Abstract

Storytelling is the fundamental grammar of reasoning, essential for causal analysis, argument structure, and critical thinking. Observations in Italian schools confirm that narrative logic effectively fosters these skills from early childhood through secondary education. Beyond pedagogy, storytelling emerges as a crucial paradigm for Prompt Engineering. By integrating characters, goals, and settings, it acts as a "digital morphosyntax" within Generative AI. This bridge between humanistic tradition and technological innovation transforms AI into a powerful mediator, orchestrating an augmented narratological scaffolding that enhances both human reasoning and machine interaction in the digital age.

Keywords: Debate Pedagogy, Critical Thinking Developement, Argumentative Skills, Generative Ai in Education, Prompt Engineering for Pedagogy, Digital Morphosyntax

Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

1. Alle origini della narrazione: dalla costruzione di senso alla persuasione

La prima narrazione risale alla "notte dei tempi". Nelle prime esperienze affabulatorie, ogni elemento anzitutto descrittivo, ben presto contenne anche significati ulteriori, vere e proprie chiavi di interpretazione dell'universo. Lo *storytelling* dunque, non più solo operazione di rendicontazione, andò costituendosi quale veicolo di attrazione in un "sistema mondo".

La forza di questo strumento si mostra nell'esclusività che da subito ad esso venne associata. In tutte le culture e sistemi sociali sorsero i privilegi della narrazione: che fossero in veste sacrale o in posizione gerarchicamente elevata, solo ad alcuni veniva affidata la parola affabulatoria. Si trattava di una parola divenuta "solenne" perché riservata alla memoria, associata (e spesso cristallizzata) alle ritualità di celebrazione di fenomeni naturali, nascita e morte, incastonata nelle forme delle profezie, dell'interpretazione del creato e del volere degli dei, nella formulazione di scambi, collaborazioni, giudizi e sentenze, fino alla codificazione di interi sistemi e regole di convivenza. La narrazione costituiva canale di convergenza sociale: per la cristallizzazione ad esempio della parola nella regola, nella formula o nella legge, la narrazione occupava lo spazio della codifica e l'esplicitazione della comparazione. Dal preliminare confronto dei più, ampio e variegato, si passava alla definizione delle priorità, tratti comuni o elementi ricorrenti, attraverso un processo di raccolta e analisi che richiama le operazioni oggi svolte dall'intelligenza artificiale. In tali contesti di discussione e dialogo, attraverso la narrazione, ogni parte era portavoce di specifiche istanze, condivise prima di dar vita a una rappresentazione astratta e universalmente rispondente. Di nuovo poi, nelle successive fasi di revisione, modifica o aggiornamento, lo *storytelling* consentiva ai singoli o gruppi di rendere manifesti i subentrati bisogni, le consuetudini non ancora codificate, scenari o condizioni meritevoli di tutela.

2. Materiali, tempi e metodi

L'analisi qualitativa sui più ampi contorni dello *storytelling* nel campo degli apprendimenti, del dibatto e nell'uso dell'AI generativa è stata condotta in forma di ricerca-azione e osservazione partecipata nell'arco degli ultimi dieci anni (2016-26). L'indagine non probabilistica comprende due flussi di dati principali: da un lato quello dato dal corpo docente italiano, nel quadro della formazione obbligatoria ai sensi della Legge 13 luglio 2015, n 170, in particolare art 124, e dall'altro quello relativo agli studenti. Il personale docente (campione indicativo di circa 500 docenti), longitudinalmente considerato dall'infanzia alla secondaria di II grado, è stato monitorato durante corsi di formazione promossi dall'autonomia scolastica, nelle reti di Ambito territoriale del FVG (PNSD, L. 170/2015, DPR 275/1999), interambito, reti di scopo (Liceo G. Marinelli UD, capofila), nella formazione neoassunti regionale e su base nazionale in collaborazione con enti formatori (Direttiva 170/2016 e PNRR) nelle aree del Nord-est, Nord-ovest e Centro Italia. Dall'altro lato si sono collocati i monitoraggi nella forma di interviste, prove di verifica formative e sommative, debate didattico su un campione molto ampio di studenti in forma diretta e indiretta. In forma diretta (campione di diverse centinaia di studenti)

relativamente agli studenti di età 14-18 della scuola II di secondo grado (Liceo G. Marinelli) osservati da una triplice prospettiva: a) in classe in qualità di docente curricolare di Lettere, b) all'interno dell'intero istituto come Referente per il debate (dal 2017 ad oggi) e per i Campionati di Italiano (ex Olimpiadi dal 2018 al 2025) e come *coach* per le squadre di dibattito e infine c) come giudice nei tornei di debate (dal 2018) di istituto, regionali e quelli nazionali svoltisi in Italia prevalentemente a cura della SNDI e della rete Wedebate Italia (studenti della scuola secondaria di II grado e universitari). L'analisi degli esiti di tali azioni è stata condotta in forma diretta sugli alunni della secondaria di secondo grado e, grazie al monitoraggio attivato dai docenti formati, anche in via indiretta su quelli della scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di I grado e universitari [1]. Significativo anche il monitoraggio svolto durante i corsi di alfabetizzazione e accoglienza per minori non accompagnati (italiano L2 pre-A1) presso la Fondazione Casa dell'Immacolata di Udine su incarico di formazione del CPIA di Udine (Fondo Asilo Migrazione e Integrazione FAMI 2014-2020 Progetto PSL FAMI FVG 2018-21 - Prog-2561 OS/2) nel corso del 2022.

L'indagine, pur realizzandosi come iniziativa di ricerca indipendente senza patrocinio istituzionale e su un campione di tipo non probabilistico, si è focalizzata sulla didattica relativa a competenze critiche, digitali e sulla loro valutazione. Attraverso interviste, progettazione didattica (disciplinari, interdisciplinari o di istituto), monitoraggio e analisi delle iniziative di innovazione didattica per il *debate*, l'inclusione, le STEM, la valutazione didattica e di sistema, l'introduzione e realizzazione dell'educazione civica come anche per lo stesso *storytelling*, si sono potuti raccogliere dati longitudinali relativi a tutti gli ordini e gradi di istruzione-educazione. Seguendo protocolli di osservazione strutturata e incrociando i *feed-back* o prodotti della formazione docenti con i risultati didattici ottenuti sul campo, gli esiti hanno messo in luce i meccanismi di argomentazione attraverso lo *storytelling* e il *debate*, le dinamiche del loro sorgere anche nei più piccoli discenti (o nei non italofoni, minori non accompagnati) e l'efficacia delle metodologie didattiche che consentono l'avvicinamento ed esercizio della logica argomentativa attraverso lo *storytelling*, fino alle più recenti applicazioni nell'approccio all'AI generativa.

3. Narrare, argomentare, dibattere

3.1 Lo storytelling nella pratica didattica

Lo *storytelling* consente di rendere visibile un'idea, fa riemergere un ricordo, attiva le emozioni (*engagement emotivo)* e permette all'altro di porsi in sintonia o antagonismo con il prodotto della narrazione. Esso è anche uno dei più efficaci strumenti di apprendimento ed è una palestra per l'esercizio del pensiero critico a tutte le età. Adottato a piene mani dalla letteratura di tutti i secoli, dal dialogo alla finzione narrativa, nella sua funzione didascalica o archeologica, lo *storytelling* ha da sempre consentito per sua stessa struttura di fissare nella memoria, individuale e collettiva, un'ampia gamma di informazioni e significati, apprendere in modo facile e veloce passaggi logici, raffigurare mondi astratti e interiori. In tutti questi casi, trasportando ragionamenti complessi in sequenze strutturate di eventi o attraverso le funzioni di diversi personaggi,

individuando i *setting* e lo sviluppo consequenziale, è stato possibile ricondurre al meccanismo della narrazione (in alcuni suoi segmenti o nella sua totalità) eterogenee, astratte o articolate serie di informazioni. Lo *storytelling* è dunque flessibile veicolo - e al contempo raccoglitore - di apprendimenti, strumento per la catalogazione, interiorizzazione, personalizzazione, ma è anche "zona di sviluppo prossimale" per l'incremento di conoscenze, l'acquisizione o perfezionamento di abilità ed esercizio di competenze, che si presta alla fruizione di qualunque utente.

A partire dalla più tenera età lo *storytelling* costituisce un binario privilegiato per il gioco, la rappresentazione, lo sviluppo del linguaggio, la comprensione di sé, del mondo, degli altri e delle regole, in un crescendo che dalle esperienze porta all'astrazione. Per questo infatti le metodologie didattiche dedicate in prevalenza alla scuola dell'infanzia e tutto il primo ciclo gravitano intorno allo *storytelling* (anche nella sua dimensione *digital* da qualche anno), sul *role play*, la drammatizzazione, il *circle time.* Anche le metodologie che implicano il confronto, la discussione o *debate* e quelle della problematizzazione (*inquiry based learning*, *tinkering*, *design thinking*, *problem based learning* e *problem solving*) analogamente si fondano sulle abilità del raccontare, individualmente e in gruppo, ove, in forza della sua fascinazione, naturalezza ed estrema plasticità, lo *storytelling* si presta ad essere anche lo strumento per veicolare il confronto e la cultura del dibattito.

Grazie alla narrazione infatti, il bambino accede ai primi meccanismi di riconoscimento e distinzione: attraverso i campi di esperienza del sé, del corpo, del movimento, del mondo, denomina, identifica, inizia a distinguere e a comparare. Sempre grazie allo *storytelling* viene introdotto alla comprensione delle prime regole di organizzazione sociale, accede alla disposizione organizzata delle vicende in sequenze diacroniche (prima-dopo) e muove i primi passi in quelle di ordine causale (azione-reazione). Tutti le conoscenze, abilità e competenze si esplicitano intorno a lui attraverso la narrazione e si ancorano ad un pensiero narrativo.

L'intero percorso di apprendimento del discente si caratterizza per una crescente e sistematica implementazione di elementi e meccanismi narrativi. Aumentano e si complicano i dati relativi ai personaggi, alle ambientazioni, alle cause e conseguenze, ostacoli, obiettivi, strumenti. Si approfondiscono i contorni di avvenimenti, fino a includere fattispecie astratte, per giungere infine alla metacognizione. Grazie allo *storytelling*, le difficoltà di acquisizione di nuovi strumenti (ad es linguistici), delle procedure di catalogazione (distinzione e ascrivibilità), o per l'individuazione di significati (riconoscere, identificare) sono "alleggerite": nella formula della narrazione, ove elementi e meccanismi sono ampiamente noti e sedimentati, la "memoria di lavoro" opera su nuove frontiere.

3.2 Strumento di codifica e decodifica

Lo *storytelling,* metodologia didattica per l'apprendimento significativo e l'esercizio di competenze, è da sempre universale e trasversale testimone di tutte le dinamiche di trasmissione e persuasione. Mantenutosi vitale nelle sue forme orali, scritte, miste, digitali, è tuttora mezzo e strumento per la codifica e decodifica in tutti i contesti di formazione, informazione, istruzione, scambio fra individui ed epoche, per la

descrizione del reale, l'espressione dell'impalpabile, dell'immaginario, dell'ignoto. Veicolo e risultato dei processi di indagine, strumento accessibile per la costruzione di significati, grazie alla sua universale fruizione e flessibilità, lo *storytelling* si presta a favorire uno sviluppo affabulatorio oltre la logica diacronica e sfocia nella dimensione epistemologico-causale che prelude quella argomentativa, non solo tra i più piccoli ma anche fra gli adulti. Dall'ancoraggio che la narrazione garantisce nelle sue componenti morfologiche, è possibile operare nella comparazione di personaggi, oggetti, ambientazioni, valori e di tutti gli altri elementi che nello *storytelling* si codificano per segmento, ruolo o funzione. Ad un primo approccio, fa seguito dunque un esplicarsi classificatorio che sfocia nella descrizione degli esiti della comparazione: si tratta di nuovo di una logica narrativa che, manifestandosi attraverso gli elementi e meccanismi della narrazione stessa, pone a confronto e in contrasto poli opposti (pro e contro), alla ricerca di un bilanciamento.

L'atto affabulatorio si presta esso stesso alla classificazione narratologica che scompone il suo prodotto. La ricerca di senso o di spiegazione (*quete*), muove da una necessità (rottura dell'equilibrio iniziale) che si manifesta proprio nell'aprirsi dell'affabulazione, in risposta a domanda, nel confronto-dialogo (anche interiore). L'approdo ad un risultato narrativo (nuovo equilibrio) si ottiene passando attraverso la ricerca di parole e soluzioni linguistiche, successive confutazioni (peripezie), che infine si risolvono per l'avvento di un interlocutore, di una spiegazione, di un convincimento (scioglimento), portando ad una nuova stabilità (nuovo equilibrio) di senso, di codifica o decodifica. Nello specifico di un dibattito - *debate,* questo ciclo si apre con la discussione della mozione, si dipana negli interventi degli oratori e si completa nel nuovo equilibrio raggiunto individualmente da ogni ascoltatore (persuaso a individuare il senso del confronto) e nel verdetto della giuria.

Nel dibattito in particolare, discernere, distinguere, comparare in tempo ridotto, è possibile proprio grazie alla visibilità che acquistano di taluni elementi. Nel suo *speech* un oratore è in grado di proporre ampie sezioni descrittivo-esplicative, senza l'ausilio della lettura di un testo, grazie all'ancoraggio delle medesime a dei passaggi o elementi che ricalcano le sequenze narrative, personaggi (*stakeholder*) o ambientazioni. Allo stesso modo l'oratore intenzionato a confutare è in grado di farlo perché smentisce un elemento "visibile" in quanto di nuovo narratologico, come nel caso un personaggio (individuale o collettivo, concreto o astratto), uno scenario, una funzione (ad es di antagonismo tra due personaggi, la risoluzione o scioglimento indotti dalla parte avversaria). L'argomentazione si pone quindi vicina, o di poco successiva, ai meccanismi di costruzione della narrazione (o della sua contro-narrazione), richiamando singoli segmenti, attraverso la riorganizzazione di intere sequenze o ricostruendo *ab origine*. Tutte queste operazioni di codifica, decodifica e ricodificazione muovono sempre da elementi narrativi propri o altrui.

3. 3 Alla base dell'argomentazione: lo storytelling per la comparazione

Lo *storytelling* si dimostra chiave di accesso e parte essenziale per la germinazione del confronto ossia dibattito-*debate* per oratori esperti, ma anche a partire dal primo ordine di istruzione. Nella scuola primaria ad esempio lo *storytelling* consente

di veicolare gli elementi che costituiscono le fondamenta dell'argomentazione, non solo per quanto concerne "gli ingredienti" di un argomento (chi, dove, quando), ma anche per quanto attiene alle dinamiche dialettiche tra argomenti stessi, ossia nell'interpolazione e sviluppo dei medesimi in controargomentazioni da parte di successivi oratori. L'affabulazione favorisce infatti dall'interno - e dunque alimenta - la dialettica tra idee e tra le parti attraverso la creazione, definizione e comparazione degli scenari di antefatti e premesse, conseguenze, riferimenti o proiezioni, giungendo fino all'identificazione dei portatori di interesse (individuali o collettivi, concreti o astratti, presenti, passati e futuri) e dei sistemi valoriali, che di nuovo possono essere posti a confronto una volta narrati.

La presentazione dei contenuti che lo *storytelling* consente è per l'appunto il *modus* attraverso cui l'*argomentum* diventa visibile all'oratore, alla squadra, alla controparte. Questa vera e propria "comparsa sulla scena" si realizza sia in fase di preparazione, quando le idee prendono vita tra i *debaters (*o anche più in generale fra gli alunni impegnati in attività laboratoriali o di discussione), sia durante il dibattito vero e proprio, e persino nel post-dibattito, quando gli argomenti sono ricordati e ridiscussi dai giudici e dall'uditorio. L'oratore ricostruisce velocemente l'argomentazione (o controargomentazione) partendo dagli elementi narrativi che la costituiscono e da tale identificazione sorge il riconoscimento di quelle fondamenta dell'*argomentum* che possono essere riprese, espanse o confutate.

Lo *storytelling* anzitutto alfabetizza il bambino alla costruzione dei personaggi, situazioni, eventi e poi lo conduce alla loro classificazione. Essa non sarebbe possibile nelle sue evoluzioni successive, che progressivamente superano l'ordine di comparizione e l'ascrivibilità alle categorie binarie, senza il preliminare riconoscimento di poli opposti (antinomie). La classificazione dei personaggi va infatti sempre più verso la loro ascrivibilità in sistemi astratti di comportamento, virtù, valori. Il farsi portatore di un'istanza altrui, collettiva o universale, il lottare per la verità, la giustizia, o l'equità consentono di classificare non solo protagonista e antagonista ma l'intero coacervo di personaggi nelle loro funzioni e ruoli secondari. In una fase più matura, si è poi in grado di classificare i personaggi ascrivendoli ad esempio alle categorie di *stakeholder*, ed espandendo le dinamiche relazionali presenti nella *fabula o* nell'intreccio, per raggiungere una raffigurazione quanto più mimetica della società umana, ove lo stesso individuo può appartenere a diverse e talora antitetiche categorie a seconda di interessi, bisogni o condizioni.

Lo *storytelling* consente inoltre di operare collegamenti tra punti o elementi anche molto distanti: il discente acquisisce una sempre maggior capacità associativa e comparativa, che supera ben presto i confini della consequenzialità, contiguità o analogia e procede verso relazioni più complesse. Nel *debate*, gli scenari veicolati dallo *storytelling*, che si alternano alle sequenze logico-argomentative per così dire "pure", si integrano e completano dando luogo a una più ampia e complessa narrazione che emerge dall'operato di tutti i *debater* singolarmente e collettivamente intesi. Il primo *speaker* ad esempio deve costruire uno scenario che gli altri compagni di squadra dovranno riprendere, convalidare e implementare a mezzo di elementi narratologici come premesse, possibili conseguenze, necessità, individui, gruppi sociali (cd. modello e meccanizzazione). L'altra squadra, operando nella contrapposizione di personaggi, scenari, ruoli e funzioni, fa sì che le due posizioni di pro e contro pongano a confronto le

dinamiche di oppressione-liberazione, innovazione-conservazione, partenza-arrivo, crisi-risoluzione, attraverso un sistema di personaggi tra loro contrapposti in vittime e carnefici, maggioranze e minoranze, ricchi e poveri, inclusi ed esclusi, dominatori e dominati. La stessa sequenza di segmenti narrativi che le due squadre dialogicamente propongono in un susseguirsi di interventi, si dipana nella costante individuazione di un elemento di rottura, la necessità di scioglimento per il ripristino dell'equilibrio. Infine anche i sistemi valoriali che le due squadre portano, e di cui i due personaggi principali sono portavoce, (benessere collettivo e interesse individuale, cambiamento e conservazione, espansione e contrazione), rientrano nelle dinamiche dello *storytelling*.

Ulteriore e interessante aspetto favorito dallo *storytelling*, che emerge in modo altamente visibile proprio nel contesto del *debate*-dibattito, è quello della cd *sussunzione*, capacità di riconoscere in una manifestazione la fattispecie astratta cui essa appartiene. Nel *debate,* proprio attraverso la narrazione di un elemento è possibile identificarne più facilmente il contesto astratto di ascrivibilità. I *debaters* alle prime esperienze procedono per accostamento di scenari e situazioni, ma progressivamente espandono le loro capacità nell'individuare le fattispecie: è proprio questo esercizio che alimenta la loro abilità di confutazione di un *argomentum,* la capacità di porre POI (*point of information*), la ridefinizione delle catene logiche. Il riconoscimento che opera attraverso la sussunzione favorisce inoltre una serie di altre operazioni cognitive di sintesi e astrazione altamente complesse: da un lato diventa più facile e veloce l'avvicinamento al valore o principio da difendere, ma non si può non riconoscere che anche la stessa linea argomentativa diventi più visibile nei suoi snodi principali. Infine si deve osservare che proprio dalla ascrivibilità possano germinare ulteriori profili argomentativi.

3.4 Lo storytelling per la confutazione e le fallacie argomentative

Le potenzialità dello *storytelling* si manifestano nell'ambito di errori logici, ragionamenti fallaci, argomentazioni scorrette e distorsioni cognitive anche tra i più piccoli, per i quali le più accessibili sono quelle raggruppabili in un polimorfo *non sequitur* [2]. A questa macro-categoria fa seguito la differenziazione nel riconoscimento ad esempio della generalizzazione quale errore logico, ma per molto tempo la percezione delle fallacie resta indeterminata in un generico "non scorre" se non supportata dall'acquisizione di competenze narratologiche. Alcuni errori logici sono colti molto presto, quando ad esempio la voce narrante sbaglia o amputa una parte della narrazione, ma entrambe le situazioni sono percepite come una mancanza, un salto o un vuoto e restano per lungo tempo intraducibili per il bambino, tanto che fanno sorgere una richiesta di aiuto e richiedono l'intervento della maestra o adulto proprio per colmare la lacuna percepita. Questa situazione ("Maestra ma perché…. ?") non é sempre e soltanto desiderio di ripetizione di un elemento particolarmente gradito: spesso infatti si tratta della richiesta di esplicitazione di un collegamento non manifesto, richiesta cioè di far emergere un'inferenza alla quale il bambino non ha ancora automaticamente e autonomamente accesso, ma di cui percepisce l'esistenza.

La sensazione di un *non sequitur* nasce dalla percezione di distorsione della narrazione, che si rende "visibile" attraverso la non consequenzialità delle vicende, la non corrispondenza delle sequenze alla macrostruttura della morfologia narrativa. Dalla

percezione della mancanza-distorsione nasce l'alfabetizzazione delle fallacie logiche e, dall'interazione con la maestra/adulto e grazie al completamento fornito al "perché" del bambino, si ha il costituirsi dell'argomentazione. Il completamento soddisfa la necessità di *argomentum*; il vuoto percepito nasconde la fallacia, la cui "correzione" ripristina uno "scorrere" logico (*sequitur*). L'individuazione dell'argomentazione e della sua deformazione nella fallacia, compiti cognitivi complessi, non a caso è più facilmente realizzabile nelle dimensioni dello *storytelling*: "alleggerite" delle loro molteplici componenti (linguistiche, retoriche, organizzative, contenutistiche) che inibirebbero con la loro compresenza il "carico di lavoro" cognitivo, le distorsioni diventano visibili per il bambino, a cui è così consentita una loro prima esplorazione anche grazie all'azione di completamento e guida operate dalla maestra (un vero proprio *scaffolding*).

Sullo stesso terreno delle fallacie si innesta l'esperienza di apprendimento nell'arte della confutazione, che nuovamente lo *storytelling* veicola. Al loro riconoscimento fa infatti seguito l'abilità e abitudine di contro-argomentare, ossia esplicitare la falsità, irrealtà, impossibilità di un unico elemento o sequenze di elementi. La confutazione presuppone la raccolta, l'analisi e riordino del materiale argomentativo emerso durante interventi precedenti o anche lungo tutto il dibattito. Tale raccolta e analisi richiedono un'elevata capacità di riconoscimento delle fallacie, complicata dal fatto che gli elementi costitutivi delle medesime possono trovarsi disseminati anche a distanza. Nuovamente l'ausilio dello *storytelling* consente di individuare le distorsioni, proprio collocando fatti, personaggi ed elementi in una dimensione narrativa, più facilmente individuabile e recuperabile. Non a caso tra i più piccoli la difficoltà d'innescare il dibattito si colloca proprio nella mancanza di dialogo tra le argomentazioni, proposte come in un susseguirsi autonomo e dissociato. Lo *storytelling* consente invece di identificare gli elementi comuni o diversi delle argomentazioni, rendendoli confutabili e dando quindi il via al dialogo-dibattito tra oratori: i personaggi rendono l'*argomentum* più visibile e così fa anche lo scenario in cui essi sono posti. Identificando, si è in grado di riprendere un elemento e, riformulandolo, si dà il via alla contro-argomentazione, nello scambio regolamentato del *debate* o nella discussione del gruppo di lavoro.

4. Panoramica dello *storytelling* nel debate

Lo *storytelling* attraversa in modo sostanziale tutti i tipi di dibattito, nonostante sembri collocarsi solamente in momenti introduttivi, di contorno o strumentali. Lo si ritrova nella dimensione individuale dell'oratore che poggia il suo intervento su calibrati *framing* narrativi [3], nello spettro degli interventi di squadra, nella dimensione dialogica tra le parti.

L'inizio del debate. Lo *storytelling* permette di aprire i dibattiti con la costruzione dello scenario, appunto *framing* o meccanizzazione, operazione affidata al primo *speaker*, costituendo poi il denominatore comune che guida le argomentazioni di ogni squadra, consentendo di ricollegarsi a una linea comune, consolidare un sistema valoriale nella sua progressiva rappresentazione. La descrizione della necessità, impellenza, bisogno, pericolo e la collocazione di tutti i personaggi (*stakeholder*) in uno scenario giustificativo o esplicativo, consente fin da subito di dare solidità al successivo dipanarsi argomentativo.

POI, argomentazioni e controargomentazioni. Nel caso di un'argomentazione, controargomentazione, di una domanda (POI) e la relativa risposta, si fa sempre ricorso a morfemi, sintagmi o sintassi della narrazione. Ci si riferisce infatti ad uno scenario narrativo nel suo complesso o per un dettaglio, fabbricandone una sua antitesi, mostrandone l'inesistenza, la falsità, la inattualità. Attraverso sequenze narrative (brevi o più ampie) la linea argomentativa della squadra si sviluppa e si ricompone, riaffermandosi ogni qualvolta uno *speaker* debba collocare un argomento, esplicitare contorni epistemologici, delineare sviluppi a breve, medio o lungo termine. Quando dall'argomentazione altrui germina lo spunto di confutazione, o dalla domanda deriva una risposta, essa si sostanzia in un più approfondito o nuovo scenario, nel prevalere di uno *stakeholder* diverso o alternativo, nella preminenza di una differente necessità o conseguenza. In termini narratologici moderni non sarebbe improprio definirli *prequel*, *sequel* o addirittura *spin off* in continua proliferazione.

Le evidenze. La menzione di un celebre personaggio o fenomeno, la citazione di espressioni emblematiche o contenuti noti, introducono una narrazione anche se nella forma indiretta e implicita che quell'elemento veicola. Luoghi, personaggi, artefatti garantiscono i benefici effetti derivanti dalla loro autorevolezza, prestigio, attendibilità. Persino le evidenze più astratte introducono una narrazione portando infatti il piano lontano dell'*argomentum* in quello concreto della realtà vicina e nota. In tal caso lo scenario in cui si collocano è il mondo popolato dall'umanità tutta (es due più due fa quattro) che le accetta da sempre e per sempre come inconfutabili.

Il terzo speaker. Nonostante sia notoriamente impegnato in una prevalente azione di confutazione e ricostruzione, anche il terzo *speaker* del WSDF opera attraverso le dinamiche dello *storytelling*. Innanzitutto i suoi interventi confutatori poggiano nella ripresa di elementi narrativi introdotti dalle squadre come fondativi di argomentazioni e lui stesso li utilizza per successive rivisitazioni narrativo-argomentative in cui personaggi, scenari e dinamiche vengono reinterpretati. La profilazione di cause e conseguenze viene analogamente riformulata in un'ottica narratologica: scenari nefasti sono trasposti in luoghi idilliaci, mondi lontani sono resi vicini, problemi e necessità sono ingrandite o ridotte fino a sparire. Narratologica è poi anche la rilettura che dà dell'intero dibattito: i segmenti argomentativi sono disposti in un ordine spesso rifunzionalizzato, le relazioni fra i personaggi subiscono significative rivisitazioni al punto da trasformare i "cattivi" in "buoni" come anche allo scopo di far emergere la supremazia di taluni principi e sistemi valoriali sugli altri. Per questo lo svolgersi diacronico e logico del dibattito viene interpretato e rimodellato attraverso nuove premesse, diverse peripezie, differenti finali.

Spesso poi il terzo oratore anticipa anche l'intervento dell'arringatore, ad esempio indicando quali siano stati gli "strumenti" attraverso cui la sua squadra ha profilato lo scioglimento: che sia scenario, azione individuale o collettiva, lo strumento che favorisce la risoluzione è ciò che consente alla squadra di accreditarsi la vittoria. Il meccanismo di anticipazione ad opera del terzo *speaker* si completa spesso anche nell'indicazione dei *point of clash* e nella nota tecnica dei "due mondi".

L'arringa finale. Strutturata nuovamente sui meccanismi dello *storytelling*, nella sua parte di rendicontazione dell'accaduto, l'arringa promuove una rilettura diacronica e logica del dibattito appena conclusosi. In quella che formalmente è una vera propria

cornice narrativa, con un narratore quasi esterno, essa attraversa e riordina le dinamiche della dicotomia eroe-antieroe, vittime-carnefici; presuppone l'uso della terza persona, il tempo passato e la strutturazione degli argomenti/eventi secondo l'ordine che ricalca quello delle peripezie, fino a porre in luce i *point of clash*, punti di scontro tra approcci logici, cause, conseguenze, sistemi di indagine o valoriali posti in ordine di preminenza. Si tratta anche qui di elementi narratologicamente significativi, in quanto rappresentano la serie di posizioni antitetiche che culminano in una massima tensione. Il completamento dell'arringa va poi verso la risoluzione o ripristino (talvolta auspicato, richiesto, plausibile) dell'equilibrio iniziale ad opera della propria squadra, cui infatti si chiede di attribuire la vittoria. Dunque i due oratori della *reply speech*, si confrontano sul campo di una seconda narrazione, innestata e nutrita da quelle che durante il dibattito si sono svolte. A dibattito conclusosi, i due arringatori ricostruiscono la vicenda, riordinano il materiale presentato e ne danno una rilettura con un *incipit*, dei personaggi (gli *speakers* uniti agli *stakeholder*), i punti di rottura dell'equilibrio (*point of clash*), la successione degli argomenti o momenti salienti, gli scenari, che hanno "mosso" i principi o valori.

A completamento della *reply speech* si colloca frequentemente la ben nota tecnica dei "due mondi" che nuovamente e massimamente ricalca le dinamiche dello *storytelling*. La tecnica prevede una ricostruzione e comparazione dei due mondi profilatisi a partire dalle definizioni iniziali, come i due *setting*, vere e proprie ambientazioni narrative, in cui operano gli *stakeholder* per parte. Carichi di elementi di contesto e valoriali, i due mondi permettono di operare il confronto e spingere l'uditorio alla scelta ("E voi in quale mondo vorreste vivere?"). Si passa qui attraverso la più vasta gamma di soluzioni narrative, che raffigurano i problemi dell'epoca attuale e talvolta ricalcano i contorni della narrativa distopica. Veri e propri pianeti o ecosistemi nelle loro complessità fanno emergere il problema ambientale, dinamiche economiche, il permanere di abusi o *lobbies*, le necessità di oggi e del futuro, lo sviluppo sostenibile, la riconfigurazione dei sistemi valoriali collettivi, l'emergenza sanitaria, le forme di tutela dei beni e patrimoni dell'umanità, perimetri e implicazioni dei nuovi fenomeni culturali, ideologici, di costume. Ognuno di questi "mondi" diventa progressivamente visibile durante il dibattito e comparabile grazie alla narrazione conclusiva delle parti, che con i loro interventi ne ridefiniscono il *setting*, i personaggi e fanno riemergere i gruppi (in cui identificarsi) di vincitori e vinti, umiliati e offesi, eroi e antieroi. Collocata non a caso alla fine, essa infatti è volta a spingere la giuria alla decisione e muove anche l'ascoltatore a "scender in campo" per la scelta del "mondo che vorrei", affresco conclusivo, in cui scegliamo di vivere o da lasciare ai posteri, che è di nuovo dono della narrazione all'uditorio, il quale, ne è divenuto parte come personaggio o tramite per evitare le derive della post-modernità.

5. La nuova morfosintassi della narrazione

Lo *storytelling* così radicato nelle dinamiche del dibattito e all'interno dell'argomentazione, si mostra strumento essenziale e privilegiato anche per l'esercizio del pensiero critico *on line*. Ivi le sue potenzialità di codificazione, decodificazione e riformulazione, secondo modelli consolidati di narrazione, si manifestano operando già in qualità di fruitore (navigante, passeggero, utente, commentatore, acquirente)

permettendoci di operare scelte sempre meglio ponderate, ma ancor di più si attivano ponendoci oggi nei confronti dell'AI con un ruolo di creatore.

Con particolare riguardo all'AI generativa, i nuovi scenari per lo *storytelling* si chiamano *prompt* e specialmente *prompt engineering*. Oltre alle significative implicazioni narratologiche per la costruzione di input per AI, è interessante osservare come la stessa Ai si dispieghi e venga descritta all'utente comune con il lessico dello *storytelling*. A solo titolo di esempio, i *foundation models*, modelli di AI di imponenti dimensioni volti ad imparare, non supervisionati, gli schemi e competenze generali (ma anche sintassi e semantica), operano sul *natural language processing* (NPL) attraverso "reti neurali" (*deep learning*) come protagonisti alleati-integrati di AI. Le *chatbot*, nate per assistenza e ausilio, si nutrono di banche di dati come i LLM (*large language models*), universi-mondi di dati, che consentono ad AI di operare e che i Big Tech (come OPEN AI, Google, Anthropic) guardano come alle nuove terre da conquistare. Il patrimonio dei LLM, derivante anche dal nostro pensiero narrativo, diventa strumento per i Big Tech di AI, i quali si pongono come promotori di ideali, protagonisti della rivoluzione di AI e *stakeholder* a loro vota contrapposti. Recentemente comparsi anche in Italia, ci sono poi gli *agents*, a indicare "chi o cosa" lavora per noi, ossia chi viene istruito dal nostro *prompt* per generare contenuti con AI.

La consegna (input) all'AI generativa rientra perfettamente nelle dinamiche narrative di un prodotto di *storytelling*. Affinchè più efficacemente si realizzi, necessita di operare in "sequenze" di consegna, indicare in quale ruolo AI debba porsi e analogamente richiede di identificare lo scenario, i destinatari, obiettivi ed esiti. Nella definizione del presupposto con cui intendiamo che AI operi, abbiamo costruito un vero e proprio personaggio, in grado di agire da una specifica prospettiva anagrafica, linguistica, professionale, di genere, provenienza geografica, economica, intellettuale ovverosia un operatore che si muove per noi (ma in grado di operare anche delle scelte, attraverso le quali infatti lo guidiamo), facendoci ottenere il prodotto o risultato nella prospettiva richiesta. L'identificazione di uno specifico portatore di interessi, che veicola la nostra indicazione operativa ad AI, riguarda anche la definizione del contesto o dei destinatari con altrettanta dovizia di particolari: questo dimostra come solamente un'accurata narrazione decreti output di qualità. La mancanza di indicazioni "narratologiche" rende infatti i prodotti molto generici, dunque incompleti, inefficaci.

L'interazione con AI generativa necessita infine di una costante "discussione" dei risultati. Nel feedback ricorsivo tra *input* e *output* e nella nuova ridefinizione del *prompt* per far operare l'algoritmo verso la direzione semantica voluta, si innesca il dialogo dialettico AI. La discussione quindi si sposta verso AI, nei confronti dei cui risultati si esercita raccolta, analisi e comparazione, allo scopo di perfezionare o ultimare la richiesta con altri *prompt*. Per operare nell'esercizio del pensiero critico evitando subalternità cognitiva, il processo di codifica del *prompt* e di decodifica dell'*output* si deve realizzare nuovamente attraverso lo *storytelling*. Non più solo contenuto, lo *storytelling* si configura morfosintassi anche dell'intelligenza artificiale: nella cornice dell''interazione con la medesima, il semplice scambio di dati si trasforma in processo evolutivo in cui AI si qualifica come il nuovo mediatore di uno *scaffolding* narratologico, impalcatura dinamica che sostiene nella co-costruzione e permette il collegamento tra l'intenzionalità umana e le capacità generative della macchina.

Note

[1] La scuola secondaria di I grado adotta spesso il modello del World School Debate Format (WSDF), anche quando adeguato a specifiche istanze, mentre gli studenti universitari quello del British Parliamentary (BP).

[2] Con questa fallacia si intendono qui tutte le fallacie logiche accomunate dalla percezione nel bambino che vi sia una discrasia nella sequenza narrativa e che, seppur non ancora classificabile, essa si manifesti nella generale sensazione del "non consegue". L'ampia categoria del *non sequitur*, che include anche i refusi linguistici, nelle successive età del discente si espande e articola in ben più nette distinzioni e classificazioni logiche come quelle del *Cum hoc vel post hoc, propter hoc* (quando questo/dopo questo, allora a causa di questo" (trad del redattore), dello *straw man fallacy* (argomento fantoccio), della *reductio ad ridiculum* (evitamento dell'argomento tramite ridicolizzazione o diminuzione), la verità della maggioranza (una cosa è vera solo perché la maggioranza la sostiene - tipico caso dei debate sulla tutela di istanze delle minoranze o soccombenti), le false equivalenze o *argumenta ad verecundiam*, il piano inclinato (con le sue varianti più complesse e le sue interessanti applicazioni in ambito politico). Nell'evoluzione delle abilità e competenze logico-argomentative segue poi l'ulteriore passaggio che consente non solo di riconoscere ma anche di classificare e contrastare il *non sequitur*, così ampio come qui inteso, attraverso ad esempio le forme della *mutatio controversiae*, della possibilità di usare una non causa come causa (*non causa ut causa* e confutazione indiretta), della *retorsio argumenti* etc, proprio grazie alla scomposizione attuata a mezzo di strumenti narratologici.

[3] Ci si riferisce qui alla nota teoria del *framing* narrativo e gli studi ad esempio condotti nella scomposizione del messaggio quale emblema di architettura narratologica volta a orientare il consenso e persuadere l'uditorio, ma anche ai risultati di classificazione ottenuti grazie ai più ampi spettri di indagine dei *claim on line* e nell'era dei social.

Ringraziamenti (Acknowledgements)

La ricerca è stata condotta senza finanziamenti. Si ringraziano gli studenti del Liceo G.Marinelli, i dirigenti e docenti degli istituti della regione FVG e anche quelli delle altre Regioni italiane, presso cui è stato possibile effettuare l'indagine grazie alle attività di formazione svolte per le singole istituzioni scolastiche, le reti di scuole, le reti di scopo, gli ambiti territoriali, come anche la rete Wedebate Italia e in particolar modo SNDI.

Bibliografia (References)

Bertanen, M., Frank, D., Zompetti, J., Llano, S., & Andric, M. (2021). *Debate. L'analisi della mozione. Capire i problemi per sviluppare argomenti: Educare all'argomentazione, alla comunicazione, alla partecipazione*. Pearson Italia.

Bruner, J. (1988). *La mente a più dimensioni* (R. Stefanini, Trad.). Laterza.

Bruner, J. (1991). La costruzione narrativa della realtà. In M. Ammaniti & D. N. Stern (A cura di), *Rappresentazioni e narrazioni* (pp. 17–38). Laterza.

Bruner, J. (1992). *La ricerca del significato* (E. Bona, Trad.). Bollati Boringhieri.

Bruner, J. (2002). *La fabbrica delle storie: Diritto, letteratura, vita* (P. Berman, Trad.). Laterza.

Cornoldi, C. (1995). *Metacognizione e apprendimento*. Il Mulino.

De Conti, M., & Giangrande, M. (2018). *Debate. Pratica, teoria e pedagogia*. Pearson Italia.

Hermann, P. (2023). *Artificial intelligence and the narrative imagination: From storytelling to prompting*. Routledge.

Kuhn, D. (2005). *Education for thinking*. Harvard University Press.

Kuhn, D. (2019). Critical thinking as discourse. *Human Development, 62*(3), 146–173. https://doi.org/10.1159/000500171

Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century*. UCL Press.

Michelstaedter, C. (1982). *La persuasione e la rettorica* (S. Cappailla, A cura di). Adelphi.

Propp, V. I. (2012). *Morfologia della fiaba* (G. L. Bravo, Trad.). Einaudi.

Rivoltella, P. C. (2020). *Nuovi alfabeti: Educazione e culture digitali*. Scholé.

Schopenhauer, A. (1991). *L'arte di avere ragione (esposta in 38 stratagemmi)* (F. Volpi, A cura di; N. Curcio & F. Volpi, Trad.). Adelphi.

Walton, D., Reed, C., & Macagno, F. (2008). *Argumentation schemes*. Cambridge University Press.

White, J. B. (1973). *The legal imagination*. University of Chicago Press.

Fonti normative - Legal References

Ministero dell'Istruzione e del Merito.(2023). "Linee guida per le discipline STEM" [Guidelines for STEM disciplines]. Decreto Ministeriale 15 settembre 2023, n 184.

Ministero dell'Istruzione e del Merito.(2024). "Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica" [Guidelines for the teaching of civic education]. Decreto Ministeriale 7 settembre 2024, n 183.

Ministero dell'Istruzione e del Merito. (2025). "Linee guida per l'introduzione dell'intelligenza artificiale" [Guidelines for the introduction of artificial intelligence]. Allegato al Decreto MInisteriale 9 agosto 2025, n 166.

Ministero dell'Istruzione e del Merito. (2025). "Nuove indicazioni 2025. Scuola dell'infanzia e primo ciclo di istruzione. Materiali per il dibattito pubblico" [New National Guidelines, Pre-school and First cycle of education, Materials for public debate]. Documento del 7 luglio 2025.