

# CURRICULUM VITAE

## INFORMAZIONI PERSONALI

Nome Alberto Pian

Indirizzo

Telefono

Cell

CF

Nazionalità

Data di nascita

## ESPERIENZA LAVORATIVA

Trentanove anni di insegnamento di ruolo. Attualmente in servizio presso l'IIS Bodoni – Paravia di Torino, come insegnante di Lettere e Storia. Collaboratore esterno presso l'Università della Tuscia (VT) Unituscia, nel Master biennale di E-Learning e il Politecnico di Milano e nel Master IAD Università Tor Vergata (ROMA). Esperienze di formazione per aziende e università. Consulenze per gruppi editoriali. Esperienze di ricerca in ambito didattico in campo internazionale. Consulenze e sperimentazione introduzione nuove tecnologie nella formazione e progetti didattici con uso di tecnologie informatiche e mobile device. Consulenze e incarichi di responsabilità presso Ministero Pubblica Istruzione per diffusione tecnologie didattiche. Creazione e sviluppo di prodotti e progetti in ambito comunicazione aziendale e progetti di storytelling e StorytellingGame aziendale e didattico. Pubblicazione di saggi, articoli e libri. Sviluppo di software didattici. Formatore Apple, Espero, Conform. Consulente e formatore aziendale per la riorganizzazione della formazione interna e per la comunicazione d'impresa e gestione di community aziendali in settori industriali, bancario, editoriale, chimico, comunicazione e pubblicità. Apple Distinguished Educator e Apple Professional Development. Nel corso di queste esperienze ha inventato e prodotto numerosi sistemi didattici e comunicativi antesignani di molte pratiche oggi diffuse come la flipped classroom, didattica con il podcasting, introduzione e del montaggio video come strumento didattico, didattica con scene parlanti, metodi induttivi, metodi CSI. Ha ideato il concetto e le procedure della didattica multicanale e una serie di metodologie correlate. ha ideato le metodologie dello StorytellingGame per la formazione in elearning. Insignito di un award speciale nel 2016 dall'Università dell'Oklahoma.

## ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Laurea in Materie Letterarie conseguita con Lode presso l'Università di Torino.  
Master in E-Learning conseguito con Lode presso l'università della Tuscia. Certificati professionali di montaggio filmico. Vari attestati.

## CAPACITÀ E COMPETENZE PERSONALI

*Acquisite nel corso della vita e della  
carriera ma non necessariamente*

PRIMA LINGUA  
ALTRE LINGUE

**ITALIANO**  
**FRANCESE**

**Francese**

- Capacità di lettura Ottima
- Capacità di scrittura Buona
- Capacità di espressione orale Ottima

**Inglese**

- Capacità di lettura Solo argomenti di settore e tecnici
- Capacità di scrittura Elementare
- Capacità di espressione orale No

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
RELAZIONALI**

*Vivere e lavorare con altre persone, in ambiente multiculturale, occupando posti in cui la comunicazione è importante e in situazioni in cui è essenziale lavorare in squadra (ad es. cultura e sport), ecc.*

ASSISTENZA A DISABILI, SUPPORTO PSICANALITICO E ASSISTENZA A PERSONE IN SOFFERENZA PSICHICA, PRATICHE RELAZIONALI IN SERVIZI DI EDUCAZIONE SOCIALE E DI LUNGODEGENZA PSICHIATRICA. AVVIAMENTO AL LAVORO DI PERSONE IN DIFFICOLTÀ E DIVERSAMENTE ABILI. ORGANIZZAZIONE E CONDUZIONE DI GRUPPI NEI CORSI DI INSEGNAMENTO IN PRESENZA E A DISTANZA PRESSO SCUOLE, ENTI, UNIVERSITÀ, AZIENDE. PARTECIPAZIONE A GRUPPI DI LAVORO PER LA SPERIMENTAZIONE E LA RICERCA SCIENTIFICA DIDATTICA PEDAGOGICA IN AMBITO NAZIONALE E INTERNAZIONALE. GESTIONE E ORGANIZZAZIONE DI GRUPPI E PROJECT WORK DI GRUPPO. GESTIONE DI WEB COMMUNITY, DI DINAMICHE RELAZIONALI IN AMBIENTI DI APPRENDIMENTO ON - LINE (E-LEARNING) E IN PRESENZA.

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
ORGANIZZATIVE**

*Ad es. coordinamento e amministrazione di persone, progetti, bilanci; sul posto di lavoro, in attività di volontariato (ad es. cultura e sport), a casa, ecc.*

GESTIONE DI GRUPPI IN SITUAZIONE DI APPRENDIMENTO SIA IN PRESENZA CHE ON-LINE O IN SITUAZIONI MISTE. ORGANIZZAZIONE DI TEAM DI LAVORO RIVOLTI ALLA PRODUZIONE. ORGANIZZAZIONI DI GRUPPI IN SITUAZIONE DI SIMULAZIONE. PARTECIPAZIONE E COORDINAMENTO IN ATTIVITÀ DI RICERCA SCIENTIFICA. CREAZIONE E GESTIONE DI AMBIENTI DI GIOCO DIDATTICO E GESTIONE DEI GRUPPI IN TALI AMBITI. CREAZIONE DI GRUPPI E GESTIONE IN AMBITO AZIENDALE PER LO SVILUPPO DI PROGETTI (TEAM MANAGER). ORGANIZZAZIONE, DIREZIONE E COACHING DI GRUPPI DI RICERCA SCIENTIFICA. DIREZIONE, REGIA E GESTIONE DI GRUPPI DI LAVORO PER LA PRODUZIONE DI COMUNICAZIONE AZIENDALE, STORYTELLING, FILM, RIPRESE, MONTAGGIO, IDEAZIONE E SVILUPPO DI GAME E DI APPLICAZIONI.

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
TECNICHE**

*Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.*

OTTIMA CONOSCENZA DEI SISTEMI MACINTOSH, MOBILE DEVICE, IOS E ANDROID, SOFTWARE DI MONTAGGIO FILMICO PROFESSIONALE, CREAZIONE DI EFFETTI SPECIALI, GRAFICA PROFESSIONALE, IMPAGINAZIONE E CREAZIONE SITI WEB A LIVELLO PROFESSIONALE, PROGETTAZIONE E PRODUZIONE AUDIO, DVD, MPEG, VIDEO STREAMING, DIFFUSIONE DATI VIDEO E AUDIO A DISTANZA, CREAZIONE E GESTIONE DI PODCAST AUDIO – VIDEO, SERVER MAC OS PODCAST PRODUCER, PROGRAMMAZIONE A OGGETTI PER LA PRODUZIONE DI SOFTWARE, CODING, PROGETTAZIONE E PRODUZIONE DI LEARNING-OBJECT E KIT DIDATTICI, CREAZIONE E PRODUZIONE LIBRI DIGITALI MULTIMEDIALI EPUB, MOULTI TOUCH BOOK, KF8, PROGETTAZIONE E PRODUZIONE DI CORSI IN E-LEARNING. SCRITTURA DI TUTORIAL, GUIDE, MANUALISTICA. PROGETTAZIONE E ORGANIZZAZIONE DI SISTEMI DI DIDATTICA ON – LINE E BLENDED.

**CAPACITÀ E COMPETENZE  
ARTISTICHE**

*Musica, scrittura, disegno ecc.*

PRODUZIONE DI CONTENUTI CULTURALI E ARTISTICI CON GLI STRUMENTI SOPRA INDICATI (PER ES: VIDEO, TRAILER, PODCAST, LETTURE, IPERTESTI, CORTOMETRAGGI, ECC.). STORYTELLING E SCRITTURA CREATIVA E FINALIZZATA ALLA PRODUZIONE DI SAGGI, TUTORIAL, MANUALISTICA, ROMANZI. SCRITTURA DI ARTICOLI, SCRITTURA PER IL WEB, SCRITTURA PER I SOCIAL, SCENEGGIATURA. PRODUZIONE MUSICALE CON SOFTWARE DEDICATI. CREAZIONE DI FUMETTI. CREAZIONE DI BRANI MUSICALI (COLONNE SONORE). UTILIZZO DELLA CREATIVE SUITE E TUTTE LE APPLICAZIONI ADOBE PER LA PRODUZIONE CREATIVA DI RISORSE

PATENTE O PATENTI

PATENTE B

**ALLEGATI** Curriculum descrittivo e Storie di successo.

Il sottoscritto è a conoscenza che, ai sensi dell'art. 26 della legge 15/68, le dichiarazioni mendaci, la falsità negli atti e l'uso di atti falsi sono puniti ai sensi del codice penale e delle leggi speciali. Inoltre, il sottoscritto autorizza al trattamento dei dati personali, secondo quanto previsto dalla Legge 675/96 del 31 dicembre 1996

Torino, 1 febbraio 2016  
prof. Alberto Pian

# ALLEGATO 1

## Curriculum descrittivo

Ho conseguito la Laurea in Materie Letterarie (con lode) il 29 novembre 1985, presso la Facoltà di Magistero dell'Università di Torino e nel 1987 ho ottenuto il Premio di Storia "Mariangiola Reineri", bandito dal Dipartimento di Storia della stessa Università. Nel 2008 ho conseguito il diploma di Master universitario in E-Learning presso l'Università della Tuscia con Lode. Ho acquisito certificazioni ufficiali per il montaggio video professionale con Final Cut. Dopo aver lavorato come educatore socio – assistenziale con malati psichici e portatori di handicap, ho insegnato nelle scuole elementari, in ruolo come vincitore di concorso dal 1983 e dal 1992 insegno, sempre in ruolo e come vincitore di concorso, Lettere e Storia negli istituti secondari di secondo grado.

Ho una lunga esperienza di insegnamento che va dalle scuole elementari all'università, passando per aziende nazionali e multinazionali. Svolgo normalmente corsi di formazione per docenti e formatori su modelli e metodi di insegnamento su temi didattici e pedagogici in particolare e sull'impiego delle tecnologie digitali, mobile device, iPad, ecc. In ambito comunicativo insegno e sperimento sistemi di narrazione e di comunicazione di tipo testuale e audiovisuale, diversi sistemi di storytelling e gamificazione per la comunicazione d'impresa e per la didattica. Ho infatti una grandissima esperienza nei campi della narrazione, della documentazione e della divulgazione con strumenti testuali, audio/ video e podcasting. Sono stato ideatore e responsabile del sito Education di Apple dal 1996 al 2000. La mia collaborazione con Apple continua in altre forme. Ho svolto circa 350 corsi certificati per docenti su temi didattici e strumenti per la formazione, una quarantina di collaborazioni con Università, Indire, MPI, ed Enti a carattere nazionale e numerose docenze in ambito professionale anche per progetti europei, come formatore Espero, Conform, per numerose imprese. Per la SIS Università di Torino ho condotto i laboratori di Didattica delle scritture (dal 2003 al 2008) e Apprendimento cooperativo il seminario "Insegnare e apprendere con le immagini in movimento" (dal 2005 al 2008). Ho creato e pubblicato numerosi CD e progetti comunicativi per imprese e istituzioni pubbliche. Ho svolto il compito di animatore del forum "Ricerca e didattica" del Portale della Ricerca Italiana assegnato dal consorzio interuniversitario Cineca nel 2006. Sono stato incaricato dalla DGSI del MIUR di ideare e dirigere la redazione del progetto del MIUR E-didablog e Podcasting per la sezione Podcasting negli anni 2006 e 2007. Sono stato titolare del seminario "Didattica on – line" per lo IED di Torino nel 2005 e nel 2006. Ho svolto docenze per sistemi di insegnamento a distanza ed e-learning per l'Università di Genova e l'Università della Tuscia (VI), con la quale collaboro dal 2006 con i seminari di tecniche di narrazione, ambienti di apprendimento narrativi e di podcasting (dal 2006 al 2012) e il DOL del Politecnico di Milano (2012/2013). Dal 2013 per il master IED insegno Progettazione didattica e didattica multicanale integrata. Ho collaborato a progetti di ricerca nazionali e internazionali (PRIN), in campo universitario fra i quali il trattamento dei dati audiovisivi per la Facoltà di Matematica dell'Università di Torino. Ho assunto incarichi di consulenza nel settore delle iniziative e dei servizi web attinenti la produzione e distribuzione di contenuti digitali audio (podcasting) per conto di importanti case editrici e gruppi editoriali (RCS, Motta, Garamond). Ho collaborato e collaboro alla produzione di contenuti innovativi sul terreno più avanzato dell'elaborazione didattica come la gamification, il coding, progettazione e la produzione di multi touch book (Capitello, De Agostini, Centro Leonardo). Ho svolto e svolgo attività di consulenza per progettazione di comunicazione d'impresa a carattere multimediale, di gioco (serious game) e narrativo (storytelling). Nel 2005 ho introdotto in Italia l'impiego delle tecnologie di podcasting in ambito didattico, dando vita a una ricca esperienza e a una lunga elaborazione teorica, che è diventata il punto di riferimento nazionale per analoghe esperienze scolastiche e universitarie. In questo quadro, sempre mantenendo uno stretto legame con le elaborazioni pedagogiche del 900 sui temi della partecipazione attiva degli studenti al processo di apprendimento e le più recenti acquisizioni relative ai temi dell'insegnamento a distanza e del social networking. L'elaborazione didattica e pedagogica sugli strumenti relativi al podcasting e in genere all'e-learning (nell'ambito di specifiche piattaforme di apprendimento on-line e di sistemi di social net), mi ha portato a sistematizzare alcune importanti riflessioni sui temi dei media audio - video, sul loro impiego, sul loro rapporto con le tecnologie didattiche e sugli elementi di continuità e di rottura che sono presenti rispetto alla storia e alla funzione dei mezzi radiofonici e televisivi. L'elaborazione teorico - pratica da me sviluppata sul concetto di "format" della lezione rappresenta un'importante acquisizione in ambito scolastico e universitario. Riprendendo il solco di una pedagogia attiva ho elaborato sistemi e metodi di insegnando nei quali l'allievo è parte attiva del processo assumendo compiti e responsabilità dell'insegnante. Ho elaborato modelli di insegnamento che permettono una varietà di combinazioni di possibilità e di tecniche rivolte alla partecipazione dello studente e allo sviluppo del suo pensiero critico. In questo contesto ho coniato

la formula dell'insegnante "regista della didattica" documentando come si possa arricchire la funzione di mediazione sostenuta dal docente, suscitando un diverso livello qualitativo di partecipazione ai processi di apprendimento - insegnamento, attraverso gli strumenti di cooperazione, produzione e divulgazione presenti in rete (dal podcasting agli ambienti di condivisione del web 2, all'impiego dei mobile device iPad), utilizzando anche tecniche di Storytelling e gioco (didattica multicanale, StorytellingGame). Si tratta anche di esplorare (è questo il senso delle mie ultime ricerche anche in ambito universitario), la possibilità di rivalutazione delle tecniche narrative e di comunicazione non istituzionale (anche con il supporto della comunicazione audio - video), per determinare nuovi e interessanti scenari nel panorama della formazione e della comunicazione in genere. In questo senso ho svolto attività di consulenza e di progettazione di strumenti di comunicazione aziendale per numerose imprese a carattere nazionale e internazionale.

Scrivo saggi, testi di scrittura creativa, tutorial, e kit didattici, produco video e episodi di podcasting. Su argomenti didattici e pedagogici ho pubblicato 20 libri, di cui 11 eBook, fra i quali con importanti editori quali Mondadori, Laterza, La Nuova Italia, Armando, Centro Leonardo, Narcissus; 80 articoli e saggi a stampa e circa 200 in Internet. Collaboro regolarmente con la rivista Applicando soprattutto per documentazione di attività didattiche con strumenti Apple: Server Mac, iPod / iPad, ecc. Progetto e sviluppo software distribuiti free per insegnanti e studenti. Sono stato ideatore e responsabile della sezione video del progetto del Miur E-Didateca fino alla conclusione dell'esperienza nel 2007. I progetti didattici da me presentati e realizzati hanno ottenuto il premio europeo Netd@ys (2003); il riconoscimento di qualità della UE (2003); il premio Gold dell'Indire (2005); il premio CentoScuole bandito dalla Fondazione S.Paolo (2005); il premio Gold (2006), la selezione europea Learning Award (2006), la cooperazione dell'USR Piemonte con un cofinanziamento (2007), il premio Gold Indire (2011). Nel novembre del 2005 sono stato selezionato come preparatore - autore dei materiali di supporto per il Piano nazionale di formazione degli insegnanti sulle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (For TIC II) sui temi della didattica con gli strumenti del video e del montaggio digitale e del podcasting e nel 2008 sui temi dall'uso degli strumenti narrativi nel Web 2. Nel 2007 ho avviato una collaborazione con l'IRRE Lombardia in qualità di esperto di didattica in podcasting per il progetto "Gestione piattaforme on line". Nel 2010 sono stato selezionato dalla USR per la formazione di un nucleo operativo ristretto per il supporto alla didattica multimediale (Scholarity Report). Attualmente il libro in formato ePub (iPad in classe), è nelle classifiche dei più venduti in Italia. recentemente ho pubblicato il multi touch book, Didattica multicanale. Il progetto didattico Didanext Channel i linguaggi del Web 2, è stato finanziato e realizzato dalla Regione Piemonte ed è il primo progetto in Italia e uno dei primi al mondo che propone innovativi e recentissimi strumenti tecnici e didattici per l'utilizzo delle tecnologie del Web 2, web community e storytelling nell'insegnamento. Numerosi articoli di giornale locali e nazionali e servizi televisivi hanno documentato la mia attività progettuale in tal senso. Consulente Apple, ho contribuito a riorganizzare il settore education e sono stato ideatore e responsabile del sito Apple Education (1996 -2000), impiegando, fra i primi al mondo, tecniche narrative (storytelling) in ambito di comunicazione aziendale. Faccio parte del progetto internazionale A.D.E. di Apple computer dal 2000 e dal 2011 sono stato selezionato nel nucleo internazionale fondato da Apple degli Education Apple Professional Development. Dal 2011 collaboro a importanti progetti didattici per l'inserimento dell'iPad nei processi di insegnamento e apprendimento proponendo modelli e ipotesi di lavoro per garantire il successo dell'introduzione di centinaia di device per ciascun istituto. Nel 2014 sono stato selezionato come insegnante in formazione e come relatore all'ADE Institute di San Diego (CA). Alcuni progetti di didattica fondata su storytelling con l'impiego di robot (Sphero), sono stati presentati alla conferenza annuale STEM ad Austin in Texas. Fra il 2010 e il 2015 ho messo a punto tecniche originali di storytelling, adottate da alcune imprese come Rekordata, Gurppo Input, Alba Leasing, BASF, Conform. Dal 2015 coordino il gruppo internazionale di Gamification degli Apple Distinguished Educator. Inoltre sono consulente per l'elaborazione e il supporto al progetto didattico della Fondazione Clerici, del progetto INN di Scuola Centrale e ho assunto l'incarico di insegnare Tecnologia e sperimentare metodi di insegnamento innovativi nella Mile Bilingual School. Intanto seguo numerosi progetti di innovazione didattica e nel campo della formazione aziendale sul territorio italiano.

## **ALLEGATO 2**

### **Storie di successo**

**Antefatto: chimica esplosiva.** All'età di 11 anni deve abbandonare la sua passione per la chimica dopo aver fatto esplodere l'antica scrivania del nonno. Le conseguenti punizioni lo convinceranno a riflettere sul fatto che quando si intraprende un progetto occorre pensare anche ai rischi e pianificare bene il metodo che possa portare al suo successo. ;-)

**L'invenzione dei workflow nella formazione.** All'inizio degli anni '90 creava un sistema completamente nuovo e di formazione, non più basato su lunghi e articolati corsi, ma sul concetto di workflow (procedure) pedagogicamente fondate in tempi brevissimi e orientate agli oggetti. Insegnanti di ogni ordine e grado potevano subito impiegare nuove metodologie di lavoro in classe con tecnologie informatiche che non avevano mai adoperato prima. Questa tecnica oggi molto diffusa, viene oggi esaltata attraverso i tablet e l'iPad. Nel libro iPad in classe (prima edizione novembre 2012), l'autore propone centinaia di workflow.

**Una nuova concezione di cooperazione.** A partire dal 1995 crea e attua per cinque edizioni consecutive un rivoluzionario modello di "convegno" che consente a quasi trenta persone nell'arco di una giornata, di presentare al pubblico procedure didattiche e idee di successo per insegnare e apprendere. I relatori non ricevono alcun compenso, è stata invitata a tenere discorsi, se non i saluti di prammatica. È un successo straordinario che si ripete cinque volte a Torino (due volte), Pisa, Boario Terme, al Teatro dell'Antica di Sabbioneta (MN). A questa esperienza si erano ispirati insegnanti oggi noti, per portare avanti altre interessanti e innovative iniziative, come "Teniamoci per mouse", la "Rete dei ragazzi del fiume" che continuano a dare lustro alla sperimentazione didattica e alla ricerca nel nostro Paese.

**Rivoluzione nella comunicazione aziendale: storytelling.** A metà degli anni novanta viene ingaggiato da Apple per contribuire a riorganizzare il settore Education attraverso il piano che ha ideato e che ha il suo perno in due punti vitali: un nuovo e completamente diverso impianto comunicativo; la diffusione di uno spirito di libera cooperazione e organizzazione fra docenti di tutto il paese. Nasce così il famoso e storico sito education di Apple Italia, organizzato in sezioni narrative, dove non si presentano i prodotti dell'azienda ma le storie e le vicende di chi li usa con successo, le metodologie più interessanti ed efficaci. È il primo vero storytelling aziendale italiano e uno dei primi al mondo. In un momento in cui Internet era in Italia agli albori questa comunicazione si diffonde con accessi che ancora oggi farebbero notizia. Insegnanti di ogni ordine di scuola e di tutta Italia raccontano le loro storie, si moltiplicano le visite e i contatti, vengono descritte procedure e workflow per aiutare tutti ad ottenere successo. I computer e gli strumenti Apple entrano nelle scuole dalla porta principale: si gettano le basi di futuri successi.

Allo stesso tempo Alberto Pian propone e organizza delle forme di associazionismo intorno alla ricerca didattica. Nascono numerose associazioni in tutta Italia che vedono la cooperazione dei docenti con gli strumenti Apple, si scambiano informazioni, costruiscono metodi e casi che diventano veri e propri modelli di insegnamento. L'ultima di queste, presieduta da Cesare Benedetti, ha concluso la sua esistenza nel 2013. Ora nuove forme di cooperazione sono in cantiere.

**Nuovi rapporti e concezioni di lavoro con le reti commerciali.** Allo stesso tempo, sempre dalla metà e fine anni '90, affianca la rete dei rivenditori Apple Education. Questa collaborazione inedita fra due mondi (scolastico e commerciale) molto distanti fra loro diventa un modello di successo. Apple internazionale stessa guarda all'esperimento italiano. Tutti i modelli italiani si ritrovano quindi presto sulla scena internazionale. È in quel periodo che nascono gli ADE, Apple Distinguished Educator.

**La battaglia culturale, la ripresa della tradizione da Dewey, Freinet, Vygotsky e il rapporto con i media.** Allo stesso tempo porta avanti nei suoi libri, in articoli, seminari e conferenze, una battaglia culturale fondata su due principi: la laicità della cultura e delle metodologie didattiche che devono potersi avvalere delle nuove tecnologie senza indirizzi moralistici e senza schierarsi per determinate scuole di pensiero e il rapporto costante dell'elaborazione didattica con la tradizione pedagogica internazionale. Contro le facilonerie dell'intelligenza pedagogica italiana che si affrettava a tradurre acriticamente le formule del "costruttivismo", del "cooperative learning", di oltre oceano, riprendeva i capisaldi e la tradizione della pedagogia europea, italiana, francese, americana stessa e russa, come reale fondamento di una ricerca moderna. Dewey, Freinet, Vygotsky rappresentavano le basi a cui tornare, contro il cognitivismo, un astratto e schematico "costruttivismo", gli schematismi psicologici e classisti di Piaget e tutte quelle formule vuote e quelle "americanate" che andavano tanto di moda

allora nelle università italiane dove la ricerca si riduceva alla traduzione di testi... Questa battaglia contro la povertà culturale della cosiddetta "Scienza della formazione" riguardava anche la deriva verso la Realtà Virtuale, le teorie di Levy, la semantica della "linfofera" che allora prendevano piede. In numerosi convegni e seminari in tutta Italia e in testi pubblicati, proponeva un sano ritorno all'esperienza pedagogica e alle pratiche didattiche in classe, in contesti concreti, proponendo metodi centrati sul riutilizzo dei media in chiave culturale e critica. Coniava allora le formule dell'"insegnante regista della didattica" e lo slogan "sfidare i media sul loro stesso terreno", oggi molto diffuse e condivise.

**Ricerca e metodi didattici.** Sul piano didattico e pedagogico si presenta quindi un periodo fertile durante il quale propone e realizza metodi rivoluzionari per l'epoca, che hanno formato generazioni di nuovi docenti. Fin dalla fine degli anni '80 proponeva metodi centrati sulla produzione di lezioni direttamente da parte degli studenti per concentrare in classe un lavoro attivo. Era quella che oggi viene chiamata "flipped classroom" (nuova retorica americana), che aveva in realtà le sue radici nell'attivismo pedagogico europeo degli anni sessanta e settanta.

Alla fine degli anni novanta, con il Metodo Trailer propone di piegare le tecniche della comunicazione effimera in chiave didattica e culturale. Nasceva un metodo che ancora oggi è portato avanti e ha consentito a centinaia di studenti di rafforzare l'apprendimento e l'autostima personale, il lessico e la padrona comunicativa e linguistica e di ottenere straordinari successi agli esami. Nel 2005 portava per la prima volta in una classe italiana il podcasting e creava il metodo della "talk lesson" fondata su cinque modelli collaudati in classe, attraverso il quale gli studenti riprendevano il concetto di format radiofonico per consolidare l'apprendimento e per renderlo "significativo" (Ausubel). Ma il podcasting era stato inserito per aiutare studenti in gravissime condizioni, rivelandosi poi uno strumento insuperabile in tanti casi di difficoltà di apprendimento. Nel 2009 nasce il progetto didattico fondato sulle scene parlanti che parte dal problema teorico già affrontato da Dewey e Vigotsky del rapporto fra sviluppo concettuale e manualità (laboratorio).

**Didattica narravita e StorytellingGame.** A partire dal 2005 crea e mette a punto un nuovo metodo di insegnamento a distanza per il Master della Tuscia che via via viene precisato. Vengono creati ambienti narrativi di apprendimento fondati su roll play e ambientati a Gotham City, fra i pirati dei Caraibi, nel West, in guerra. L'apprendimento viene articolato in modo strettamente laboratoriste, senza lezioni predefinite ed erogate in modo tradizionale, ma sostenuto da una ricchissima partecipazione fondata sulla costruzione di relazioni fra i corsisti e di attività continue. L'impianto di Storytelling viene quindi per la prima volta al mondo strutturato scientificamente in un modello di insegnamento. Su questa esperienza è in via di pubblicazione un libro. Nel 2013 questa esperienza arriva fino a unire in modo molto stretto l'impianto narrativo con quello del gioco. Nasce il metodo dello StorytellingGame, sperimentato per la prima volta in un corso on - line creato ad hoc con Espero, intitolato Arkimèdes e ambientato tra gli antichi Fenici.

**Didattica multicanale.** Nel 2012 conia il termine di "didattica multicanale" che conosce subito un vasto successo perché fondato su nuove strategie di apprendimento e insegnamento che possono essere applicate da tutti, grazie ai nuovi dispositivi mobili come gli iPad. L'elaborazione in questo senso viene codificata da diverse pubblicazioni, libri e articoli, che escono nel corso del 2012 e del 2013 e nel periodo successivo.

**Storytelling e gamificazione per le imprese.** Contemporaneamente porta avanti la sua passione per le forme di comunicazione interna ed esterna per le imprese. Presenta un piano di riorganizzazione nel digitale per un grosso gruppo editoriale a inizio anni 2000 che non verrà accolto ma che, alla luce odierna era largamente anticipatore. Collabora a progetti di storytelling, di comunicazione interna ed esterna con grandi e medie imprese, banche, editori in varia misura, finché lavora dal 2010 - 2015 a progetti innovativi in questo campo con aziende quali Rekordata, Gruppo Input, BASF, Conform, per articolare una comunicazione fondata su uno storytelling interno/esterno che coinvolge i dipendenti attraverso un metodo introspeffivo e catartico di narrazione.

**Progettazione didattica.** Attualmente svolge mansioni di progettista didattico presso scuole e istituti nazionali. Fra questi collabora come docente e consulente con la Mile Bilingual School di Milano, come consulente per le metodologie didattiche della Fondazione Clerici, come consulente per il settore Education di Rekordata Apple Solution Expert. Nel 2015 è ideatore del tour Challenge to Change che per due volte ha presentato metodologie didattiche innovative fondate sul CBL Challenge Based Learning, con un team di colleghi americani in tour che hanno coinvolto dieci città italiane e circa 20.000 docenti.

Luogo e data

Torino, 1 febbraio 2016

Il dichiarante