

Numero di progetto 2024-2-LT02-KA220-YOU-
00023123



**GREEN
SAGA**

FORMALIZZAZIONE DELLA FORMAZIONE



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

GREEN SAGA

Formalizzazione della formazione

Formalizzazione del materiale del workshop - WP3A1.5

Indice

Descrizione del progetto	1
Introduzione alla formazione	2
Obiettivi generali della formazione	2
Utilizzo della Toolbox delle Risorse di Green Saga	2
Panoramica della struttura della formazione	3
Pre- e Post- Valutazione della formazione	4
Cosa misurano i questionari	4
Per il formatore: somministrazione della valutazione	4
Modulo 1: Benvenuto, introduzione e attività di rompighiaccio	6
1. Scopo	6
2. Obiettivi di apprendimento	6
3. Discorso di benvenuto (10 minuti)	7
4. Questionario pre-formazione (10 minuti)	7
5. Attività rompighiaccio	7
Attività A: Il mio momento per il clima (15 minuti)	8
Attività B: La storia che ricordo (15 minuti)	8
Attività C: Due verità e un mito sul clima (15 minuti)	8
Attività D: Mappa decisionale (15 minuti)	9
6. Formazione del gruppo e regole di base (5 - 10 minuti)	9
7. Passaggio al Modulo 2	9
Modulo 2: Libri game interattivi: storia e caratteristiche principali	10
1. Scopo	10
2. Obiettivi di apprendimento	10
3. Contenuto del modulo	11
3.1 Dalla lettura passiva all'autonomia del lettore	11

3.2 Struttura della Narrazione Interattiva	<u>11</u>
3.3 Origini ed evoluzione	<u>11</u>
3.4 Caratteristiche principali	<u>12</u>
3.5 Valore educativo e pedagogico	<u>12</u>
4. Metodologia	<u>12</u>
5. Materiali necessari	<u>12</u>
6. Spunti di riflessione (Transizione al Modulo 3)	<u>12</u>
7. Documentazione per il WP3A1.5	<u>13</u>
Modulo 3: Giocare e analizzare storie d'avventura interattive	<u>14</u>
1. Scopo	<u>14</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>14</u>
3. Approccio metodologico	<u>15</u>
4. Struttura delle attività	<u>15</u>
4.1 Formazione dei gruppi	<u>15</u>
4.2 Fase di gioco	<u>16</u>
4.3 Feedback digitale immediato - Wooclap	<u>16</u>
5. Materiali necessari	<u>16</u>
6. Documentazione per il WP3A1.5	<u>16</u>
7. Spunti di riflessione (Transizione al Modulo 4)	<u>16</u>
Modulo 4: Esigenze, specificità e debriefing	<u>18</u>
1. Scopo	<u>18</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>18</u>
3. Struttura del debriefing	<u>19</u>
4. Identificazione delle esigenze specifiche dei giovani	<u>19</u>
5. Documentazione per il WP3A1.5	<u>19</u>
Modulo 5: Pedagogia con i libri game e progettazione di narrazioni sul clima	<u>21</u>
1. Scopo	<u>21</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>21</u>
3. Dall'insegnamento formale al gioco trasformativo	<u>22</u>
4. Sviluppo di narrazioni incentrate sul clima	<u>22</u>
4.1 Imparare attraverso il gioco (oltre la gamificazione)	<u>22</u>
4.2 Cosa deve essere definito prima di scrivere	<u>22</u>

5. Schema di documentazione per i libri game	<u>23</u>
6. Integrazione di personaggi reali e di fantasia	<u>23</u>
7. Diagramma della trama e logica di ramificazione	<u>23</u>
8. Progettazione inclusiva e accessibile	<u>24</u>
9. Documentazione per il WP3A1.5	<u>24</u>
Modulo 6: Strumenti per la narrazione interattiva – Toolbox di Green Saga	<u>25</u>
1. Scopo	<u>25</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>25</u>
3. Il ruolo della Toolbox	<u>27</u>
4. Panoramica della Toolbox	<u>27</u>
5. Dimostrazione 1: Twine (Struttura di base)	<u>27</u>
6. Dimostrazione 2: Genially (Coinvolgimento visivo)	<u>28</u>
7. Dimostrazione 3: Audacity (Dimensione audio)	<u>28</u>
8. Conclusione	<u>28</u>
9. Documentazione per il WP3A1.5	<u>28</u>
Modulo 7: Sfida creativa: Mini Libri game sul cambiamento climatico	<u>30</u>
1. Scopo	<u>30</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>30</u>
3. Struttura del modulo	<u>32</u>
3.1 Introduzione (5 minuti)	<u>32</u>
3.2 Dimostrazione con esempio (15 minuti)	<u>32</u>
4. La sfida creativa in tre fasi	<u>32</u>
Sfida 1: Costruire le fondamenta della storia (30 minuti)	<u>32</u>
Sfida 2: Ramificazione della storia (30 minuti)	<u>32</u>
Sfida 3: Trasformazione digitale e accessibilità (10 minuti)	<u>33</u>
5. Linee guida per il Mini Libro Game	<u>33</u>
6. Ruolo del formatore	<u>34</u>
7. Documentazione per il WP3A1.5	<u>34</u>
Modulo 8: Presentazioni, feedback tra pari e chiusura	<u>35</u>
1. Scopo	<u>35</u>
2. Obiettivi di apprendimento	<u>35</u>
3. Struttura della presentazione	<u>36</u>

4. Processo di feedback tra pari	<u>36</u>
5. Riflessione collettiva	<u>36</u>
6. Questionario post-formazione (8 minuti)	<u>37</u>
7. Chiusura formale	<u>37</u>
8. Documentazione per il WP3A1.5	<u>37</u>
Conclusione	<u>38</u>
La formazione Green Saga è concepita come un ciclo di feedback pratico: l'esperienza e le intuizioni degli operatori giovanili plasmano direttamente gli strumenti e le risorse che saranno utilizzati nel corso del progetto	<u>38</u>
Cosa ottiene la formazione	<u>38</u>
Guardando al futuro	<u>38</u>

Descrizione del Progetto

Green Saga è un progetto Erasmus+ della durata di 24 mesi ideato per consentire ai giovani di impegnarsi in modo significativo nell'azione per il clima. Il progetto riunisce cinque organizzazioni partner provenienti da tutta Europa in una missione comune volta a trasformare la consapevolezza ambientale in azioni proattive e personali a favore della sostenibilità.

Il progetto realizza 15 libri game che simulano il processo decisionale sulla sostenibilità nel mondo reale. Una Toolbox delle Risorse interattiva supporta gli educatori nell'utilizzo dell'apprendimento basato sulla narrazione. La missione è quella di promuovere il pensiero critico e l'empatia nella prossima generazione di cittadini attenti all'ambiente attraverso un'educazione basata sulla narrazione.

Introduzione alla formazione

Obiettivi generali della formazione

Questo corso di formazione di due giorni è pensato per fornire agli animatori giovanili le conoscenze, le competenze e gli strumenti pratici necessari per creare e proporre esperienze interattive basate sui libri-avventura incentrate sul cambiamento climatico. Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di:

- Comprendere la storia, la struttura e il valore educativo delle narrazioni interattive
- Applicare i principi eco-pedagogici alla narrazione sul clima
- Progettare libri game interattivi inclusivi, accessibili e basati sulla ricerca
- Utilizzare gli strumenti digitali del Green Saga Toolbox (Twine, Genially, Audacity e altri) per creare e condividere storie
- Facilitare attività legate ai libri game con giovani di età compresa tra i 16 e i 26 anni
- Integrare l'educazione ambientale basata sulla narrazione nella loro attuale pratica di animazione giovanile

Utilizzo della Toolbox delle Risorse di Green Saga

Ogni modulo di questo corso di formazione è supportato da strumenti e tutorial sviluppati appositamente per il progetto Green Saga. Queste risorse sono disponibili gratuitamente sul sito web del progetto e sono pensate per essere utilizzate sia in combinazione con il corso, sia in modo indipendente da esso.

Tutti gli strumenti, le sequenze e i tutorial sono disponibili all'indirizzo:

greensagaproject.eu

La Toolbox delle Risorse contiene 15 sequenze pratiche suddivise in quattro categorie:

- Creazione delle basi della narrazione sul clima (Sequenze 1-2)
- Creazione dei personaggi, delle dinamiche e della struttura narrativa (Sequenze 3-7)
- Digitalizzazione e produzione multimediale (Sequenze 8-13)
- Test e feedback (Sequenze 14-15)

Sette Tutorial offrono una guida dettagliata sulle competenze chiave:

- Tutorial 1: Progettare esperienze di apprendimento basate sull'avventura
- Tutorial 2: Toolbox delle Risorse delle risorse; panoramica e navigazione
- Tutorial 3: Creare narrazioni avvincenti sul clima
- Tutorial 4: Tecniche di narrazione interattiva; giochi di ruolo e processo decisionale
- Tutorial 5: Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per la narrazione
- Tutorial 6: Adattamento a diversi stili di apprendimento e fasce d'età
- Tutorial 7: Facilitazione di discussioni di gruppo e sfide di problem solving

Panoramica della struttura della formazione

Questo corso è stato concepito come un programma di due giorni, ma la sua struttura è flessibile: la durata può essere adattata in base ai diversi contesti e i moduli possono essere utilizzati indipendentemente l'uno dall'altro.

Modulo	Titolo
Modulo 1	Benvenuto, introduzione e attività di riscaldamento
Modulo 2	Libri game interattivi: storia e caratteristiche principali
Modulo 3	Giocare e analizzare le storie game interattive
Modulo 4	Esigenze, specificità e debriefing

Modulo 5	Pedagogia con i libri game e progettazione narrativa sul clima
Modulo 6	Strumenti per la narrazione interattiva: Green Saga Toolbox
Modulo 7	Sfida creativa: mini libri game sul cambiamento climatico
Modulo 8	Presentazione, feedback tra pari e chiusura

Pre- e Post- Valutazione della formazione

Per misurare l'impatto della formazione e raccogliere dati sull'apprendimento, i partecipanti sono invitati a compilare due brevi questionari: uno prima dell'inizio della formazione e uno al termine del secondo giorno. Entrambi i questionari sono disponibili su Google Forms e accessibili tramite i link o i codici QR forniti dal formatore.

Questionario Pre-valutazione della Formazione: completato nel Modulo 1.

Questionario Post- valutazione della Formazione: completato dopo Modulo 8, prima che i partecipanti se ne vadano.

Cosa misurano i questionari

Entrambi i questionari coprendono le stesse tematiche, consentendo un confronto diretto prima/dopo:

- Conoscenza pregressa dei formati narrativi e interattivi dei libri game
- Familiarità con l'ecopedagogia e l'educazione incentrata sul clima
- Fiducia nell'uso degli strumenti di storytelling digitale (Twine, Genially, Audacity)
- Esperienza nella progettazione di materiali didattici inclusivi o accessibili
- Disponibilità a utilizzare metodi basati sull'avventura con i propri gruppi di giovani

Per il formatore: somministrazione della valutazione

Condividi il link o il codice QR del modulo pre-formazione con i partecipanti all'inizio. Condividi il modulo post-formazione all'inizio della sessione conclusiva del Modulo 8, lasciando tempo per la compilazione prima che il gruppo si scioglia. Ricorda ai partecipanti che le risposte sono anonime.

Consiglio per il formatore: mostra il codice QR su una diapositiva o su un cartellino stampato per ogni studente

Se la connessione a Internet è limitata, puoi distribuire una versione stampata del modulo.

Modulo 1: Benvenuto, introduzione e attività di rompighiaccio

Durata

45–60 minuti

Format

Discorso di benvenuto + attività di rompighiaccio + formazione dei gruppi

1. Scopo

Questo modulo introduttivo definisce il carattere dell'intero percorso formativo. Il suo scopo è quello di dare il benvenuto ai partecipanti, presentare il progetto Green Saga, creare un clima di energia e sicurezza psicologica all'interno del gruppo e garantire che tutti partano da un punto di vista comune, pronti a partecipare attivamente alle sessioni successive.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Sentirsi accolti e orientati nel contesto formativo
- Comprendere gli obiettivi e la struttura del programma di due giorni
- Iniziare a instaurare un rapporto di fiducia e intesa con gli altri partecipanti
- Collegare le proprie esperienze pregresse ai temi della formazione
- Compilare il questionario di valutazione preliminare



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano: greensagaproject.eu

Tutorials

Tutorial 4: Tecniche di narrazione interattiva; giochi di ruolo e processi decisionali (a supporto dell'Attività di socializzazione D)

Tutorial 6: Adattamento a diversi stili di apprendimento e fasce d'età (letture di approfondimento per i formatori)

Tutorial 7: Moderazione di discussioni di gruppo e attività di problem solving

3. Discorso di benvenuto (10 minuti)

Il formatore esordisce dando il benvenuto ai partecipanti e presentandosi brevemente, insieme agli eventuali co-facilitatori. Viene fornita una breve panoramica del progetto Green Saga, che include la sua missione, le cinque organizzazioni partner e il ruolo della formazione nell'ambito del progetto più ampio. Il programma dei due giorni viene illustrato visivamente e vengono fornite alcune informazioni organizzative (pause, strutture a disposizione, regole di comunicazione).

Consiglio del formatore: cerca di mantenere questo momento breve e informale.

I partecipanti si sentiranno più coinvolti se saranno accolti come professionisti, e non come semplici partecipanti.

4. Questionario pre-formazione (10 minuti)

Prima dell'inizio delle attività di socializzazione, i partecipanti compilano il questionario preliminare alla formazione tramite Google Forms. Il formatore condivide il link o il codice QR e spiega che le risposte sono anonime e che la compilazione richiede circa 5 minuti.

5. Attività rompighiaccio

Le seguenti attività sono proposte come opzioni. I formatori dovrebbero selezionarne una o due in base alle dimensioni del gruppo, al livello di motivazione e al tempo a disposizione. Ciascuna è progettata per essere inclusiva, accessibile e pertinente ai temi della formazione.

Attività A: Il mio momento per il clima (15 minuti)

A coppie o in piccoli gruppi, i partecipanti raccontano una breve storia personale: un momento in cui hanno assistito, vissuto o sono stati toccati da un evento o un cambiamento legato al clima. Dopo aver condiviso le proprie esperienze a coppie, alcuni volontari le raccontano all'intero gruppo.

- Perché funziona: coinvolge immediatamente i partecipanti nel cuore emotivo del progetto; crea un legame personale prima di addentrarsi nei contenuti concettuali.
- Materiali: non sono necessari.

Attività B: La storia che ricordo (15 minuti)

I partecipanti pensano a un libro, un film, un gioco o una storia che hanno vissuto da giovani e che li ha sinceramente commossi o ha cambiato il loro modo di vedere le cose. Condividono: di cosa si trattava, una decisione presa da un personaggio e perché li ha segnati.

- Perché funziona: stimola il rapporto già esistente dei partecipanti con la narrazione e la scelta, collegandosi direttamente al Modulo 2.
- Materiali: non sono necessari.

Attività C: Due verità e un mito sul clima (15 minuti)

Ogni partecipante scrive tre affermazioni sul cambiamento climatico o sulla sostenibilità: due vere e una plausibile ma falsa. Divisi in piccoli gruppi, i partecipanti devono indovinare quale sia il mito e discutono di eventuali incertezze reali.

- Perché funziona: fa emergere le conoscenze pregresse, rompe il ghiaccio e prepara i partecipanti ai temi di pensiero critico della formazione.
- Materiali: piccoli foglietti o post-it; lavagna a fogli mobili (facoltativa).

Attività D: Mappa decisionale (15 minuti)

Ai partecipanti viene mostrato un semplice scenario ramificato a due decisioni, ad esempio un personaggio che affronta un dilemma di sostenibilità al lavoro o a casa. Ogni partecipante effettua le proprie scelte e giunge a uno dei quattro esiti possibili, poi individua gli altri che hanno raggiunto lo stesso esito e discute il proprio ragionamento.

- Perché funziona: un assaggio esperienziale diretto del formato di narrazione interattiva genera curiosità immediata prima del modulo teorico. Vedi il Tutorial 4 per le tecniche di facilitazione del processo decisionale.
- Materiali: scheda dello scenario stampata o proiettata, adesivi colorati, facoltativi.

6. Formazione del gruppo e regole di base (5-10 minuti)

È possibile inserire un breve giro di presentazioni durante o dopo l'attività di rompighiaccio. Il formatore invita quindi il gruppo a concordare due o tre regole di lavoro condivise per i due giorni: rispetto delle diverse esperienze, disponibilità ad assumersi rischi creativi e impegno a fornire un feedback costruttivo. Queste regole possono essere scritte su una lavagna a fogli mobili e lasciate visibili per tutta la durata dell'attività.

7. Passaggio al Modulo 2

Il formatore chiude il modulo introduttivo formulando la domanda centrale della formazione: in che modo lo storytelling e il potere di scelta possono aiutare i giovani a confrontarsi con il cambiamento climatico in modo personale e significativo?

Modulo 2: Libri game interattivi: storia e caratteristiche principali

Durata

90 minuti

Formato

Presentazione Interattiva + discussion guidata

1. Scopo

Questo modulo introduce gli operatori giovanili alle origini, alla struttura e al valore educativo dei libri game interattivi. Fornisce le basi teoriche e narrative necessarie per applicare la narrazione basata sull'avventura all'educazione al clima.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Spiegare i principi fondamentali della narrazione interattiva
- Descrivere lo sviluppo storico della narrazione a ramificazione
- Identificare gli elementi strutturali dei libri game interattivi
- Riconoscere il potenziale pedagogico delle narrazioni guidate dal lettore
- Riflettere sulla loro rilevanza per l'educazione al cambiamento climatico



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Tutorial

Tutorial 1: Progettare esperienze di apprendimento basate sull'avventura; guida passo passo alla creazione di sfide coinvolgenti basate su una trama, utilizzando il modello "input-sfida-valutazione"

Tutorial 3: Creare narrazioni avvincenti sul clima; letture di approfondimento sulla struttura narrativa e di come integrare i dati sul clima

3. Contenuti del modulo

3.1 Dalla lettura passiva all'autonomia del lettore

Il modulo si apre con una domanda di riflessione: "Hai mai desiderato che un personaggio di un libro prendesse una decisione diversa?", prima di presentare la narrazione interattiva come forma narrativa che trasferisce l'autonomia dal personaggio al lettore. Concetti chiave: il lettore come "protagonista della decisione"; sviluppo guidato dalle scelte, esiti narrativi multipli, e coinvolgimento etico e critico attraverso il processo decisionale.

3.2 Struttura della Narrazione Interattiva

I partecipanti esplorano la struttura formale dei libri game interattivi: testi suddivisi in brevi blocchi narrativi, ciascuno dei quali termina con due o più scelte che portano a conseguenze diverse, e percorsi narrativi e finali multipli. Vengono introdotte le mappe ramificate come strumenti di supporto strutturale, e il formatore spiega come questa struttura rispecchi i reali processi decisionali e possa simulare dilemmi etici.

3.3 Origini e evoluzione

- 1930: Prime sperimentazioni: Consider the Consequences! (Doris Webster & Mary Alden Hopkins), con 12 possibili finali, dove si affrontano temi morali.
- Anni '70-'80: Diffusione: Edward Packard (Sugarcane Island) e R.A. Montgomery (Journey Under the Sea) hanno riportato in auge la narrazione ramificata come genere mainstream per i giovani.

- Influenze letterarie e ludiche: narrazioni non lineari di importanti scrittori, insieme all'influenza dei giochi di ruolo da tavolo (ad es. Dungeons & Dragons) e il format dell'escape room.

3.4 Caratteristiche principali

Il formatore sintetizza le caratteristiche distintive: il lettore come protagonista delle decisioni; una struttura ramificata (blocchi → scelte → conseguenze); una dimensione ludica e simile a un gioco; l'idoneità all'uso individuale o di gruppo; e la trasferibilità ai formati digitali.

3.5 Valore educativo e pedagogico

La narrazione interattiva stimola il pensiero critico, incoraggia la riflessione etica, favorisce il pensiero divergente, rafforza la memoria attraverso il coinvolgimento attivo e promuove la crescita personale e la consapevolezza.

4. Metodologia

Lezione interattiva, narrazione storica, domande di riflessione, brevi scambi di gruppo ed esempi visivi (cartacei e digitali).

5. Materiali necessari

- Presentazione PowerPoint
- Esempio cartaceo di un libro game interattivo
- Esempio dimostrativo digitale
- Lavagna a fogli mobili per annotare le riflessioni

6. Spunti di riflessione (Transizione al Modulo 3)

In che modo l'autonomia del lettore modifica il coinvolgimento? Cosa rende le narrazioni ramificate così efficaci nel lavoro con i giovani? Come si potrebbero integrare le sfide climatiche in tali strutture?

7. Documentazione per il WP3A1.5

Documentare: domande sollevate sulla struttura narrativa; collegamenti con le pratiche esistenti nel lavoro con i giovani; eventuali idee errate sulla differenza tra gamification e apprendimento basato sull'avventura.

Modulo 3: Giocare e analizzare storie d'avventura game interattive

Durata

75 minuti

Format

Apprendimento esperienziale + osservazione guidata + feedback digitale

1. Scopo

Questo modulo consente ai partecipanti di vivere storie d'avventura interattive dal punto di vista degli studenti. Interagendo attivamente con le narrazioni interattive, gli animatori giovanili acquisiscono una comprensione pratica delle dinamiche di coinvolgimento, della struttura narrativa e del potenziale educativo. Il modulo funge al contempo da banco di prova per la metodologia narrativa e gli strumenti digitali.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Analizzare lo storytelling interattivo dal punto di vista di uno studente
- Identificare i fattori che influenzano il coinvolgimento e la sfida
- Valutare il potenziale educativo delle narrazioni ramificate
- Riflettere sull'usabilità dei formati cartacei e digitali
- Riconoscere i possibili ostacoli per il pubblico giovanile

 **Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga**

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Sequenza 15: Strumento per il playtesting e il feedback, una metodologia per l'osservazione strutturata e la raccolta di feedback digitali, direttamente applicabile alla fase di feedback di Wooclap
Tutorial
Tutorial 2: Toolbox delle Risorse, panoramica e navigazione (presentato durante questo modulo per consentire ai partecipanti di comprendere l'ecosistema delle risorse nel suo complesso)
Tutorial 4: Tecniche di narrazione interattiva: giochi di ruolo e processo decisionale
Strumenti Digitali
Wooclap: strumento digitale di feedback per il coinvolgimento in tempo reale e la valutazione delle sfide (wooclap.com)
Twine: strumento open source per la creazione di storie interattive basate su browser (twinery.org)
Genially: piattaforma di storie visive interattive (genially.com) Link alla sequenza 9 nella Toolbox delle Risorse.
onlinegamebooks.com e chooseyourstory.com: esempi di raccolte di storie per la fase di gioco

3. Approccio metodologico

Questo modulo segue un ciclo di apprendimento esperienziale: Esperienza (gioco) → Osservazione (presa di appunti strutturata) → Riflessione (feedback su Wooclap) → Analisi (dibattito pomeridiano con il Modulo 4).

4. Struttura delle attività

4.1 Formazione dei gruppi

I partecipanti formano piccoli gruppi di 3-4 membri, ciascuno con un ruolo informale: lettore/guida, facilitatore delle decisioni, osservatore (incaricato di stimolare il coinvolgimento e porre domande critiche) e segretario. Questa struttura favorisce una riflessione collaborativa piuttosto che una lettura passiva.

4.2 Fase di gioco

I gruppi giocano a 1-3 brevi storie interattive, scegliendo tra libri game cartacei, eBook, storie online (nei formati Twine o Genially) o esempi esterni. L'obiettivo non è "vincere", ma osservare l'esperienza prestando attenzione in modo strutturato al coinvolgimento emotivo, all'immersione, alla chiarezza delle decisioni, alla coerenza narrativa, alla difficoltà delle scelte, alla profondità didattica e all'accessibilità.

4.3 Feedback digitale Immediato - Wooclap

Dopo la fase di gioco, i partecipanti forniscono un feedback strutturato tramite Wooclap: Coinvolgimento (1-5) e Sfida (1-5), oltre a brevi impressioni qualitative. Questo permette di cogliere le reazioni emotive immediate, raccogliere dati misurabili sul coinvolgimento e modellare uno strumento di feedback digitale che i partecipanti possono utilizzare nel proprio lavoro con i giovani. La metodologia è in linea con la Sequenza 15 del Toolbox.

5. Materiali necessari

- Esempi stampati di libri game interattivi
- Computer portatili o tablet con connessione a Internet
- Elenco di link a storie online
- Modello di appunti strutturato (consigliato per la formalizzazione)
- Codice QR Wooclap

6. Documentazione per il WP3A1.5

Documentare: valutazione media del coinvolgimento; valutazione media della difficoltà; feedback positivi più ricorrenti; difficoltà più ricorrenti; modelli osservati nelle dinamiche di gruppo; ed eventuali problemi tecnici riscontrati.

7. Spunti di riflessione (Transazione al Modulo 4)

Cosa ti ha spinto a continuare a leggere? Cosa ha causato confusione o frustrazione? In quali momenti l'apprendimento è avvenuto in modo naturale? I dilemmi climatici potrebbero essere integrati in modo efficace?

Modulo 4: Esigenze, specificità e debriefing

Durata

60 minuti

Format

Discussione di gruppo guidata + analisi strutturata

1. Scopo

Questo modulo consolida l'esperienza acquisita nel Modulo 3 attraverso una riflessione strutturata e una discussione di gruppo. I partecipanti analizzano le osservazioni raccolte durante la fase di gioco, individuano le esigenze e le caratteristiche specifiche dei gruppi di giovani a cui si rivolgono e iniziano a stabilire collegamenti tra il formato di narrazione interattiva e i propri contesti professionali.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Sintetizzare le osservazioni raccolte durante la fase di gioco in spunti concreti
- Identificare le esigenze specifiche dei giovani studenti in materia di narrazione interattiva
- Illustrare i punti di forza e i limiti pedagogici del formato di narrazione interattiva
- Collegare la metodologia dei libri-avventura alla propria pratica di lavoro con i giovani



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Sequenza 14: Adattare la storia per garantire l'accessibilità e per gli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento; lista di controllo e strumenti digitali per identificare gli ostacoli all'inclusione (di diretta rilevanza per la discussione sulle esigenze dei giovani)

Sequenza 15: Strumento di playtesting e feedback; per analizzare i risultati Wooclap raccolti nel Modulo 3

Tutorial

Tutorial 6: Adattamento a diversi stili di apprendimento e fasce d'età; personalizzazione delle risorse per diversi contesti, fasce d'età e abilità

Tutorial 7: Facilitazione di discussioni di gruppo e sfide di problem solving; strategie per l'esplorazione guidata dagli studenti e il dibattito collaborativo

3. Struttura del debriefing

La discussione guidata si articola attorno ai dati Wooclap raccolti nel Modulo 3. Il formatore proietta le valutazioni aggregate relative al coinvolgimento e alle difficoltà e invita i partecipanti a interpretare insieme i risultati. Temi chiave della discussione: cosa ha determinato un elevato coinvolgimento? Cosa ha causato difficoltà o confusione? Cosa dovrebbe cambiare per diversi tipi di pubblico giovanile (ad esempio, coloro che presentano difficoltà specifiche di apprendimento)?

4. Identificazione delle esigenze specifiche dei giovani

I partecipanti discutono le caratteristiche dei propri gruppi di giovani, quali la fascia d'età, gli stili di apprendimento, l'alfabetizzazione digitale, la diversità linguistica ed eventuali esigenze o ostacoli particolari. Queste osservazioni vengono annotate su una lavagna a fogli mobili condivisa e influenzeranno direttamente il lavoro di progettazione inclusiva nel Modulo 5.

5. Documentazione per WP3A1.5

Documentare: intuizioni chiave emerse dal debriefing; esigenze specifiche dei giovani identificate; domande e preoccupazioni sollevate riguardo all'implementazione di narrazione interattiva in contesti diversi; e qualsiasi feedback sullo strumento Wooclap stesso.

Modulo 5: Pedagogia con i libri game e progettazione di narrazioni sul clima

Durata

60 minuti

Format

Approccio concettuale + quadro applicativo + design thinking guidato

1. Scopo

Questo modulo fornisce le basi pedagogiche per l'utilizzo dei libri game interattivi come strumenti per l'educazione al clima. I partecipanti passeranno dalla comprensione della struttura alla comprensione degli obiettivi didattici e della logica progettuale, approfondendo l'eco-pedagogia, la narrazione incentrata sul clima e la progettazione narrativa inclusiva.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Spiegare il valore pedagogico dell'apprendimento basato sull'avventura
- Definire i principi eco-pedagogici nell'educazione al clima
- Progettare strutture narrative incentrate sul clima
- Integrare il processo decisionale etico nella narrazione
- Applicare strategie di progettazione inclusiva nelle storie interattive



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Sequenza 1: Individuare una sfida climatica reale come base della storia; selezionare una questione ambientale concreta attorno alla quale costruire decisioni, conflitti e conseguenze
Sequenza 2: Dai dati scientifici al messaggio educativo della storia; trasformare i dati climatici in un messaggio narrativo chiaro e comprensibile
Sequenza 7: Strutturare la trama principale e l'arco narrativo; definire le fasi chiave dello sviluppo e la coerenza complessiva della storia
Tutorial
Tutorial 1: Progettare esperienze di apprendimento basate sull'avventura; il modello "input-sfida-valutazione" per sfide ambientali incentrate sulla narrazione
Tutorial 3: Creare narrazioni avvincenti sul clima; creazione dei personaggi, ambientazione e contesto climatico, struttura della storia, integrazione dei dati climatici

3. Dall'insegnamento formale al Gioco creativo

Laddove l'istruzione secondaria tende spesso a diventare standardizzata e incentrata sui contenuti, la narrazione basata sull'avventura reintroduce la libertà di esplorazione, l'autonomia personale, il coinvolgimento emotivo e il processo decisionale riflessivo. I libri game Green Saga si collocano nell'ambito dell'eco-pedagogia, dell'educazione sostenibile e dell'apprendimento esperienziale, consentendo agli studenti di esplorare dilemmi significativi legati al clima e di sviluppare autonomia e pensiero critico.

4. Sviluppo di narrazioni incentrate sul clima

4.1 Imparare attraverso il gioco (oltre la gamificazione)

I libri game sono ambienti narrativi strutturati in cui la finzione supporta l'apprendimento basato sulla realtà, le emozioni migliorano la memorizzazione e le scelte etiche stimolano la riflessione.

Il cambiamento climatico viene presentato non come una teoria astratta, ma come un'esperienza vissuta.

4.2 Cosa deve essere definito prima di scrivere

I partecipanti vengono guidati attraverso domande progettuali essenziali: Quale questione climatica viene affrontata? Cosa vogliamo che i lettori comprendano o interiorizzino? Quale percorso emotivo dovrebbe creare la narrazione? Quali tensioni etiche sono insite? Le storie dovrebbero includere una narrazione centrale, inserti informativi, spunti di riflessione e documentazione affidabile. Si vedano le Sequenze 1 e 2 per un approccio strutturato a questo lavoro preparatorio.

5. Schema di documentazione per i libri game

- Fase 1: Scegliere l'argomento climatico (Sequenza 1): inondazioni, piogge torrenziali, incendi boschivi, scioglimento dei ghiacciai, migrazioni climatiche, ecc.
- Fase 2: Raccogliere dati affidabili (Sequenza 2): relazioni scientifiche, fonti giornalistiche, dati storici, statistiche e documentazione visiva.
- Fase 3: Descrivere l'ambientazione: il contesto prima dell'evento climatico, durante l'evento e dopo. Ciò garantisce realismo e credibilità narrativa.

6. Integrazione di personaggi reali e di fantasia

Includere persone reali, fotografi, attivisti e scienziati rafforza la credibilità e il legame emotivo. I personaggi di fantasia dovrebbero includere un protagonista (un agente positivo del cambiamento) e un antagonista (uno scettico, un ostacolo o un problema sistemico). Tutti i personaggi devono evitare gli stereotipi e riflettere la diversità di genere, cultura, abilità e background. Le sequenze 3 e 4 della Toolbox forniscono una guida dettagliata sulla creazione dei personaggi.

7. Diagramma della trama e logica di ramificazione

Ai partecipanti viene presentata la creazione di diagrammi narrativi: mappare i bivi, definire i punti decisionali, pianificare finali alternativi e visualizzare la struttura narrativa. La sequenza 7 supporta l'organizzazione della trama principale, mentre la sequenza 6 (trattata nel Modulo 7) guida la progettazione della struttura ramificata.

8. Progettazione inclusiva e accessibile

- Aspetto visivo: diagrammi, illustrazioni, elementi contrassegnati da colori, impaginazione chiara, caratteri tipografici e spaziatura adeguati
- Aspetto uditivo: narrazione audio, registrazioni di dialoghi, effetti sonori, brani musicali di accompagnamento
- Aspetto cinestetico: attività di gioco di ruolo, drammatizzazione, debriefing basato sulla discussione

Linee guida chiave per l'inclusione: linguaggio chiaro e semplice; livelli di difficoltà flessibili; rappresentazione diversificata; formati di contenuto multipli. Vedere la Sequenza 14 e il Tutorial 6 per le checklist dettagliate sull'accessibilità.

9. Documentazione per WP3A1.5

Documentare: domande sollevate sull'accuratezza climatica; sfide di inclusione identificate; feedback sugli elementi multimodali; difficoltà nel bilanciare finzione e fatti; osservazioni sulla progettazione dei personaggi.

Modulo 6: Strumenti per la narrazione interattiva - Toolbox di Green Saga

Durata

75 minuti

Format

Dimostrazione + Approfondimento guidato

1. Scopo

Questo modulo presenta ai partecipanti la Toolbox delle Risorse di Green Saga e illustra come alcuni strumenti digitali selezionati possano aiutare a creare storie d'avventura interattive incentrate sul clima. Il modulo collega i principi pedagogici del primo giorno a strategie tecniche concrete di implementazione.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Esplorare la Toolbox delle Risorse di Green Saga
- Individuare quali strumenti sono adatti a quali scopi narrativi
- Comprendere la logica di base degli strumenti per la narrazione ramificata
- Riconoscere in che modo gli elementi visivi e audio aumentano il coinvolgimento
- Scegliere gli strumenti più adatti in base agli obiettivi didattici



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Sequenza 8: Organizzazione della storia in formati digitali e interattivi; passaggio dalla progettazione narrativa a una struttura pronta per il digitale

Sequenza 9: Creazione di un libro-avventura interattivo basato sul testo (ad es. Twine); coerenza narrativa e connessione tra le parti della storia
Sequenza 10: Progettazione di elementi visivi e illustrazioni; trasformazione dei momenti narrativi in scene visive
Sequenza 11: Modifica e adattamento delle immagini per uso narrativo (ad es. GIMP); ritratti dei personaggi e illustrazioni narrative
Sequenza 12: Creazione di un libro game visivamente interattivo (ad es. Genially); combinazione di testo, immagini e interazioni
Sequenza 13: Integrazione di elementi audio (ad es. Audacity); narrazione, effetti e atmosfere per l'immersione e l'accessibilità
Tutorial
Tutorial 2: Toolbox delle Risorse: panoramica, navigazione e integrazione in diversi contesti didattici (riferimento fondamentale per questo modulo)
Tutorial 5: Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per la narrazione; integrazione di video, audio e media interattivi; strumenti per la narrazione digitale; aumento del coinvolgimento attraverso la tecnologia
Strumenti Digitali
Twine: strumento per la creazione di narrazioni ramificate (twinery.org); gratuito, basato su browser, non richiede registrazione
Genially: piattaforma per la narrazione visiva interattiva (genially.com); disponibile in versione gratuita
Audacity: registrazione e editing audio (audacityteam.org); gratuito, multilingue
Canva: progettazione grafica e impaginazione (canva.com); disponibile in versione gratuita
GIMP: illustrazione e editing di immagini (gimp.org); gratuito, multilingue
Inkscape: illustrazione vettoriale (inkscape.org); gratuito, multilingue
Ocenaudio: alternativa per l'editing audio (ocenaudio.com); gratuito
NaturalReader: strumento di accessibilità per la sintesi vocale (naturalreaders.com); versione gratuita disponibile

LanguageTool; controllo grammaticale e di accessibilità ([language-tool.org](https://www.language-tool.org)); gratuito, oltre 20 lingue

3. Il ruolo della Toolbox

Il formatore spiega che esistono molti strumenti per creare storie interattive e che la Green Saga Toolbox semplifica questo panorama organizzando gli strumenti in categorie funzionali. I partecipanti guardano il tutorial sulla Toolbox (Tutorial 2), esplorano il sito web della Toolbox all'indirizzo greensagaproject.eu e comprendono come gli strumenti si integrino con la struttura narrativa. L'enfasi è posta sulla guida, non sulla complessità tecnica.

4. Panoramica della Toolbox

- Narrazione e struttura: Twine, Inklewriter, Storybird; per creare logiche di ramificazione e struttura narrativa. Vedi le sequenze 8 e 9.
- Progettazione visiva: Canva, Genially, per migliorare il coinvolgimento attraverso il layout, l'animazione e la narrazione visiva. Vedi le sequenze 10, 11 e 12.
- Audio: Audacity, Ocenaudio; per arricchire l'atmosfera e supportare l'inclusione multimodale. Vedi la Sequenza 13.
- Accessibilità: NaturalReader, LanguageTool; per migliorare la leggibilità e l'inclusività. Vedi la Sequenza 14.

5. Dimostrazione 1: Twine (Struttura di base)

Dimostra come vengono costruite tecnicamente le narrazioni ramificate: creazione di una nuova storia, scrittura di 2-3 passaggi, inserimento di scelte e riproduzione della storia per visualizzare le ramificazioni. I partecipanti possono vedere come i dilemmi etici e le decisioni sul clima possano essere integrati nei nodi di ramificazione. Fare riferimento alla Sequenza 9 per una guida completa passo dopo passo.

6. Dimostrazione 2: Genially (Coinvolgimento visivo)

Mostra come raccontare storie attraverso immagini: creare una diapositiva, aggiungere illustrazioni, utilizzare effetti e animazioni e collegare le diapositive per creare un flusso interattivo. Il rinforzo visivo favorisce la memorizzazione, l'accessibilità e il coinvolgimento emotivo. Per indicazioni dettagliate, consultare la Sequenza 12.

7. Dimostrazione 3: Audacity (Dimensione audio)

Introduce l'audio come strumento di potenziamento della narrazione: registrazione di una breve frase, taglio e regolazione dell'audio e sovrapposizione di più elementi sonori. L'audio favorisce l'immersione, l'apprendimento multisensoriale e l'inclusione degli studenti con difficoltà di lettura. Fare riferimento alla Sequenza 13 per una guida completa.

8. Conclusione

Twine = Strutture (Sequenza 9)
Genially = Coinvolgimento Visivo (Sequenza 12)
Audacity = Suono & atmosfera (Sequenza 13)
Lo scopo della "Toolbox delle Risorse" non è quello di padroneggiare ogni singolo strumento.
Si tratta piuttosto di scegliere lo strumento giusto per il giusto obiettivo pedagogico.
Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

9. Documentazione per il WP3A1.5

Documentare: strumenti più utilizzati durante l'esercitazione; strumenti percepiti come difficili; richieste di ulteriori chiarimenti tramite tutorial; ostacoli tecnici (ad es. creazione

dell'account, problemi di connessione a Internet); e considerazioni relative all'accessibilità sollevate dai partecipanti.

Modulo 7: Sfida creativa: Mini Libri game sul cambiamento climatico

Durata

90 minuti (minimo 60 minuti)

Format

Sfida di progettazione guidata per Gruppi

1. Scopo

Questo modulo guida i partecipanti nella progettazione di un mini-libro interattivo di avventure incentrato sul cambiamento climatico. I partecipanti applicano i principi della narrazione didattica, la logica dell'apprendimento esperienziale, il framework di documentazione sul clima, la struttura narrativa ramificata, le strategie di accessibilità multimodale e gli strumenti digitali del Green Saga Toolbox. Il modulo rappresenta la sintesi dell'intero percorso formativo.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Ideare una breve narrazione interattiva incentrata sul clima
- Integrare gli obiettivi didattici nella narrazione
- Creare strutture ramificate con conseguenze significative
- Applicare le linee guida in materia di accessibilità e inclusione
- Scegliere gli strumenti digitali adeguati per la realizzazione
- Trovare il giusto equilibrio tra finzione e documentazione attendibile



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Fase 1: Individuare una sfida climatica reale; definire la questione ambientale al centro della storia

Fase 2: Dai dati scientifici al messaggio educativo; fondare la storia su una documentazione affidabile

Fase 3: Creare il protagonista, "L'eroe del clima"; ideare il personaggio principale

Fase 4: Definire alleati, antagonisti e dinamiche narrative; costruire relazioni complesse e realistiche

Sequenza 5: Brainstorming sulla storia; esplorare ambientazioni, eventi, conflitti e direzioni narrative

Sequenza 6: Costruire la struttura della storia ramificata; pianificare i punti decisionali e le conseguenze di causa-effetto

Sequenza 7: Strutturare la trama principale e l'arco narrativo; garantire la coerenza complessiva

Sequenza 8: Organizzare la storia in formati digitali e interattivi; passare a una struttura pronta per il digitale

Sequenza 9: Creare un libro-avventura interattivo basato su testo (Twine); guida all'implementazione

Sequenza 12: Costruire un libro-avventura visivamente interattivo (Genially); guida alla produzione visiva

Tutorial

Tutorial 3: Creazione di narrazioni avvincenti sul clima; creazione dei personaggi, ambientazione, struttura della storia e integrazione dei dati

Tutorial 5: Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per la narrazione; supporto alla fase di trasformazione digitale

Strumenti Digitali

Twine: per la struttura ramificata (Sfida 2 e 3)

Genially o Canva: per la progettazione grafica (Sfida 3)

Audacity o Ocenaudio: per gli elementi audio (Sfida 3)
NaturalReader o LanguageTool: per il controllo dell'accessibilità (Sfida 3)

3. Struttura del modulo

3.1 Introduzione (5 minuti)

Il formatore illustra gli obiettivi: creare un mini libro game interattivo incentrato su un tema legato al clima, ponendo l'accento sul processo decisionale etico, sulla consapevolezza climatica, sull'apprendimento esperienziale e sul gioco come strumento educativo serio.

3.2 Dimostrazione con esempio (15 minuti)

Viene presentato un breve esempio (ad es. "Il dilemma degli influencer") per illustrare la struttura, l'integrazione di eventi reali, la logica di ramificazione, gli elementi visivi e audio e gli inserti informativi. I partecipanti ricevono un foglio di lavoro operativo con domande guida. Questa fase di modellizzazione riduce l'incertezza prima dell'inizio della creazione.

4. La sfida creativa in tre fasi

Sfida 1: Costruire le fondamenta della storia (30 minuti)

I gruppi definiscono: un tema climatico utilizzando la Sequenza 1 (ad es. innalzamento del livello degli oceani, migrazione climatica, incendi boschivi); un obiettivo pedagogico (sensibilizzare, promuovere l'empatia, sviluppare la risoluzione dei problemi); la documentazione utilizzando la Sequenza 2 (dati scientifici, rapporti, informazioni storiche); il contesto (ambientazione e arco temporale); i personaggi utilizzando le Sequenze 3 e 4 (protagonista, antagonista; evitando stereotipi e garantendo una rappresentazione diversificata); e un diagramma lineare basato sulla Sequenza 7 (inizio → sviluppo → fine) per garantire la coerenza narrativa prima che inizi la ramificazione.

Sfida2: Le ramificazioni della storia (30 minuti)

I partecipanti trasformano la storia lineare in una struttura ramificata utilizzando la Sequenza 6: 2-3 punti di decisione; almeno un finale positivo e uno negativo; conseguenze legate alle realtà climatiche; e riferimenti a fonti scientifiche. I gruppi possono iniziare a sperimentare con Twine o a redigere una bozza su carta. La Sequenza 5 può aiutare i gruppi che si sentono in difficoltà nel definire la direzione narrativa.

Sfida 3: Trasformazione digitale e accessibilità (10 minuti)

I partecipanti selezionano gli strumenti appropriati dalla Toolbox Digitale: Twine per la struttura; Genially o Canva per le immagini; Audacity per l'audio; NaturalReader o LanguageTool per l'accessibilità. Iniziano a trasformare il loro prototipo in un formato digitale.

5. Linee Guida per il Mini Libro game

- 6 - 8 sezioni al massimo
- Almeno due opzioni di ramificazione
- Dati reali integrati (Sequenza 2)
- Voce narrante definita (1^a, 2^a o 3^a persona)
- Fascia di età target specificata (16–20 / 21–26)
- Stile di apprendimento dominante identificato (visivo, uditivo, cinestetico); vedi Tutorial 6
- Principi di accessibilità applicati (testo + audio + immagini); vedi Sequenza 14
- Linguaggio chiaro e caratteri leggibili
- Rappresentazione inclusiva dei personaggi; vedi Sequenze 3 e 4

Promemoria fondamentali:

- La scelta del lettore è centrale
- Le scelte “sbagliate” sono pedagogicamente preziose in quanto simulano le conseguenze del mondo reale.

6. Ruolo del formatore

Durante la sfida, i formatori sostengono la coerenza narrativa, garantiscono l'accuratezza scientifica, incoraggiano la complessità etica, forniscono assistenza con gli strumenti digitali e stimolano le considerazioni sull'inclusione. I facilitatori osservano anche le dinamiche di gruppo, le difficoltà comuni nella narrazione, le barriere tecniche e le incomprensioni concettuali sul clima.

7. Documentazione per il WP3A1.5

Documentare: temi scelti; obiettivi pedagogici definiti; strategie di inclusione applicate; sfide di progettazione più frequenti; strumenti più scelti; e feedback sul processo di documentazione. Queste informazioni contribuiranno direttamente al materiale pedagogico di supporto del WP3A3, alla checklist finale per la creazione di Green Saga e ai miglioramenti dei tutorial.

Modulo 8: Presentazioni, feedback tra pari e chiusura

Durata	60–75 minuti (minimo 45 minuti)
Format	Presentatione Gruppo + feedback tra colleghi strutturato+ Riflessioni per la conclusione

1. Scopo

Questo modulo finale chiude il cerchio della formazione. I partecipanti presentano i loro mini libri d'avventura game, riflettono sulle loro scelte creative e pedagogiche e ricevono un feedback costruttivo dai colleghi. Rafforza la pratica riflessiva e l'apprendimento collaborativo trasformando la produzione individuale in conoscenza collettiva. Il modulo comprende anche la valutazione post-formazione e una chiusura formale.

2. Obiettivi di apprendimento

Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di:

- Presentare una narrazione interattiva e strutturata sul clima
- Spiegare le decisioni pedagogiche e tecniche
- Analizzare i punti di forza e le aree di miglioramento
- Identificare idee trasferibili per il futuro dell'animazione socioeducativa
- Compilare il questionario di valutazione post-formazione



Tutorial e strumenti dalla Toolbox delle Risorse di Green Saga

Tutte le risorse si trovano in: greensagaproject.eu

Sequenze

Sequenza 14: Adattamento della storia per l'accessibilità e per gli studenti con DSA; utilizzare la checklist come strumento di revisione tra pari durante le presentazioni

Sequenza 15: Playtest e strumento di feedback; metodologia strutturata di osservazione e feedback per la fase di feedback tra colleghi

Tutorial

Tutorial 7: Facilitare discussioni di gruppo e sfide di problem solving; Incoraggiare Strategie per una riflessione guidata degli studenti, collegando le emozioni all'apprendimento

3. Struttura della presentazione

Ogni gruppo ha a disposizione 4-5 minuti per presentare il proprio mini libri game , illustrando: il concetto della storia o il tema climatico; l'obiettivo pedagogico; la struttura delle scelte di ramificazione; gli elementi visivi e interattivi utilizzati; eventuali suoni, funzioni di accessibilità o miglioramenti multimodali. L'obiettivo è la chiarezza e la riflessione, non la perfezione.

4. Processo di feedback tra pari

Dopo ogni presentazione, i partecipanti evidenziano uno o due punti di forza principali, un elemento creativo interessante e una caratteristica pedagogica efficace, attingendo alla checklist per l'accessibilità della Sequenza 14 e alla metodologia di feedback della Sequenza 15 come punti di riferimento condivisi. Linee guida per il feedback: essere costruttivi, essere specifici, concentrarsi sul valore formativo.

5. Riflessione collettiva

Una discussione agevolata, guidata dalle strategie del Tutorial 7, che mostri: quali sono state le tecniche di narrazione più efficaci; quali i temi climatici che hanno generato il maggiore coinvolgimento; in che modo queste storie possano essere usate in contesti reali giovanili; cosa hanno imparato i partecipanti sugli strumenti; e quali sfide sono emerse nell'equilibrare finzione e fatti.

6. Questionario post-formazione (8 minuti)

Prima della chiusura ufficiale, i partecipanti compilano il questionario post-formazione tramite Google Forms. Il formatore ricorda ai partecipanti che si tratta di un sondaggio anonimo e che richiede circa cinque minuti. Sottolinea la sua importanza ai fini della rendicontazione Erasmus+ e per migliorare le future attività di formazione.

Organizzazione: dedica a questa attività un tempo specifico, non lasciare che passi in secondo piano nel trambusto della chiusura.

Se i partecipanti devono andarsene subito, invitali a compilare il modulo sul proprio telefono mentre se ne vanno.

7. Chiusura formale

Il formatore conclude la formazione di due giorni mettendo in evidenza due o tre temi o momenti che si sono distinti nel lavoro del gruppo, riconoscendo l'impegno e la creatività dimostrati dai partecipanti e fornendo informazioni di follow-up, tra cui le modalità con cui i partecipanti potranno accedere ai materiali finali di Green Saga, al Toolbox e alla guida pedagogica una volta pubblicati su greensagaproject.eu.

8. Documentazione per il WP3A1.5

Documentare: punti di forza ricorrenti nei vari progetti; difficoltà tecniche comuni; modelli nella selezione degli argomenti sul clima; strategie di inclusione applicate; lacune osservate che richiedono una guida didattica più chiara; e una sintesi delle risposte al questionario post-formazione una volta esportate.

Conclusione

La formazione Green Saga è concepita come un ciclo di feedback pratico: l'esperienza e le intuizioni degli operatori giovanili influenzano direttamente gli strumenti e le risorse che verranno utilizzati nel corso del progetto

Cosa ottiene la formazione

Attraverso otto moduli, i partecipanti percorrono un percorso completo: dalle basi teoriche sulla storia e la struttura della narrazione basata sull'avventura, passando per l'esperienza pratica come studenti e analisti, fino alla creazione concreta delle proprie narrazioni interattive incentrate sul clima.

Le 15 sequenze della Toolbox delle Risorse e i 7 Tutorial che accompagnano questo corso di formazione non sono semplici contenuti aggiuntivi. Costituiscono piuttosto l'infrastruttura pratica che rende la metodologia replicabile e scalabile, fornendo agli operatori giovanili di tutti i paesi partner uno strumento comune e basato su dati concreti a cui potranno fare riferimento anche molto tempo dopo la conclusione del corso.

Guardando al futuro

I dati delle valutazioni pre e post-formazione, unitamente alle osservazioni qualitative documentate nel corso di ciascun modulo, forniranno al partenariato Green Saga un quadro completo e basato su dati concreti dell'impatto della formazione. Questo quadro servirà a supportare la rendicontazione Erasmus+, a fornire spunti per la promozione dell'educazione ambientale basata sulla narrazione contenuta nel White Paper e a guidare il miglioramento continuo di tutti i risultati del progetto.

Gli strumenti, le sequenze e i tutorial sviluppati per questo progetto rimarranno disponibili gratuitamente su greensagaproject.eu come Risorse Educative Aperte, garantendo che il lavoro del partenariato continui a sostenere educatori e operatori giovanili ben oltre la durata formale del progetto.

La missione di Green Saga è trasformare la consapevolezza ambientale in azioni proattive e

personali per la sostenibilità; una storia, una decisione, un giovane alla volta.

Green Saga - Il Progetto Erasmus+ | WP3A1.5 Formalizzazione del workshop | greensagaproject.eu

Numero di progetto 2024-2-LT02-KA220-YOU-
00023123



GREEN SAGA



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



ArteSostenibile



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.