

Tutorial 2 :

Iniziamo: come utilizzare la
Toolbox delle Risorse



Co-funded by
the European Union



1. Obiettivi di apprendimento

Questo tutorial vi aiuterà a utilizzare al meglio la Toolbox delle Risorse del progetto Green Saga:

- Comprendendo la varietà di materiali disponibili (tutti gratuiti, multilingue e adattabili) e il loro valore didattico.
- Navigando in modo efficiente nella Toolbox per trovare le risorse pertinenti.
- Integrando le risorse in diversi contesti di apprendimento (sia formali che informali).
- Massimizzando il potenziale degli strumenti per creare libri di avventura coinvolgenti e progetti educativi di narrazione.

2. Introduzione

La Toolbox delle Risorse di Green Saga è un kit didattico innovativo che fornisce agli operatori giovanili e agli educatori un programma didattico pronto all'uso e materiali pratici per l'alfabetizzazione climatica. La sua missione principale è aiutare i professionisti a ispirare i giovani (di età compresa tra i 16 e i 26 anni) a sviluppare narrazioni ambientali attraverso libri di racconti basati sull'avventura, promuovendo la creatività, il pensiero critico e l'impegno concreto con i principi dell'azione per il clima. Più che una semplice raccolta di risorse, la Toolbox è un kit guidato per un'implementazione efficace.

La Toolbox delle Risorse è disponibile in formato digitale sul sito web del progetto Green Saga in sei lingue (inglese, spagnolo, francese, italiano, lituano e sloveno). È pubblicata con licenza Creative Commons BY-NC-SA, che ne consente il download gratuito e l'adattamento a diversi contesti educativi.

3. Guida passo passo

3.1 Cosa contiene? Come navigare nella Toolbox delle Risorse?

Toolbox delle Risorse include:

1. Strumenti digitali organizzati in cinque categorie:

- Progettazione grafica e impaginazione: Canva, Adobe Express, Genially.
- Illustrazione e immagine: Pixlr, Inkscape, GIMP (GNU Image Manipulation Program), VECTR.
- Scrittura creativa e narrazione: Obsidian, Twinery.org, Inklewriter, Storybird.
- Registrazione audio: Audacity, Loom, Ocenaudio.
- Accessibilità e linguaggio: Chat GPT, Natural Reader, LanguageTool.

Ogni scheda è composta da:

- Parte 1 - informazioni tecniche sullo strumento (lingue, versione gratuita, punti di forza, limitazioni).
- Parte 2 - sequenza/esempio pratico di utilizzo dello strumento per creare libri interattivi.

2. Materiale didattico aggiuntivo:

- Set di schede didattiche per guidare il processo narrativo .

Guida alla navigazione Green Saga (step):

Visitate il sito di Green Saga:

www.greensagaproject.eu

Toolbox delle Risorse:

Selezionate la sezione " Toolbox delle Risorse" dal menu principale

Esplorate le risorse:

Selezionate la categoria

Cliccate sull'icona dello strumento digitale o della risorsa che vi interessa

Scaricate i materiali:

Cliccate sul pulsante di download per la risorsa selezionata

I file verranno salvati nella cartella dei download predefinita

3.2 Come utilizzare la Toolbox delle Risorse

La Toolbox di Green Saga vi consente di dare vita all'apprendimento basato sulla narrazione attraverso metodi interattivi e risorse accuratamente selezionate. Non esiste un unico modo per utilizzare la Toolbox: è flessibile. Potete svolgere una breve attività di 20 minuti o un workshop completo sulla narrazione. Vi aiuterà a:

1. **Selezionare gli strumenti digitali giusti** - organizzati per funzione e in linea con i tutorial degli esperti di Green Saga:
 - **Tutorial #1:** Progettare esperienze di apprendimento basate sull'avventura (ad esempio, Audacity, Twine)

- **Tutorial #3:** Applicare la narrazione interattiva (ad esempio, Arcweave, Canva, Twine per il gioco di ruolo e il processo decisionale)
- **Tutorial #4:** Creare narrazioni sul clima (ad esempio, Genially, Audacity)
- **Tutorial #5:** Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età
- **Tutorial #6:** Padroneggiare lo storytelling multimediale (strumenti digitali per narrazioni più ricche)
- **Tutorial #7:** Facilitare le discussioni tra i giovani (ad esempio, Miro, Google Docs, FigJam per la risoluzione dei problemi)

2. **Implementare con fiducia:** ogni serie di raccomandazioni è personalizzata per massimizzare il coinvolgimento e i risultati di apprendimento. Attraverso sequenze adattabili, è possibile combinare le risorse in base ai propri obiettivi per costruire una storia da zero, progettare un'attività digitale o facilitare la riflessione di gruppo.

4. Esempio di attività pratica

Esempio di sequenza: "Creare una storia sul cambiamento climatico con Genially"

Obiettivo:

- Gli studenti comprenderanno le cause e le conseguenze del cambiamento climatico creando una storia digitale in maniera collaborativa.

Durata:

- 3 sessioni da 45 minuti.

Materiali:

- Computer o tablet con accesso a Genially.
- Microfono semplice (per la registrazione delle voci).
- Lavagna o lavagna a fogli mobili per il brainstorming (lavagna Miro).

Sequenza passo dopo passo:

1. Introduzione (10 min)

- L'insegnante pone una domanda provocatoria: "Cosa succederebbe se la nostra città non avesse acqua per un mese?"
- Breve discussione di gruppo per raccogliere idee.

2. Brainstorming e personaggi (20 min)

- Ogni gruppo sceglie un personaggio principale (ad esempio, un bambino, un animale, un fiume) e definisce il conflitto della storia legato al cambiamento climatico.

3. Storyboard (30 min)

- Gli studenti disegnano le scene principali su carta o sulla lavagna.

4. Creazione digitale (45 min)

- Usano Genially per trasformare lo storyboard in una presentazione interattiva.
- Aggiungono immagini, testo e pulsanti interattivi.

5. Narrazione audio (30 min)

- Ogni gruppo registra una breve narrazione audio della propria storia.
- Integrano l'audio nella loro presentazione.

6. Presentazione e riflessione (20 min)

- Ogni gruppo condivide la sua storia con gli altri.
- Discussione guidata: "Quali soluzioni possiamo immaginare per questo problema legato al clima?"

Risultati attesi:


- Una storia digitale interattiva per gruppo.
- Migliore comprensione del cambiamento climatico, nonché creatività e capacità di pensiero critico.

5. Considerazioni sull'inclusività

Uno dei principi fondamentali della Toolbox di Green Saga è un forte impegno a favore dell'accessibilità e dell'inclusione. La Toolbox è stata progettata per supportare i giovani studenti provenienti da contesti diversi, compresi quelli con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

Per garantire che ogni studente possa partecipare in modo significativo, la Toolbox offre:

- Contenuti in più formati: audio, testo e immagini.
- Linguaggio chiaro e accessibile: parole semplici che evitano il gergo.
- Attività flessibili: adattabili a diversi stili di apprendimento ed esigenze cognitive (visive, uditive, cinestetiche, riflessive).
- Storie e personaggi diversi, che riflettono diversi background culturali e identitari.
- Formati interattivi che incoraggiano la partecipazione attiva e il processo decisionale consapevole.

 Vi invitiamo ad applicare le nostre linee guida sull'accessibilità quando usate strumenti e risorse digitali, assicurandovi che tutti i giovani si sentano inclusi e responsabilizzati.

6. Risultati attesi / Conclusione

La Toolbox di Green Saga è stata progettata per rendere il vostro lavoro di educatori più facile, coinvolgente e di maggiore impatto. Consideratela come un partner creativo che vi fornisce risorse pronte all'uso e attività adattabili per integrare la narrazione nel vostro insegnamento.

Utilizzando la Toolbox delle Risorse potrete:

- Ottenere strumenti pratici: modelli già pronti, guide e attività basate su storie che potrete adattare alle vostre esigenze.
- Risparmiare tempo e fatica: meno pianificazione, più spazio per la creatività e l'interazione.
- Sentirvi più sicuri riguardo l'inclusività: le risorse sono progettate tenendo conto dell'accessibilità e supportano diversi tipi di studenti, compresi quelli con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).
- Arrichire il vostro approccio didattico: lo storytelling aiuta a collegare argomenti ambientali con esperienze del mondo reale, rendendo l'apprendimento significativo e memorabile.
- Responsabilizzare i vostri studenti: promuovere la creatività, l'empatia, la collaborazione e il pensiero critico.
- Rimanere flessibili: le attività possono essere utilizzate in aula, nei centri giovanili, online o all'aperto; in brevi workshop o programmi più lunghi.



Il punto chiave: la Toolbox vi permette di insegnare in modo efficace, mantenendo l'apprendimento coinvolgente, inclusivo e adattabile.

7. Strumenti digitali e risorse aggiuntive

Strumenti digitali

Progettazione grafica e layout

- Canva - <https://www.canva.com>
- Adobe Express <https://www.adobe.com/express/>
- Genially – <https://www.genial.ly>

Illustrazione e immagine

- Pixlr – <https://pixlr.com>
- Inkscape – <https://inkscape.org>
- GIMP – <https://www.gimp.org>
- VECTR – <https://vectr.com>

Scrittura creativa e narrazione

- Obsidiana – <https://obsidian.md>
- Twinery.org – <https://twinery.org>
- Inklewriter – <https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
- Storybird – <https://storybird.com>

Registrazione audio

- Audacia – <https://www.audacityteam.org>
- Animale – <https://www.loom.com>
- Ocenaudio – <https://www.ocenaudio.com>

Accessibilità e lingua

- ChatGPT – <https://chat.openai.com>
- Lettore Naturale – <https://www.naturalreaders.com>
- LanguageTool – <https://languagetool.org>

Suggerimento per gli educatori

Utilizzate le seguenti risorse come ampliamento della Toolbox: vi consentiranno di accedere ai vari framework, materiali didattici gratuiti e approcci narrativi innovativi.

◆ **Progettazione Universale per l'Apprendimento (PUA) – CAST**

🔗 [Visita le linee guida della PUA](#)

👉 Quadro per un apprendimento inclusivo e accessibile.

◆ **UNESCO – Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESD)**

🔗 [Esplora la guida](#)

Strategie pratiche per integrare la sostenibilità nell'istruzione.

◆ **CLEAN – Rete di Alfabetizzazione Climatica e Consapevolezza Energetica**

🔗 [Accedi alle risorse](#)

👉 1.000+ risorse didattiche peer-reviewed su clima ed energia.

◆ **Commissione europea – Istruzione inclusiva**

🔗 [Visita l'hub delle risorse](#)

Linee guida per l'equità e l'inclusione nell'istruzione.

◆ **EduGraal – Toolbox pedagogico per lo storytelling gamificato**

🔗 [Sfoggia EduGraal Toolbox](#)

👉 Una ricca raccolta di suggerimenti, tutorial, stampabili e strumenti di narrazione gamificati, inclusi adattamenti per studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

8. Bibliografia

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1–21.
<https://doi.org/10.1086/448619>

Cunsolo, A., & Landman, K. (Eds.). (2017). *Mourning nature: Hope at the heart of ecological loss and grief*. McGill-Queen's University Press.

European Commission. (2020). *Equity and inclusion in education*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/593604>

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.

Meadows, D. H. (2008). *Thinking in systems: A primer*. Chelsea Green Publishing.

UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>

UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>

World Bank. (2021). *Teachers, teaching, and the digital transformation of education*. World Bank. <https://doi.org/10.1596/978-1-4648-1665-4>



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni o i pareri dell'Unione europea o dell'Agenzia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.



Codice del progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0