

FASE 1 – INTRODUZIONE E ATTIVAZIONE (BRAINSTORMING)

Obiettivo generale: sensibilizzare gli studenti sul problema della plastica, raccogliere idee e creare motivazione.



Gruppo A – ESPLORATORI DI IMMAGINI E VIDEO”

Compito: cercare (sotto la guida del docente) immagini, brevi video o testimonianze semplici che illustrino l'impatto della plastica sull'ambiente.

Artefatto finale: mini-galleria multimediale (ad esempio una cartella digitale o una bacheca virtuale) con il materiale selezionato.



Gruppo B – “RACCOGLITORI DI PROBLEMI”

Compito: ascoltare e annotare tutte le domande e le curiosità emerse durante la discussione iniziale; formulare eventuali interrogativi aggiuntivi (es. “Come ridurre la plastica in casa?”).

Artefatto finale: “Bacheca delle domande” (cartacea o digitale), dove vengono riportate in modo ben visibile tutte le questioni sollevate.



Gruppo C – “NARRATORI INIZIALI”

Compito: immaginare o proporre possibili “incipit” di storie o scenari in cui il problema della plastica sia ben evidente (es. un pianeta sommerso dai rifiuti, una spiaggia inquinata, ecc.).

Artefatto finale: elenco di 2-3 “spunti narrativi” (brevi paragrafi scritti o bozzetti grafici) da condividere con la classe per avviare il lavoro narrativo



Gruppo D – “SINTETIZZATORI/MAPPA DELLE IDEE”

Compito: seguire la discussione, individuare i concetti chiave (impatti negativi, possibili soluzioni, sentimenti degli studenti) e organizzarli in una mappa concettuale o in un poster.

Artefatto finale: Mappa Visiva (digitale o su grande foglio di carta) che sintetizza le principali idee e i punti focali emersi nella fase di brainstorming..

FASE 2 – RICERCA E DEFINIZIONE DELLA STRUTTURA NARRATIVA

Obiettivo generale: approfondire le informazioni, definire il target e stendere lo storyboard dello storytelling digitale.



Gruppo A – “RICERCATORI DELLE BUONE PRATICHE”

Compito: cercare (con l'aiuto di risorse selezionate dal docente) notizie e consigli su come ridurre concretamente l'uso di plastica. Elaborare un breve elenco di suggerimenti.

Artefatto finale: lista di buone pratiche (es. “Usa borracce riutilizzabili”, “Evita prodotti monouso”) da integrare nella storia.



Gruppo B – “TARGET & FOCUS”

Compito: scegliere a chi sarà destinata la storia (bambini, genitori, insegnanti...) e definire lo stile narrativo (linguaggio semplice, tono ironico, tono più serio, ecc.).

Artefatto finale: scheda target in cui sono riportate caratteristiche del pubblico (età, interessi, linguaggio appropriato) e il “focus” (messaggio chiave).



Gruppo C – “SCENERGGITORI/STRUTTURA”

Compito: basandosi sui materiali di Gruppo A e B, progettare la scaletta della storia (incipit, sviluppo, conclusione) e definire le scene principali (storyboard).

Artefatto finale: storyboard cartaceo o digitale, con un breve riassunto di ciascuna scena/episodio e l'indicazione di come verranno integrate le buone abitudini.



Gruppo D – “VIOUAL CONCEPT”

Compito: iniziare a raccogliere e/o creare bozzetti di personaggi, sfondi o elementi grafici che compariranno nella storia (tenendo conto di target e stile individuati).

Artefatto finale: galleria di sketch o immagini di riferimento (anche solo in forma di bozza) che illustrano personaggi e ambienti principali.

FASE 3 – PRODUZIONE E PERSONALIZZAZIONE DIGITALE

Obiettivo generale: realizzare concretamente il racconto digitale, aggiungendo contenuti multimediali e personalizzazioni in base al target.



Gruppo A – “PRODUTTORI MULTIMEDIALI”

Compito: assemblare la narrazione (testi, immagini e/o fumetti) con uno strumento di digital storytelling o software di presentazione/video-editing (es. Book Creator, PowerPoint, Movie Maker...).

Artefatto finale: prima bozza del video o del racconto digitale (senza magari la colonna sonora definitiva).



Gruppo B – “AUDIO & DOPPIAGGIO”

Compito: registrare eventuali voci narranti, cercare o produrre brevi effetti sonori e musiche di sottofondo. Verificare che i brani audio siano adatti e non coperti da copyright.

Artefatto finale: cartella audio (file di voce, suoni, musiche) da integrare nel progetto multimediale.



Gruppo C – “GRAFICI & ANIMAZIONE”

Compito: creare o perfezionare gli elementi visivi (disegni digitali, brevi animazioni, transizioni di scene). Se necessario, curare anche i sottotitoli o i testi in sovrimpressione.

Artefatto finale: set di risorse grafiche (illustrazioni, eventuali piccole animazioni) pronte per essere inserite nella storia digitale.



Gruppo D – “SUPERVISORI DEL TARGET”

Compito: verificare la coerenza dei contenuti con il target scelto (linguaggio, lunghezza, livello di profondità delle informazioni). Dare suggerimenti di modifica per renderlo più adatto al pubblico.

Artefatto finale: scheda di revisione con proposte di adattamento (semplificare testi, aggiungere immagini o esempi concreti, ecc.).

FASE 4 – REVISIONE FINALE E PRESENTAZIONE

Obiettivo generale: finalizzare il prodotto, condividere il risultato e riflettere sul percorso svolto.



Gruppo A – “EDITING E MONTAGGIO FINALE”

Compito: assemblare in via definitiva tutti gli elementi (video, immagini, audio, titoli di coda). Controllare che il prodotto sia fluido e privo di errori grossolani.

Artefatto finale: versione finale del video (o del racconto digitale) pronta per la pubblicazione.



Gruppo B – “Controllo Qualità / Correzioni di Bozze”

Compito: rivedere i testi (ortografia, punteggiatura, coerenza interna), verificare che le immagini e i suoni siano in ordine e siano stati inseriti correttamente.

Artefatto finale: elenco puntuale di eventuali correzioni o modifiche necessarie, consegnato al Gruppo A per l'ultima revisione.



Gruppo C – “COMUNICAZIONE E CONDIVISIONE”

Compito: preparare un breve testo di presentazione per il sito scolastico o per l'eventuale evento finale (es. “Il nostro video-vademecum sul risparmio di plastica”).

Artefatto finale: post o pagina di presentazione (scritta o in video) da pubblicare accanto al prodotto finito



Gruppo D – “VALUTATORI & DOCUMENTARISTI”

Compito: raccogliere feedback dagli altri studenti, eventuali docenti e/o pubblico interno. Realizzare un breve “report di valutazione” sul processo (cosa ha funzionato, cosa si potrebbe migliorare).

Artefatto finale: questionario di autovalutazione e un documento finale di sintesi sulle impressioni e sui suggerimenti emersi (anche sotto forma di breve presentazione).