



Progetto TEAL "IN UN MONDO DI PLASTICA"

Applicazione del modello TEAL ad un progetto di Digital Storytelling "In un mondo di plastica", destinato alla scuola primaria o secondaria di primo grado. L'impianto didattico si fonda sulla promozione di un apprendimento attivo e collaborativo, in cui la tecnologia svolge un ruolo di supporto significativo al processo di costruzione di conoscenze e competenze.

Obiettivo del Progetto

Il progetto "In Un Mondo di Plastica" si propone di ricercare e sviluppare soluzioni concrete per ridurre la quantità di plastica dispersa nell'ambiente. Attraverso un percorso didattico collaborativo, gli studenti saranno guidati nell'analisi del problema dell'inquinamento da plastica e nell'elaborazione di proposte innovative per contrastarlo.

L'obiettivo principale è sensibilizzare gli alunni sull'impatto ambientale della plastica e stimolare un pensiero critico orientato alla sostenibilità. Il progetto mira a trasformare la consapevolezza in azione, promuovendo cambiamenti nei comportamenti quotidiani e nella comunità scolastica.



Principi Pedagogici TEAL Applicati

Il modello TEAL (Technology-Enhanced Active Learning) verrà applicato alla realizzazione di un progetto di Digital Storytelling per la creazione di un artefatto audiovisivo. Questo prodotto finale sarà finalizzato a sensibilizzare gli studenti sul problema dell'inquinamento da plastica e promuovere comportamenti virtuosi nella gestione quotidiana dei materiali plastici.

Gli studenti lavoreranno in gruppi collaborativi, alternando momenti di ricerca, discussione e produzione creativa. L'approccio TEAL favorirà l'integrazione di strumenti digitali nel processo di apprendimento, permettendo agli alunni di documentare, elaborare e comunicare efficacemente le problematiche legate alla plastica.

Attraverso la narrazione digitale, gli studenti diventeranno protagonisti attivi del proprio apprendimento, sviluppando sia competenze tecnologiche che consapevolezza ambientale. Il prodotto finale non sarà solo un esercizio didattico, ma uno strumento concreto per promuovere un cambiamento nei comportamenti quotidiani della comunità scolastica.



Applicazione dei Principi TEAL

Apprendimento attivo e centralità dello studente

Gli studenti non sono semplici fruitori di contenuti, ma protagonisti attivi nella ricerca di informazioni e nella creazione dello storytelling digitale.

Le attività proposte, come la ricerca sui temi ambientali e la produzione di materiali multimediali, richiedono il coinvolgimento diretto di ciascun alunno.

Collaborazione e condivisione

Il lavoro di gruppo è alla base della progettazione TEAL: gruppi di 3-4 studenti che collaborano sia nella fase di ricerca (sulle buone abitudini per ridurre la plastica) sia nella creazione della storia digitale.

L'interazione tra pari, il confronto di idee e la negoziazione di significati favoriscono il consolidamento degli apprendimenti e l'acquisizione di competenze sociali.



Feedback e Ruolo del Docente



Feedback immediato e continuo

Il docente, in qualità di facilitatore, fornisce un feedback puntuale durante le sessioni di lavoro (per esempio nei momenti di brainstorming narrativo, revisione del copione, elaborazione del video).

Anche il feedback tra pari (peer review) è incoraggiato: a gruppi incrociati, gli studenti commentano i prodotti intermedi degli altri, offrendo suggerimenti migliorativi.



Il docente come facilitatore

Il ruolo dell'insegnante è quello di guidare i gruppi, proporre domande stimolo, monitorare l'andamento e fornire supporto tecnico e metodologico.

Anziché "erogare" contenuti in modo passivo, l'insegnante progetta un contesto di apprendimento nel quale gli studenti si sentano motivati ad agire, sperimentare e riflettere.

Uso Integrato della Tecnologia

Apprendimento Multimodale

L'utilizzo del laboratorio informatico e di software di digital storytelling (anche strumenti semplici come presentazioni animate, app di video editing o piattaforme di creazione di storie digitali) rende possibile un apprendimento multimodale: testo, immagini, audio e video.




Tecnologia come Amplificatore

La tecnologia diventa un "amplificatore" dell'apprendimento, non un semplice gadget: gli studenti la usano in modo mirato per creare, comunicare e condividere la storia finale.





Obiettivi Formativi del Progetto

-  Consapevolezza ambientale
Favorire l'acquisizione di conoscenze e buone pratiche per ridurre il consumo di plastica.
-  Competenze digitali
Sviluppare abilità nell'uso di strumenti informatici (software di editing, risorse online) per trasformare idee in contenuti multimediali.
-  Lavoro di squadra
Promuovere la collaborazione, la gestione dei conflitti in modo costruttivo e la condivisione delle responsabilità all'interno del gruppo.

Strategie Cognitive: Problem Solving e Pensiero Critico



Il tema "riduzione della plastica" è posto come problema reale: come possiamo cambiare le nostre abitudini per diminuire l'impatto sull'ambiente? Gli studenti ricercano soluzioni, discutono possibilità e valutano l'efficacia delle varie azioni.

Strategie Cognitive: Creatività

Sceneggiatura
Inventare personaggi e situazioni

Montaggio
Combinare gli elementi in modo
coerente



Elementi visivi
Scegliere e creare immagini efficaci

Audio e suoni
Selezionare effetti sonori e voci narranti

Ideare e realizzare una storia digitale (dalla sceneggiatura all'uso di immagini, suoni e voci narranti) stimola la creatività sia sul piano narrativo (inventare personaggi e situazioni) sia su quello espressivo-tecnologico (sperimentare eMetti grafici, audio e video).

Strategie Cognitive: Metacognizione e Analisi

Metacognizione e riflessione

Con momenti di discussione guidata, si chiede agli studenti di riflettere sul perché alcune soluzioni di storytelling risultano più efficaci di altre, e su come il loro lavoro si possa migliorare.

La revisione in corso d'opera (revisioni parziali del copione, test e feedback sui contenuti multimediali) rafforza la capacità di autovalutazione e di critica costruttiva.

Analisi e sintesi

Dalla raccolta di informazioni (fonti, articoli, immagini) al filtraggio dei contenuti più rilevanti per la storia digitale, gli studenti attuano processi di analisi (distinguere l'utile dal superfluo) e di sintesi (organizzare i contenuti narrativi in modo coerente).

Fase 1: Introduzione e Attivazione



Mini-lezione/Discussione iniziale

- Presentare in modo sintetico il tema: "L'impatto della plastica sul nostro pianeta"
- Proiettare brevi video o immagini che evidenzino il problema (adatti all'età degli studenti)
- Obiettivo: suscitare curiosità e coinvolgere emotivamente



Attività di gruppo

- In piccoli gruppi, gli studenti discutono delle principali fonti di inquinamento da plastica che incontrano nella loro quotidianità (es. bottigliette, confezioni di merendine, sacchetti monouso)
- Ogni gruppo condivide in plenaria 2-3 idee o "problemi" legati alla plastica





Fase 2: Ricerca e Definizione della Struttura Narrativa

Ricerca guidata

Il docente fornisce risorse o link a siti web sicuri e adatti ai bambini (in versione semplificata) dove reperire informazioni sulle buone pratiche per ridurre la plastica.

Ogni gruppo raccoglie immagini, brevi testi o dati curiosi.

Organizzazione delle idee

Con il supporto di strumenti digitali (es. software di presentazione, semplici tool di storyboard), i gruppi iniziano a delineare la propria storia: definiscono i personaggi, le scene, i dialoghi.

Il docente offre brevi input metodologici (mini-lezioni su come costruire una narrazione efficace), ma lascia che gli studenti scelgano la direzione creativa.

Fase 3: Produzione e Personalizzazione Digitale



Lavoro collaborativo al computer
Utilizzo di strumenti digitali per lo storytelling



Personalizzazione del prodotto
Adattamento in base al target specifico



Peer review e feedback continuo
Scambio di prototipi e suggerimenti tra gruppi

Gli studenti realizzano il racconto digitale utilizzando app di digital storytelling (ad esempio Book Creator, StoryJumper, Pixton per fumetti) o semplici software di montaggio video (ad esempio Movie Maker, iMovie). L'insegnante monitora, incoraggia l'autonomia decisionale e supporta tecnicamente i gruppi in diMicoltà.



Fase 4: Revisione Finale e Presentazione



Finalizzazione del video-vademecum

Si definisce la versione definitiva del racconto digitale. Viene aggiunta la colonna sonora, eventuali sottotitoli o spiegazioni testuali.

Il docente aiuta a curare gli aspetti tecnici (es. formati video, caricamento su piattaforme interne alla scuola).



Condivisione sul sito scolastico

Il prodotto finale (il breve video) viene caricato sul sito dell'istituto o proiettato in un evento finale.



Riflessione conclusiva

In un momento di plenaria, si discute l'impatto del lavoro svolto: come hanno lavorato i gruppi? Quali competenze sentono di aver acquisito? Che cosa migliorerebbero in un progetto futuro?

Obiettivi Didattici: Conoscenze

3+

Cause di inquinamento

Gli studenti conosceranno almeno 3 principali cause di inquinamento da plastica

3+

Alternative sostenibili

Gli studenti conosceranno almeno 3 alternative sostenibili di riduzione dei consumi

2

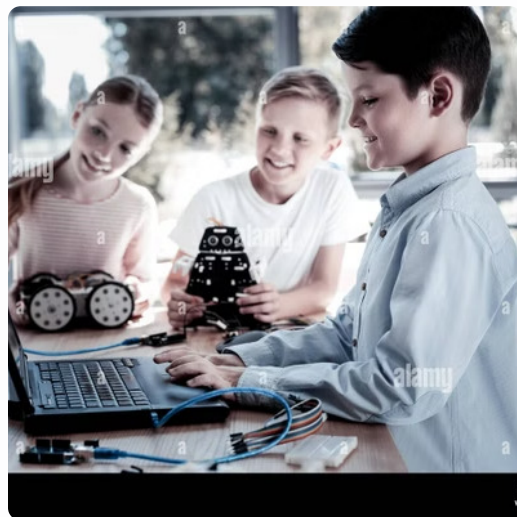
Settimane

Tempo previsto per il raggiungimento dell'obiettivo

Questo obiettivo è specifico, misurabile attraverso questionario finale/brainstorming, accessibile per bambini di scuola primaria con risorse semplificate e supporti visivi, rilevante per promuovere la consapevolezza ambientale, e temporalmente definito entro la seconda settimana di progetto.



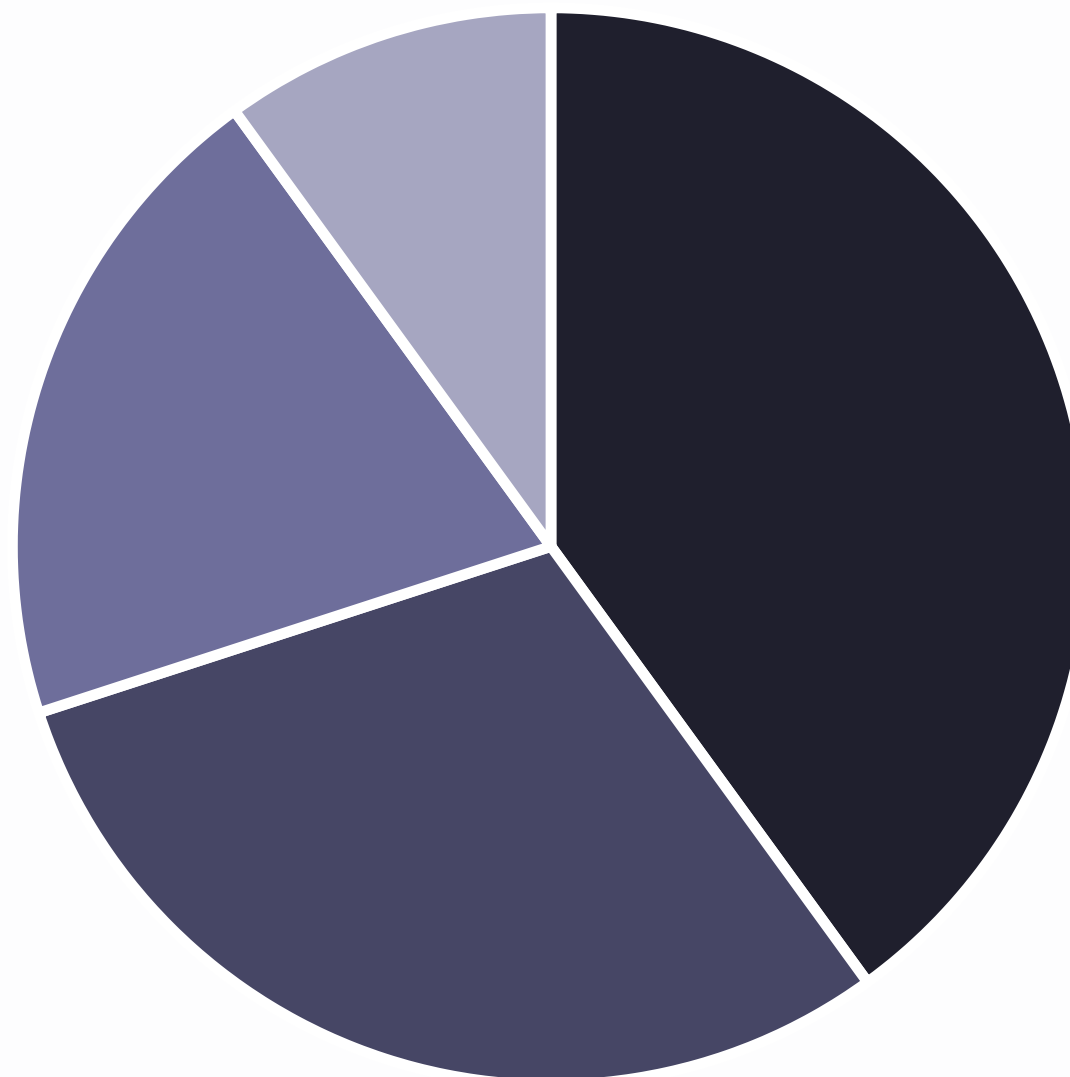
Obiettivi Didattici: Abilità



Gli studenti sapranno creare un racconto di almeno 5 scene con immagini, testo e audio (obiettivo misurabile guardando il prodotto finale e osservando gli step di creazione, da raggiungere entro la fine del terzo laboratorio).

Inoltre, gli studenti gestiranno i ruoli nel gruppo (ricercatore, narratore, illustratore, tecnico) in modo armonico, misurabile attraverso una rubrica di autovalutazione e osservazione diretta del docente.

Obiettivi Didattici: Competenze e Atteggiamenti



■ Consapevolezza critica

■ Creatività digitale

■ Collaborazione

■ Comunicazione

Gli studenti dimostreranno la capacità di proporre autonomamente almeno 2 comportamenti virtuosi per ridurre l'uso di plastica nella vita quotidiana (misurabile attraverso la presentazione o una discussione finale). Inoltre, gli studenti esploreranno diverse forme espressive (immagini, audio, testi, eMetti grafici) all'interno del video, misurabile dall'analisi del prodotto finale (varietà di elementi multimediali presenti).