



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 8: Organizzazione della storia in formati digitali e interattivi

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 60 - 90 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: tavoli, sedie, lavagna/lavagna interattiva, computer o tablet, connessione a Internet, bozze stampate della storia (se disponibili).

Le attività possono essere svolte individualmente, in gruppo o in contesti guidati, a seconda del contesto educativo e delle esigenze dei partecipanti.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

L'obiettivo di questa sequenza è aiutare i partecipanti a trasformare la loro progettazione narrativa in un formato digitale e interattivo strutturato.

Al termine di questa sessione i partecipanti saranno in grado di:

- Organizzare gli elementi della storia in una struttura non lineare
- Identificare i punti decisionali e i percorsi di ramificazione
- Tradurre le idee narrative in sequenze interattive
- **Preparare i contenuti per le piattaforme digitali (ad es. libri interattivi, storie su Twine o Genially)**

Questa sequenza segna il passaggio dalla narrazione e dallo sviluppo dei personaggi ([Sequenze 3-7](#)) all'implementazione digitale.

Viene data particolare attenzione alla chiarezza, all'accessibilità e al flusso logico, assicurando che la struttura interattiva rimanga comprensibile, specialmente per il pubblico giovane e per i partecipanti con difficoltà di apprendimento specifiche (DSA).

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA



Dopo aver definito il protagonista, la sfida climatica e l'arco narrativo, gli studenti devono ora riorganizzare la storia in una **struttura adatta al formato digitale**.

A differenza della narrazione lineare tradizionale, la narrazione interattiva richiede:

- Punti decisionali chiari
- Percorsi alternativi
- Molteplici esiti possibili
- Relazioni logiche di causa-effetto

La storia deve essere mappata prima di essere trasferita in uno strumento digitale.

2.1 alla narrazione lineare alla struttura interattiva

I partecipanti analizzano la bozza della loro storia e individuano:

- I momenti in cui il protagonista prende delle decisioni
- Quali azioni alternative sono possibili
- Quali conseguenze derivano da ciascuna scelta
- Come può concludersi la storia (finale positivo, neutro o negativo)

In base alla [Sequenza 2](#), che guida l'identificazione dei messaggi educativi chiave, i partecipanti possono riflettere su:

- Ogni scelta è significativa?
- Le conseguenze sono realistiche?
- Ogni percorso rimane collegato al tema del clima?

Questo processo garantisce la coerenza narrativa prima dell'implementazione digitale. Per maggiori dettagli, consultare la [Sequenza 6](#).

2.2 Mappatura della struttura narrativa

I partecipanti creano una **mappa del flusso narrativo**, che può includere:

- Introduzione (contesto e problema)
- Primo punto decisionale



- Ramo A / Ramo B
- Secondo punto decisionale
- Finali multipli

Possono utilizzare:

- Diagrammi di flusso cartacei
- Post-it
- Strumenti digitali di mappatura mentale

L'obiettivo è visualizzare la struttura prima di trasferirla su una piattaforma digitale. Per maggiori dettagli, consultare la [Sequenza 7](#).

3.3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Individuare i punti decisionali

Durata: 15 - 20 min

Gli studenti rileggono la bozza della loro storia e sottolineano:

- Momenti di tensione
- Situazioni che richiedono una scelta
- Conflitti legati alla sfida climatica

Successivamente, riscrivono questi momenti in un formato strutturato:

“Se l'eroe del clima sceglie..., allora...”

Questo aiuta a chiarire le relazioni di causa-effetto.

Per maggiori dettagli, consultare la [Sequenza 6](#).

Attività 2 - Build the Interactive Flowchart

Durata: 25 - 30 min

Worksheet 1 nell'[Allegato 1](#)

I partecipanti progettano una semplice struttura ramificata:

- Inizio → Scelta 1 → Esito A / Esito B
- Ogni esito può portare a una nuova scelta o a un finale

Gli educatori guidano gli studenti a:



- Evitare ramificazioni eccessivamente complesse
- Mantenere la struttura gestibile
- Assicurarci che ogni percorso sia completo

Un modello di base può includere:

- Numero della scena
- Breve descrizione
- Opzioni di scelta
- Collegamento alla scena successiva

Questa organizzazione strutturata prepara i contenuti per le piattaforme digitali.

Attività 3 - Preparazione al passaggio al digitale

Durata: 20 - 30 min

Worksheet 2 nell'[Allegato 2](#)

Per preparare il testo della storia al passaggio al digitale, ovvero per importarlo o ricrearlo con strumenti digitali, i partecipanti organizzano i contenuti in brevi sezioni pronte per il passaggio al digitale:

- Brevi paragrafi (max 3–6 righe)
- Linguaggio semplice
- Pulsanti di scelta chiari (solo 2–3 opzioni)
- Marcatori visivi (immagini/icone)

Il passo successivo consigliato è la creazione del documento “Elenco delle scene”, che includa:

- ID della scena (ad es. S1, S2A, S2B)
- Testo narrativo
- Opzioni di scelta
- Riferimento alla scena successiva

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza



Questa sezione contiene informazioni sugli strumenti digitali che possono essere utilizzati per la transizione digitale o l'implementazione della storia in formati digitali e interattivi. Di seguito è riportato l'elenco proposto degli strumenti e delle piattaforme digitali consigliati.

Piattaforme per storie interattive:

- [Twine](#) (vedi [Tutorial 4](#), [Digital Toolbox_Twinery](#))
- Genially (vedi [Sequenza 12](#), [Digital Toolbox_Genially](#))
- Canva (vedi [Digital Toolbox_Canva](#))
- Google Slides (per ramificazioni basate su collegamenti ipertestuali)

Strumenti per la mappatura narrativa:

- Miro
- MindMeister
- Padlet
- Diagrammi di flusso cartacei

Si invitano inoltre gli educatori a consultare il [Tutorial 5](#) per le indicazioni tecniche più dettagliate.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Esercizi di strutturazione logica
- Analisi causa-effetto
- Progettazione di diagrammi di flusso come pratica di alfabetizzazione digitale
- Integrazione interdisciplinare (TIC + Lingua + Educazione ambientale)

Contesti non formali e informali (animazione giovanile, contesti sociali)

- Mappatura di storie in gruppo
- Costruzione collaborativa di “alberi decisionali”
- Role-play per testare diversi percorsi narrativi

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Fornire modelli di diagrammi di flusso già pronti



- Limitare il numero di opzioni per ogni decisione (max 2)
- Utilizzare un codice cromatico per i rami
- Utilizzare icone per rappresentare le decisioni
- Fornire esempi parzialmente completati
- Offrire una spiegazione audio della logica dei rami
- Consentire la narrazione orale prima della strutturazione

7. TUTORIAL CORRELATI

- [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 lo storytelling](#)



Cofinanziato
dall'Unione europea



ALLEGATO 1

WORKSHEET1

TEMPLATE PER DIAGRAMMA DI FLUSSO DI UNA STORIA INTERATTIVA

Titolo della storia: _____

Sfida climatica: _____

Protagonista: _____

Instructions: Use the boxes below to map your interactive story structure.

Scena / Step	Descrizione / Opzioni di scelta / Scena successiva
Scena 1	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva
Scena 2	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva
Scena 3	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva



Scena 4	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva
Scena 5	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva
Scena 6	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva
Scena 7	Scrivere il riassunto della scena e indicare le opzioni di scelta → ID della scena successiva



Cofinanziato
dall'Unione europea



ALLEGATO 2

WORKSHEET 2

TEMPLATE ELENCO SCENE (STRUTTURA PRONTA PER IL DIGITALE)

Istruzioni: Completate una riga per ogni scena della vostra storia.

ID scena	Testo narrativo (max 5 righe)	Scelta A →	Scelta B →	Finale? (Sì/No)