



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 10: Progettazione di elementi visivi e illustrazioni per la storia

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, carta, matite, pennarelli colorati, computer o tablet, connessione a Internet (facoltativa), strumenti di disegno digitale.

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 i momenti narrativi chiave in scene visive che favoriscano la comprensione, il coinvolgimento emotivo e l'accessibilità.

I partecipanti:

- Trasformeranno le descrizioni narrative in rappresentazioni visive
- Progetteranno elementi visivi coerenti e in linea con il tono della storia
- Si assicureranno che le illustrazioni favoriscano la comprensione, in particolare per i giovani lettori e i partecipanti con difficoltà specifiche di apprendimento (DSA)

Questa sequenza rafforza il legame tra narrazione e comunicazione visiva, preparando i materiali da includere nel libro game interattivo.

RISULTATO TANGIBILE: i partecipanti produrranno una serie di scene visive (schizzi o illustrazioni digitali) pronte per essere integrate nel libro game.



2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Nella narrazione interattiva, gli elementi visivi non sono semplici elementi decorativi: guidano la comprensione, favoriscono il processo decisionale e aumentano il coinvolgimento emotivo.

Dopo aver definito il protagonista ([Sequenza 3](#)) e organizzato la struttura interattiva ([Sequenza 8](#)), i partecipanti si concentrano ora su:

- Trasformare i momenti narrativi in scene visive
- Progettare elementi visivi coerenti
- Favorire la chiarezza della storia attraverso l'illustrazione

2.1. Dal momento narrativo alla scena visiva

I partecipanti individuano:

- La scena iniziale
- Il primo punto decisionale importante
- Un momento di tensione o conflitto
- La sfida climatica in azione
- Uno o più possibili finali

Per ogni momento selezionato, i partecipanti dovrebbero chiedersi:

- Cosa deve vedere il lettore per comprendere questa scena?
- Quali emozioni dovrebbe trasmettere l'immagine?
- Quali dettagli ambientali sono importanti?
- In che modo le immagini possono rafforzare il messaggio sul clima?

L'obiettivo non è la perfezione artistica, ma la chiarezza narrativa.

Ogni scena selezionata deve essere collegata ai punti decisionali chiave o alle transizioni narrative definiti nella [Sequenza 8](#). Utilizzare il Worksheet 2 dell'[Allegato 2](#) e gli stessi ID delle scene utilizzati per organizzare la storia nei formati digitali e definiti nella [Sequenza 8](#).



2.2. Elementi da considerare nella progettazione visiva

Per garantire la coerenza, i partecipanti definiscono:

Coerenza nel design dei personaggi

- Abbigliamento
- Espressioni facciali
- Linguaggio del corpo
- Caratteristiche riconoscibili

Elementi ambientali

- Ambienti naturali (foresta, costa, città, isola, ecc.)
- Segni dell'impatto climatico (inondazioni, siccità, inquinamento, deforestazione)
- Oggetti che influenzano le scelte

Mood and atmosphere

- Colori (caldi, freddi, scuri, luminosi)
- Luce e ombra
- Prospettiva (primo piano, visione ampia)

Le scelte visive devono sostenere l'obiettivo didattico e rafforzare il tema del clima.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Selezione dei momenti chiave da illustrare

Durata: 15 - 20 min

Worksheet 1 nell'[Allegato 1](#)

Gli studenti rivedono la struttura della loro storia e selezionano 3 - 5 scene che richiedono un'illustrazione.

Compilano una semplice scheda di pianificazione:

- Titolo della scena
- Cosa succede in questa scena?
- Cosa deve capire chiaramente il lettore?



- Quale emozione domina la scena?

Per alcuni questo può essere un concetto astratto da comprendere e, in questo caso, con i giovani affetti da disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), è importante prestare attenzione affinché tutti possano trasmettere la stessa sensazione dalla scena.

Le scene dovrebbero essere selezionate in base alla loro rilevanza per la comprensione della storia e per supportare il processo decisionale dell'utente. Questo aiuta a dare priorità alle immagini significative piuttosto che illustrare ogni pagina.

Attività 2 - Abbozzare la scena

Durata: 20 - 30 min

Gli studenti realizzano dei bozzetti utilizzando:

- Il disegno a mano libera
- Forme semplici e figure stilizzate
- Vignette in stile storyboard

Si concentrano su:

- La chiarezza dell'azione: gli schizzi devono indicare **chiaramente le azioni principali**
- La posizione dei personaggi
- Gli elementi ambientali chiave

Gli educatori ricordano ai partecipanti che la chiarezza è più importante dell'abilità artistica e li guidano nell'esprimere le emozioni, cosa che può risultare complessa per i giovani.

Attività 3 - Sviluppo di illustrazioni digitali

Durata: 20 - 30 min

I partecipanti perfezionano le loro bozze utilizzando strumenti digitali o le arricchiscono con colori e dettagli.

Si assicurano che:



- vi sia coerenza visiva tra le scene
- i momenti decisionali siano rappresentati in modo chiaro
- sia previsto spazio per i pulsanti interattivi (se si utilizza il formato digitale)

Il risultato finale consiste in una serie di scene che possono essere integrate direttamente nella struttura della storia digitale. Al termine, i partecipanti presentano le loro scene, spiegano le scelte progettuali e forniscono un feedback sulla chiarezza delle immagini.

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

Questa sequenza può includere strumenti digitali facoltativi a supporto della creazione visiva e dell'illustrazione.

Categoria: Strumenti di illustrazione e progettazione

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [Vectr](#)
- [GIMP – GNU Image Manipulation Program](#)

Categoria: Strumenti per lo storyboard

- StoryboardThat
- Google Slides
- PowerPoint
- Paper-based templates

Si invitano gli insegnanti a consultare il [Tutorial 5](#) per ricevere indicazioni su come integrare efficacemente gli strumenti digitali.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Esercizi di alfabetizzazione visiva
- Integrazione di arte e design
- Illustrazione nel campo delle scienze ambientali
- Scrittura descrittiva abbinata al disegno



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

- Narrazione collaborativa in stile murale (in cui più persone costruiscono una storia condivisa pezzo per pezzo – come se aggiungessero sezioni a un murale – e ogni partecipante amplia o modifica la narrazione nel corso del tempo)
- Creazione di fumetti
- Interpretazione visiva di giochi di ruolo
- Sviluppo di storyboard in gruppo

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Fornire template di scene parzialmente completati
- Offrire raccolte di icone (emozioni, condizioni meteorologiche, azioni)
- Consentire l'uso del collage al posto del disegno
- Utilizzare codici cromatici per le emozioni
- Fornire un esempio passo dopo passo
- Consentire la spiegazione orale delle idee visive

La narrazione visiva è spesso particolarmente utile per i partecipanti che hanno difficoltà con i testi scritti lunghi.

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

WORKSHEET 1

TEMPLATE PER LA PIANIFICAZIONE VISIVA DELLA SCENA

Istruzioni: completare le sezioni sottostanti prima di realizzare l'illustrazione.

Titolo della storia: _____

Titolo della scena: _____

ID della scena (se applicabile): _____

Elemento di pianificazione	Note
Cosa succede in questa scena?	
Cosa deve capire chiaramente il lettore?	
Quali personaggi compaiono?	
Quali emozioni dovrebbero trasparire?	
Quali elementi ambientali sono importanti?	
Quale problema climatico viene rappresentato?	



Cofinanziato
dall'Unione europea



ALLEGATO 2

WORKSHEET 2

TEMPLATE STORYBOARD (STAMPABILE)

Istruzioni: usare ogni riga come una vignetta dello storyboard.

Tavola / ID scena	Frame visivo (bozzetto)	Testo narrativo (max 4 - 5 linee)	Emzione / Clima
Tavola 1			
Tavola 2			
Tavola 3			
Tavola 4			
Tavola 5			