



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 12 - Creare un libro game visivamente interattivo

(ad es. Genially)

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 90 - 120 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: computer o tablet, connessione a Internet, struttura della storia completa (Sequenza 8), materiale visivo (Sequenza 10), modelli di storyboard, piattaforma digitale (ad es. Genially), il template Genially della storia interattiva ([Allegato 1](#))

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 guidare gli partecipanti nella combinazione di testo, immagini ed elementi interattivi per creare un libro game coerente e visivamente accattivante.

I partecipanti:

- Trasferiranno i contenuti narrativi strutturati in un formato digitale interattivo
- Combineranno testo, immagini ed elementi di navigazione
- Progetteranno punti decisionali chiari e pulsanti interattivi
- Rifletteranno sull'esperienza utente e sul ritmo narrativo
- Garantiranno accessibilità e chiarezza per un pubblico giovane

Questa sequenza rappresenta la fase di implementazione pratica del libro game interattivo sul clima.

RISULTATO TANGIBILE: al termine della sequenza, i partecipanti produrranno una prima bozza funzionante di un libro game visivamente interattivo.



2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Dopo aver creato il protagonista ([Sequenza 3](#)), organizzato la struttura interattiva ([Sequenza 8](#)) e progettato le scene visive ([Sequenza 10](#)), i partecipanti si concentrano ora su integrare tutti gli elementi in un unico prodotto interattivo.

L'attenzione si sposta dalla narrazione all'**esperienza utente (UX)**:

- La navigazione è intuitiva?
- Le scelte sono chiaramente visibili?
- Il testo è leggibile?
- Il ritmo consente la riflessione?
- Le immagini favoriscono la comprensione?

La piattaforma digitale diventa un ambiente narrativo.

2.1 Dalla struttura della storia alle pagine digitali

Un'esperienza digitale chiara e ben ritmata favorisce la comprensione e il coinvolgimento. Il coinvolgimento dei partecipanti in questa fase rafforzerà la comprensione, incoraggerà un'interazione significativa e rafforzerà il loro legame con l'esperienza complessiva.

I partecipanti iniziano creando:

- Una pagina di copertina
- Una pagina di introduzione
- Pagine di scena con testo + immagini
- Pagine di decisione con pulsanti interattivi
- Pagine con finali multipli

Ogni scena corrisponde all'ID della scena sviluppato nella [Sequenza 8](#).

Importante:

- Blocchi di testo brevi (3-6 righe)
- Pulsanti interattivi chiari
- Stile visivo coerente
- Link di navigazione logici



2.2 Progettazione dell'esperienza utente e del ritmo narrativo

La narrazione interattiva richiede un'attenta gestione del ritmo.

I partecipanti devono considerare:

Leggibilità del testo

- Caratteri grandi e chiari
- Paragrafi di lunghezza limitata
- Elevato contrasto tra testo e sfondo

Chiarezza della navigazione

- Pulsanti chiaramente etichettati
- Posizionamento coerente delle opzioni
- Nessun “vicolo cieco”

Ritmo narrativo

- Alternanza tra lettura e scelta
- Momenti di tensione seguiti da conseguenze
- Numero equilibrato di punti decisionali

L'obiettivo è creare un flusso fluido di lettura e interazione.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Creazione della struttura digitale

Durata: 20 - 30 min

Strumento digitale consigliato: Genially. Si prega di fare riferimento alla “[Toolbox Digitale_Genially](#)” e al [Youtube tutorial](#)

L'obiettivo di questa attività è gettare le basi strutturali del libro game.

Partecipanti:

- Creano il file principale del progetto
- Impostano gli sfondi delle pagine e lo stile generale
- Inseriscono la copertina e l'introduzione



- Definiscono un modello di layout coerente

Al termine di questa attività, gli studenti avranno a disposizione una struttura di layout digitale coerente, pronta per ospitare i contenuti della storia.

Attività 2 - Inserimento di testo e immagini

Durata: 30 - 40 min

Si prega di notare che i contenuti destinati ai partecipanti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) devono essere adattati per garantire la leggibilità sullo schermo e rispettare i principi di accessibilità. Per ulteriori informazioni, consultare la [Sequenza 14](#).

I partecipanti trasferiscono:

- Testo della scena (abbreviato e adattato per lo schermo)
- Illustrazioni visive delle [Sequenza 10](#) e [Sequenza 11](#)
- Titoli e sottotitoli

Controllano:

- Allineamento del testo
- Uniformità dei caratteri
- Posizionamento delle immagini
- Spazio per gli elementi interattivi

Si procede con la verifica sullo schermo (lettura dal punto di vista dello spettatore).

Attività 3 - Creazione di punti decisionali interattivi

Durata: 30 - 40 min

IMPORTANTE: ogni decisione deve riflettere chiaramente le relazioni di causa-effetto definite nella [Sequenza 8](#).

I partecipanti:

- Inseriscono pulsanti o elementi cliccabili
- Collegano le scelte alle pagine della scena corrispondenti
- Testano i percorsi di navigazione



- Verificano che tutti i rami conducano da qualche parte

Testano la storia:

- Seguendo ogni percorso
- Verificando la presenza di errori
- Valutando la chiarezza delle conseguenze

L'attività sottolinea come una progettazione accurata trasformi una narrazione statica in un'esperienza coinvolgente e interattiva. Costruendo e testando con cura i punti decisionali, gli studenti non solo applicano le competenze tecniche, ma approfondiscono anche la comprensione delle relazioni di causa-effetto all'interno della storia. Assicurarsi che ogni scelta porti a un risultato significativo rafforza la coerenza narrativa e l'immersione dell'utente. Il test tra pari migliora ulteriormente questo processo apportando nuove prospettive, aiutando a identificare lacune, incongruenze o conseguenze poco chiare. Questa fase incoraggia i partecipanti a pensare in modo critico sia alla narrazione che all'esperienza utente, con il risultato di una narrazione interattiva più raffinata, mirata e di grande impatto.

Attività 4 - Test con gli utenti e perfezionamento

Durata: 15 - 20 min

I partecipanti si scambiano i progetti e testano a vicenda il proprio libro game.

Forniscono feedback su:

- Chiarezza
- Coinvolgimento
- Facilità di navigazione
- Impatto emotivo
- Visibilità del messaggio sul clima

L'attività sottolinea il valore della riflessione e dell'iterazione nella creazione di un'esperienza interattiva significativa. Testando i libri a degli altri, gli studenti acquisiscono una visione approfondita di come il loro lavoro viene percepito dagli utenti reali, evidenziando sia i punti di forza che le aree di miglioramento. Il feedback su chiarezza,



coinvolgimento, navigazione, impatto emotivo e visibilità del messaggio sul clima contribuisce a garantire che la storia non sia solo funzionale, ma anche significativa e avvincente. L'implementazione di questi miglioramenti rafforza la qualità complessiva del progetto e sottolinea l'importanza di una progettazione incentrata sull'utente. Questa fase incoraggia i partecipanti a perfezionare le loro idee, a rispondere in modo costruttivo al feedback e a riconoscere che una narrazione di grande impatto spesso emerge attraverso continui aggiustamenti e collaborazione.

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

Categoria: Piattaforme per presentazioni interattive:

- [Genially](#)
- [Canva](#) (modalità presentazione interattiva)
- Google Slides (ramificazioni basate su collegamenti ipertestuali)
- PowerPoint con collegamenti interni

Categoria: Strumenti di editing visivo

- [Canva](#)
- [Pixlr](#)
- [GIMP](#)

Si invita a consultare il [Tutorial 5](#) per indicazioni tecniche.

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Progetti nel campo delle TIC
- Esercitazioni di alfabetizzazione digitale
- Integrazione interdisciplinare (Lingua + Arte + Educazione ambientale + Tecnologia)
- Progetti di storytelling digitale in gruppo



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

- Laboratori digitali collaborativi
- Eventi di presentazione al pubblico
- Mostre interattive di storytelling
- Campagne di sensibilizzazione sul clima guidate dai giovani

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Utilizzare template predefiniti
- Limitare il numero di opzioni per pagina (max 2)
- Inserire icone accanto ai pulsanti
- Fornire una narrazione audio (se possibile)
- Evitare pagine troppo affollate
- Utilizzare schemi di impaginazione coerenti
- Consentire la creazione digitale in gruppo

Una struttura visiva chiara e prevedibile migliora l'accessibilità.

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](#)



IL TITOLO DEL LIBRO

Libro game

START

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



CONTINUA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

COSA FAI?

⇒ Scelta 1

⇒ Scelta 3

⇒ Scelta 2

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



COSA FAI?

⇒ Scelta 2

⇒ Scelta 1

Fatti e informazioni relativi al problema del cambiamento climatico

Fatto n. 1

1

2

3

Fatto n. 2

1

2

3

Fatto n. 3

1

2

Why this story matters

1

2

NEXT



Questo libro game interattivo è una creazione del progetto GREEN SAGA

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 progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123)



**Cofinanziato
dall'Unione europea**