



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 14: Adattare la storia per renderla accessibile agli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 2-3 ore (può essere suddivisa in sessioni di lavoro più brevi o integrata sistematicamente durante i processi di creazione e revisione)

Contesto: questa sequenza aiuta i creatori a rivedere e adattare una storia già abbozzata per garantire che sia accessibile, comprensibile e inclusiva per gli utenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e per un pubblico più ampio, seguendo i principi dell'accessibilità cognitiva e del design universale. Si basa su un approccio universale, come descritto nella guida "**Un approccio generale all'accessibilità cognitiva**" sviluppata nell'ambito del progetto AccessibleEU Centre¹.

Questo approccio mira a rendere i contenuti più facili da comprendere, con cui comunicare e interagire per tutti.

Accessibilità cognitiva (definizione base)

L'accessibilità cognitiva si riferisce al modo in cui le informazioni vengono strutturate, scritte, presentate e gestite, affinché possano essere **facilmente comprese e utilizzate** dal maggior numero possibile di persone.

Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

In questa sequenza, gli studenti con DSA sono intesi come giovani che possono avere difficoltà con: lettura e decodifica del testo, elaborazione di grandi quantità di informazioni, attenzione e concentrazione, memoria di lavoro, organizzazione e orientamento.

Questo include, ad esempio, dislessia, discalculia, disprassia o difficoltà legate all'attenzione. La sequenza non richiede una diagnosi formale e non si concentra sulle etichette, ma sulle barriere pratiche alla comprensione.

¹ AccessibleEU Centre, *Un approccio generale all'accessibilità cognitiva*, European Union, 26 Settembre 2025, https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/document/download/02790aca-e8de-42fc-b537-5ee126970afb_it?filename=Supporting%20guide%20Cognitive%20Accessibility%20-%20Italian%20Acc.pdf



1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

Al termine di questa sequenza, i partecipanti saranno in grado di:

- Verificare se la loro storia sia accessibile dal punto di vista cognitivo
- Identificare le barriere relative al linguaggio, alla struttura, alla navigazione e ai contenuti multimediali
- Applicare i principi di base dell'accessibilità cognitiva ai contenuti della storia
- Adattare il testo, le opzioni e gli elementi visivi per migliorare la chiarezza e la leggibilità
- Garantire che la storia sia inclusiva per gli utenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) senza semplificare eccessivamente i contenuti

RISULTATO TANGIBILE: al termine della sequenza, verrà prodotta una versione rivista e più accessibile della storia, supportata da una checklist di verifica dell'accessibilità.

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Questa sequenza guida i partecipanti attraverso una revisione strutturata dell'accessibilità di una storia interattiva.

I partecipanti utilizzano una checklist pratica per esaminare:

- Linguaggio e leggibilità
- Struttura narrativa e chiarezza delle scelte
- Personaggi e coerenza
- Elementi visivi e multimediali
- Navigazione e interazione

L'attenzione è rivolta all'apporto di piccoli miglioramenti concreti che aumentino la comprensione, riducano il carico cognitivo e supportino utenti diversi, aumentando al contempo la consapevolezza e la sensibilizzazione su come ognuno di noi possa apportare piccoli ma importanti aggiustamenti.



3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Autovalutazione dell'accessibilità della parte scritta

Durata: 45 minuti (compresa la revisione e la riscrittura)

Istruzioni: utilizzare il foglio di lavoro riportato nell'[Allegato 1](#) per rivedere sistematicamente il contenuto scritto. Contrassegnare ogni voce con “Sì” o “Da rivedere” e applicare la misura correttiva corrispondente.

Risultato:

Una versione del racconto con annotazioni, in cui vengono evidenziati gli elementi poco chiari o complessi e i passaggi vengono riscritti per renderli più facili da leggere e comprendere.

Attività 2 - Revisione multimediale e visiva

Durata: 30 - 45 minuti

- Gli elementi visivi contribuiscono alla comprensione della storia o sono solo decorativi?
- Sono presenti immagini lampeggianti, suoni in riproduzione automatica, animazioni e sovrapposizioni di tali elementi?
- Le immagini sono coerenti nello stile e nel significato?
- Gli elementi multimediali non distraggono dalla lettura, sia dal punto di vista del design (non nascondendo il testo) che della comprensione? (Se viene riprodotto un dialogo, i lettori non possono prestare piena attenzione contemporaneamente al testo e alle voci.)

Risultato:

Elementi multimediali adeguati e allineati ai principi di accessibilità.

4. TOOLBOX DIGITALE - Strumenti per la sequenza

- [LanguageTool](#): assistente di scrittura multilingue che controlla l'ortografia, la grammatica e lo stile dei testi.
- [Natural Reader](#): piattaforma che converte qualsiasi testo scritto, inclusi documenti, PDF, e-book, pagine web e persino il testo contenuto nelle immagini, in audio con voci dal suono naturale.



5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Utilizzate nell'ambito della fase di creazione dei contenuti o di revisione di un progetto digitale
- Integrate in laboratori collaborativi di sviluppo narrativo
- Supportano i requisiti di progettazione inclusiva senza modificare gli obiettivi del programma didattico

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

- Applicate durante laboratori di co-creazione o sessioni di storytelling creativo
- Incoraggiano la revisione tra pari e la riflessione di gruppo
- Possono essere adattate a sessioni brevi o a miglioramenti iterativi

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

Prima di iniziare la revisione dell'accessibilità, i partecipanti sono invitati a individuare ed esprimere ciò che rende difficile per loro leggere, orientarsi o comprendere una storia.

Possibili adattamenti:

- Creare una mappa personale delle difficoltà (scritta, visiva o audio)
- Utilizzare suggerimenti come:
 - “Perdo il filo del racconto quando...”
 - “Troppe informazioni tutte insieme mi rendono difficile capire quando...”
 - “Capisco meglio quando...”
- Consentire ai partecipanti di scegliere come esprimerlo: parole chiave o frasi brevi, icone o disegni.

Scopo: aiutare a capire su cosa concentrarsi durante la revisione della storia e trasformare l'esperienza vissuta in una risorsa di progettazione.



6.1 Attività di adattamento 1 - Autovalutazione dell'accessibilità

- Utilizzare una lista di controllo semplificata con:
 - Una domanda per riga
 - Opzioni chiare: sì / no / non so
 - Concentrarsi su ciò che è stato identificato in precedenza
- Leggere ad alta voce le voci della lista di controllo o fornire un supporto audio
- Lavorare in coppia o in piccoli gruppi
- Fornire esempi di testo semplificato prima e dopo
- Accettare riformulazioni orali che un altro partecipante possa mettere per iscritto

6.2 Attività di adattamento 2 - Revisione multimediale

- Esaminare gli elementi multimediali un tipo alla volta (prima le immagini, poi l'audio)
- Utilizzare domande guida accompagnate da indicazioni visive:
 - “Questo mi aiuta a capire?”
 - “Questo mi distrae?”
- Consentire ai partecipanti di disattivare l'audio o nascondere le animazioni durante la revisione

6.3 Ritmo e ambiente di lavoro

Per tutte le attività:

- Prevedere brevi sessioni di lavoro con orari di inizio e fine ben definiti
- Prevedere pause e orari flessibili
- Lavorare in ambienti tranquilli con il minimo delle distrazioni
- Ripetere spesso le istruzioni e riassumere i punti chiave
- Accettare diverse velocità di elaborazione e strategieUse short working blocks with clear start and end points

7. TUTORIAL CORRELATI

- [Tutorial 6 - Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età \(16-26 anni\)](#)
- [Tutorial 7 - Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi](#)

TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 14: Adattare la storia per renderla accessibile agli studenti con DYS

Attività 1 - Autovalutazione dell'accessibilità della parte scritta

Criteri di revisione	Checklist	È necessario un intervento correttivo
Sruttura della frase Le frasi sono brevi e dirette?	Sì / Da rivedere	>Sostituire il vocabolario complesso o astratto con un linguaggio semplice. >Evitare metafore o espressioni figurate a meno che non siano essenziali. Se usate, da accompagnarle con esempi chiari, dialoghi o immagini.
Densità di idee Viene espressa una sola idea alla volta?	Sì / Da rivedere	>Suddividere le frasi lunghe in unità più brevi e concise.
Coerenza I termini, i simboli e i pulsanti vengono utilizzati in modo coerente?	Sì / Da rivedere	>Verificare la coerenza delle etichette di navigazione (ad esempio, "capitolo successivo") e degli elementi dell'interfaccia (pulsanti audio/immagini). >Distinguere chiaramente tra testo narrativo e note esplicative (ad esempio, dati scientifici o contesto).
Distinzione visiva Le scelte sono chiaramente distinguibili dal testo narrativo?	Sì / Da rivedere	>Utilizzare i colori per evidenziare le scelte. >Creare una chiara separazione visiva tra la narrazione e le decisioni dell'utente.
Chiarezza delle istruzioni Le istruzioni sono chiare e facili da trovare?	Sì / Da rivedere	>Aggiungere le istruzioni di base all'inizio della storia. >Spiegare: come navigare, dove cliccare e il significato di tutti i simboli utilizzati.

