3. Rendere i materiali accessibili ai partecipanti con difficoltà di apprendimento specifiche (DSA)

Materiali didattici di supporto

Obiettivi di apprendimento

Questo documento ha lo scopo di supportare educatori e operatori giovanili nella realizzazione di percorsi di educazione ambientale inclusiva basata sulla narrazione, garantendo una partecipazione significativa ai partecipanti con difficoltà di apprendimento specifiche (DSA) e a gruppi di età diversa (16–26 anni).

È uno dei tre Materiali didattici di supporto e fornisce istruzioni operative e moduli pronti all'uso, utilizzando il libro "Il dilemma dell'influencer" come esempio, adattabili a contesti formali e non formali.

Questa sezione offre indicazioni pratiche per adattare le sessioni, facilitare il dialogo inclusivo e promuovere la cittadinanza ambientale attraverso una pedagogia accessibile.

Utilizzando questo materiale, educatori e operatori giovanili saranno in grado di:

- Identificare le potenziali barriere incontrate dai partecipanti con DSA e le modalità per ridurle.
- Applicare i principi di accessibilità nell'educazione ambientale basata sulla narrazione.
- Adattare le attività a diverse fasce d'età (16–20, 21–26, gruppi misti).
- Facilitare discussioni inclusive sull'influenza digitale e la responsabilità climatica.
- Progettare esperienze di apprendimento orientate all'azione che rafforzino il ruolo attivo di tutti i partecipanti.

Introduzione

L’educazione ambientale basata sulla narrazione favorisce il coinvolgimento emotivo, il pensiero critico e la cittadinanza attiva. Tuttavia, narrazioni complesse, dilemmi etici astratti e discussioni di gruppo possono creare barriere per i partecipanti con disturbi specifici dell’apprendimento (DSA). L’inclusività non rappresenta un adattamento aggiuntivo, ma un principio fondamentale di un’educazione equa.

Questa sezione fornisce:

- Metodi pratici di inclusione
- Strategie concrete per educatori e operatori giovanili
- Tre modelli di sessione adattabili che utilizzano “Il dilemma dell’influencer” come esempio

Sono inoltre proposti approcci differenziati per le fasce d’età 16–20, 21–26 e per gruppi misti che includono partecipanti con DSA.

L’approccio è:

- Centrato sul partecipante
- Multimodale
- Basato sull’indagine
- Orientato all’azione
- Emotivamente sicuro

Sezioni dei materiali didattici

Sezione 1: Metodi di inclusione

Fornire linee guida e strategie pratiche a educatori e operatori giovanili per garantire che tutti i materiali didattici, le attività e i workshop siano accessibili e inclusivi per i partecipanti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA).

1. Principi chiave per l'accessibilità

La sezione seguente fornisce linee guida generali per l'accessibilità. Informazioni più dettagliate sono disponibili nel Tutorial 6: Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età (16-26 anni) e nella Sequenza 14: Adattare la storia per renderla accessibile agli studenti con DSA.

1. **Linguaggio chiaro e semplice**
    - Frasi brevi, un'idea alla volta
    - Evitare gergo, metafore e modi di dire, salvo quando vengono spiegati
    - Utilizzare titoli, elenchi puntati e liste per strutturare il testo
    - Evidenziare le parole chiave e fornire un mini-glossario dei termini ambientali complessi, ad esempio greenwashing, branding, impronta ecologica

2. **Supporto visivo**
    - Utilizzare icone, diagrammi, codici colore o immagini per rafforzare la comprensione
    - Includere illustrazioni passo passo per attività o istruzioni
    - Creare mappe concettuali

3. **Layout e design coerenti**
    - Mantenere coerenti schede di lavoro, diapositive o interfacce digitali
    - Utilizzare una navigazione prevedibile e una chiara suddivisione in sezioni
    - Utilizzare font leggibili, ad esempio Arial o Verdana, dimensione minima 12 - 14 pt, interlinea aumentata e alto contrasto tra testo e sfondo. Evitare testo giustificato, sfondi decorativi, eccesso di elementi grafici e blocchi di testo troppo lunghi

4. **Modalità multiple di coinvolgimento**
    - Consentire ai partecipanti di rispondere per iscritto, tramite disegno, spiegazione orale o formato digitale
    - Fornire alternative per lettura, ascolto e attività pratiche
    - Prevedere sempre almeno due modalità di espressione per ogni attività

5. **Gestire il carico cognitivo**
    - Suddividere i compiti in passaggi più piccoli e sequenziali
    - Evitare distrazioni non necessarie, come animazioni, suoni o elementi lampeggianti
    - Ripetere le istruzioni e verificare la comprensione
    - Prevedere pause strutturate dopo ogni snodo narrativo o decisione importante

6. **Riflessione e partecipazione attiva**
    - Utilizzare stimoli visivi, domande guidate o mappe mentali
    - Incoraggiare i partecipanti a esprimere difficoltà o soluzioni nel formato che preferiscono
    - Non rendere obbligatoria la lettura ad alta voce o la condivisione personale

2. Strategie pratiche per educatori e operatori giovanili

Strategia	Come applicare	Note / Esempi
Anteprima dei materiali	Rivedere schede di lavoro, diapositive o strumenti digitali prima della sessione, tenendo presenti i principi precedenti	Identificare linguaggio complesso, istruzioni lunghe o compiti poco chiari
Fornire supporti strutturati	Creare istruzioni semplificate, checklist o modelli	Offrire frasi di avvio, diagrammi o indicazioni visive
Raggruppamento flessibile	Abbinare o raggruppare i partecipanti in modo strategico	Riduce la pressione e favorisce il supporto tra pari
Istruzione multimodale	Spiegare oralmente, mostrare visivamente e consentire la pratica diretta	Supporta diversi stili di apprendimento e i bisogni legati ai DSA

Verifica della comprensione	Chiedere ai partecipanti di riassumere le istruzioni o ripetere i passaggi	Può essere verbale, scritto o illustrato
Iterazione e adattamento	Raccogliere feedback e adeguare i materiali	Utilizzare osservazione, semplici moduli di feedback o riflessioni dei partecipanti

3. Integrare prospettive positive e modelli di azione

Nel lavorare su questioni ambientali, è importante affrontare gli aspetti critici e le conseguenze problematiche delle crisi climatiche. Tuttavia, un'educazione efficace non si limita all'analisi dei problemi. Per evitare che i giovani sviluppino sentimenti di impotenza o ansia, è utile integrare nelle attività esempi di azioni positive, iniziative virtuose e modelli di cambiamento concreto.

Nel contesto dei social media, ad esempio, esistono creator, divulgatori e attivisti che utilizzano le piattaforme digitali per promuovere stili di vita sostenibili, diffondere conoscenze scientifiche e mobilitare le comunità. Presentare questi casi come spunti di riflessione aiuta i giovani a riconoscere che il cambiamento è possibile e che esistono modi responsabili di utilizzare gli strumenti digitali.

Inserire momenti dedicati alle "buone pratiche" aiuta a bilanciare l'analisi critica con una prospettiva orientata alla speranza e all'azione, rafforzando il senso di autoefficacia e la motivazione a impegnarsi.

Sezione 2: Moduli di esempio

1. Adattabilità dei moduli a diverse tematiche ambientali

Le tre proposte di sessione che seguono utilizzano la storia "Il dilemma dell'influencer" come esempio. Questa scelta serve a mostrare in modo concreto come lavorare con un Libro game. Tuttavia, la struttura dei moduli non è legata a un solo tema: è pensata per essere applicata a tutti i libri di Green Saga, indipendentemente dall'argomento ambientale trattato.

Che si parli di alluvioni, deforestazione, incendi, inquinamento o migrazioni climatiche, la logica educativa rimane la stessa. Ogni modulo parte da una situazione narrativa che

presenta un conflitto o un dilemma, prosegue con una lettura guidata e momenti di chiarimento, stimola l'analisi attraverso domande strutturate, favorisce una riflessione personale e collettiva, e si conclude con un passaggio all'azione concreta.

Quello che cambia da un libro all'altro non è la struttura, ma il tipo di conflitto. In una storia centrata sulla comunicazione digitale, il dilemma può riguardare la responsabilità mediatica e l'autenticità. In un libro sull'alluvione, il focus può spostarsi sulla gestione dell'emergenza, sulla prevenzione o sulla solidarietà. In una storia sulla deforestazione, può emergere il conflitto tra interessi economici, diritti delle comunità locali e tutela degli ecosistemi.

Per adattare i moduli a una nuova tematica ambientale è utile seguire tre passaggi semplici: individuare con chiarezza il dilemma centrale della storia, riformulare le domande guida in modo coerente con quel conflitto, collegare la fase finale di azione a comportamenti realistici e significativi rispetto al tema affrontato.

In questo modo si mantiene una coerenza metodologica tra tutti i Libri game, offrendo allo stesso tempo flessibilità a educatori e operatori giovanili, che possono calibrare attività e riflessioni in base al contesto, all'età del gruppo e alla complessità della questione ambientale affrontata.

Esempio Sessione 1 - Utilizzo del libro "Il dilemma dell'influencer" con un gruppo di partecipanti di età compresa tra i 16 e i 20 anni

1. Attivazione iniziale (15 minuti)

Attività: "Cosa pubblicheresti?"

- Mostrare 3 scenari fittizi sui social media relativi a crisi ambientali. Questo documento propone alcuni esempi; tuttavia, un esempio reale e recente proveniente dal proprio Paese potrebbe risultare ancora più efficace.
- I partecipanti votano in modo anonimo, tramite schede o sondaggio digitale.
- Breve discussione a coppie: Perché hai scelto quell'opzione?

Esempio Scenario 1 – Un post su una catastrofe naturale

Un influencer si reca in una zona recentemente colpita da incendi boschivi. Riprende immagini drammatiche e pubblica video dal forte impatto emotivo, ottenendo molti follower. Tuttavia, non dona denaro né condivide link verificati per fornire supporto.

Domanda: si tratta di sensibilizzazione o di sfruttamento della tragedia?

Esempio Scenario 2 – Recensione di un prodotto accusato di greenwashing

Un'influencer beauty promuove un prodotto etichettato come "eco-friendly". Successivamente, i follower scoprono che la confezione è riciclabile, ma gli ingredienti sono dannosi per l'ambiente. L'influencer afferma: "Mi sono fidata delle dichiarazioni del marchio".

Domanda: chi è responsabile della verifica delle informazioni ambientali?

Esempio Scenario 3: Il viaggio ecologico di lusso

Un influencer orientato alla sostenibilità viene invitato a un viaggio di lusso completamente spesato per promuovere un eco-resort in un altro Paese. Il resort dichiara di essere rispettoso dell'ambiente, ma il viaggio richiede un volo a lungo raggio e spostamenti ad alte emissioni di carbonio. L'influencer afferma: "Almeno sto promuovendo un'attività sostenibile".

Domanda: promuovere il turismo sostenibile vale l'impatto ambientale necessario per raggiungerlo?

2. Lettura guidata (20–25 minuti)

Formare gruppi di massimo 4 partecipanti e far leggere loro **“Il dilemma dell’influencer”**. Assicurarsi di incoraggiare una partecipazione equa all’interno del gruppo.

3. Riflessione (15 minuti)

Alla fine del libro sono presenti alcune domande a cui rispondere. In base al tempo disponibile, ogni gruppo può rispondere a tutte le domande oppure le domande possono essere suddivise tra i gruppi. Successivamente, riunire tutti i partecipanti in plenaria e chiedere a ciascun gruppo di presentare oralmente i propri contributi.

4. Estensione dell’azione ambientale (30 minuti)

Riformare i gruppi e chiedere loro di immaginare un contenuto per i social media, che può assumere diverse forme come foto, video, mini podcast o altro, per progettare un mini “post di sensibilizzazione ecologica” rivolto alla propria comunità, a scuola o in un altro contesto educativo. Il contenuto dovrebbe ispirarsi a ciò che i partecipanti hanno appreso durante il lavoro di gruppo.

È possibile utilizzare il Tutorial 7: Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi.

Esempio Sessione 2 - Utilizzo del libro “Il dilemma dell’influencer“ con un gruppo di partecipanti di età compresa tra i 21 e i 26 anni

1. Contestualizzazione iniziale (15 minuti)

Spunto di discussione: “L’attivismo climatico è compatibile con la cultura degli influencer?”

- Se il gruppo è piccolo, incoraggiare una discussione o un dibattito aperto.
- Se il gruppo è più numeroso, incoraggiare la discussione o il dibattito in coppie o piccoli gruppi di tre persone.

Annotare le principali riflessioni emerse su post-it.

2. Lettura analitica (30 minuti)

Formare gruppi di massimo 4 partecipanti e far leggere loro “Il dilemma dell’influencer”. Assicurarsi di incoraggiare una partecipazione equa all’interno del gruppo.

I partecipanti analizzano:

- Dinamiche di potere
- Manipolazione del pubblico
- Autenticità vs. costruzione del brand
- Strategie di comunicazione ambientale

Utilizzare il seguente schema guida:

- Qual è il dilemma principale?
- Chi ne trae beneficio?
- Chi ne subisce le conseguenze?
- Quali pressioni sistemiche emergono?

Riunire nuovamente il gruppo in plenaria e discutere le risposte. Tornare ai post-it iniziali e verificare se la domanda introduttiva trova riscontro nell’analisi svolta.

3. Esercizio su identità e responsabilità (25 minuti)

Individualmente, ogni partecipante dedica un momento alla riflessione e completa i seguenti punti:

- La mia attuale posizione rispetto alle questioni ambientali:
- La mia presenza digitale:
- La mia responsabilità come comunicatore:
- Una contraddizione che riconosco:

Assicurarsi che questa attività non venga percepita come un giudizio o una forma di colpevolizzazione, ma come un’opportunità di consapevolezza personale. Creare un ambiente sicuro che favorisca la condivisione di difficoltà e paradossi. Non obbligare i partecipanti a condividere le proprie risposte.

4. Pianificazione dell’azione (45 minuti)

In gruppi, i partecipanti possono elaborare una “Carta dell’influencer sostenibile”.

Domande guida:

- Cosa rende autentica la comunicazione ambientale?
- Quali comportamenti di greenwashing dovrebbero essere evitati?
- In che modo gli influencer possono ridurre il proprio impatto ambientale?
- Quali responsabilità comporta la visibilità digitale?

Ogni gruppo crea uno schema visivo o strutturato che includa:

1. Principi fondamentali
2. Linee guida per i contenuti
3. Impegni comportamentali
4. Pratiche di coinvolgimento della comunità

Inoltre, i partecipanti progettano una **“**Campagna digitale responsabile**”** che includa:

- Messaggio principale
- Destinatari
- Garanzie etiche
- Garanzie di sostenibilità

Questa attività mira a sviluppare l’immaginazione dei partecipanti rispetto a ciò che potrebbe essere realizzato concretamente. Incoraggiare i partecipanti a non limitarsi, anche quando incontrano ostacoli strutturali.

5. Gallery Walk (20 minuti)

I gruppi presentano i propri elaborati. I pari forniscono feedback utilizzando:

- 1 punto di forza
- 1 domanda
- 1 suggerimento

Il feedback può essere fornito tramite post-it, strumenti digitali come Kahoot o emoji.

È possibile utilizzare il Tutorial 7: Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi.

Esempio Sessione 2 - Utilizzo del libro “Il dilemma dell’influencer“ con un gruppo misto (16 - 26 anni) e partecipanti con DSA

1. Introduzione visiva alla storia (15 minuti)

Invece di iniziare direttamente con la lettura:

- Mostrare visivamente la mappa dei personaggi e il conflitto. È possibile crearli utilizzando le attività 1 e 2 della Sequenza 3: Creazione del protagonista “Climate hero”.
- Chiedere: “Di cosa pensate che parli questa storia?”

Il coinvolgimento predittivo aiuta a ridurre l’ansia.

2. Lettura condivisa con punti di pausa (25 minuti)

Proiettare il libro e leggerlo con tutto il gruppo. I partecipanti possono leggere ad alta voce a turno, ma la lettura non deve essere obbligatoria. Per le scelte da compiere, si può proporre una rapida votazione per alzata di mano. È importante fermarsi per chiarire i passaggi principali e, a ogni cambio di capitolo, chiedere al gruppo di riassumere insieme le azioni svolte.

3. Progetto di gruppo inclusivo (40 minuti))

Attività: “Progettare un influencer responsabile”.

È possibile utilizzare la Sequenza 3: Creazione del protagonista “Climate hero”.

Formare gruppi assicurandosi che età, competenze e punti di forza diversi siano rappresentati e distribuiti in ogni gruppo.

Ogni gruppo crea:

- Profilo
- Valori
- Posizione ambientale
- Strategia di comunicazione

Possibili output:

- Breve performance
- Presentazione audio
- Mock-up digitale

Ruoli nel gruppo:

Ogni partecipante dovrebbe contribuire ai contenuti e alle idee, ma i ruoli possono essere assegnati in base alle competenze e ai punti di forza. Ad esempio: visual designer, presentatore, responsabile degli appunti.

4. Gallery Walk (20 minuti)

I gruppi presentano i propri elaborati.

I pari forniscono feedback utilizzando:

- 1 punto di forza
- 1 domanda
- 1 suggerimento

Il feedback può essere fornito tramite post-it, strumenti digitali come Kahoot o emoji.

5. Riflessione collettiva (20 minuti)

Infine, come attività conclusiva, è possibile proporre un dibattito o una discussione collettiva utilizzando i seguenti spunti:

- Cosa rende responsabile l'influenza?
- Quali pressioni modellano il comportamento digitale?
- Quali azioni ambientali sono realistiche per noi?

I partecipanti possono parlare, scrivere, disegnare o utilizzare altre modalità espressive.

È possibile utilizzare il Tutorial 7: Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi.

Risultati attesi / Conclusione

Attraverso questi modelli di sessione inclusivi, gli educatori saranno in grado di:

- Adattare con sicurezza materiali basati sulla narrazione per partecipanti con bisogni diversi.
- Facilitare discussioni etiche sull'influenza digitale e la responsabilità climatica.
- Integrare i principi di accessibilità senza stigmatizzare i partecipanti.
- Promuovere ambienti di apprendimento collaborativi, riflessivi e orientati all'azione.

I partecipanti saranno in grado di:

- Sviluppare un'alfabetizzazione mediatica critica.
- Comprendere le implicazioni ambientali della cultura digitale.
- Sentirsi inclusi e valorizzati, indipendentemente dal proprio profilo di apprendimento.
- Passare dalla riflessione all'azione ambientale concreta.

L'inclusività rafforza l'educazione ambientale. Quando l'apprendimento è accessibile, la partecipazione diventa significativa e la cittadinanza ambientale diventa raggiungibile per tutti.

Risorse e raccomandazioni

- Alcuni Green influencer in Italia:

  Federica Gasbarro - biologa, esperta di sostenibilità e divulgatrice ambientale; si occupa di cambiamenti climatici ed è stata delegata italiana a Youth4Climate / Nazioni Unite.

  Tessa Gelisio - conduttrice, giornalista e ambientalista; è attiva nella comunicazione ambientale, nella tutela dell'ambiente e nella promozione di stili di vita sostenibili.

  Greta Volpi (@greenonthebeam) - creator che comunica temi legati alla sostenibilità quotidiana e agli stili di vita a minore impatto.

  Alex Bellini - esploratore e divulgatore ambientale; usa le sue spedizioni e attività pubbliche per sensibilizzare su ambiente, inquinamento e sostenibilità.

  Cristina Cotorobai (@cotoncri) - divulgatrice di sostenibilità sui social, con particolare attenzione a scelte quotidiane a minore impatto.

  Ruggero Rollini (@ruggerorollini) - comunicatore scientifico e divulgatore; tratta anche temi ambientali e scientifici, inclusi microplastiche e sostenibilità.

  Giorgia Pagliuca (@ggalaska) - content creator e formatrice di sostenibilità; affronta temi come sostenibilità, ecofemminismo, diritti umani e impatto ambientale del cibo.

- Sequenza 14: Adattare la storia per renderla accessibile agli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).
- 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.
- AccessibleEU Centre. (2025). Un approccio generale all’accessibilità cognitiva. Unione Europea https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/document/download/02790aca-e8de-42fc-b537-5ee126970afb_it?filename=Supporting%20guide%20Cognitive%20Accessibility%20-%20Italian%20Acc.pdf

Cofinanziato dall'Unione europea

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

Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0