

Tutorial 1:

Progettare esperienze di
apprendimento basate
sull'avventura



1. Obiettivi di apprendimento

Questo tutorial introduce gli studenti alle tecniche che aiutano a progettare esperienze di apprendimento basate sull'avventura, utilizzando attività basate sulle sfide per incoraggiare il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica, instillando l'attivismo e l'empatia per la partecipazione attiva dei giovani alle questioni ambientali del mondo reale. Al termine di questa sessione, i partecipanti saranno in grado di progettare storie in linea con le esperienze di apprendimento basate sull'avventura e di adattarle alle diverse fasce d'età e difficoltà di apprendimento.

Obiettivi chiave di apprendimento:

- Comprendere i principi del Ciclo di Apprendimento Esperienziale (ELC) in contesti educativi.
- Padroneggiare quattro stili di apprendimento nel Ciclo di Apprendimento Esperienziale.
- Sperimentare le fasi dello sviluppo del gruppo.

2. Introduzione

L'apprendimento basato sull'avventura affonda le sue radici nella curiosità, nella sfida, nella riflessione e nella collaborazione. Crea "avventure" in cui gli studenti mettono alla prova se stessi, affrontano l'imprevisto, risolvono problemi, mettono in discussione i pregiudizi e interagiscono con gli altri.

Pensate a un viaggio in un posto nuovo, a un'escursione nella natura o a provare qualcosa al di fuori della vostra zona di comfort. Questi momenti stimolano la resilienza, combinando il divertimento con il disagio, l'autoriflessione con l'affidamento agli altri.

Il loro impatto si approfondisce quando vengono inseriti nel Ciclo di Apprendimento Esperienziale (ELC): gli studenti si impegnano in un'esperienza, riflettono su di essa, traggono insegnamenti e poi applicano tali insegnamenti a nuovi contesti come la scuola, il lavoro o la vita personale. Attraverso questo ciclo, l'apprendimento basato sull'avventura diventa un potente mezzo per sostenere la crescita, la leadership e il lavoro di squadra in contesti collaborativi.

3. Guida passo passo

a) Step 1: Stabilire gli obiettivi di apprendimento

Applicare KSA (Conoscenze, Abilità, Attitudini e Azione): chiedetevi cosa dovrebbero sapere, essere in grado di fare, provare e mettere in pratica gli studenti dopo l'esperienza.

Scegliere l'area di apprendimento su cui concentrarsi:

- **Obiettivi di conoscenza:** scienza del clima, pensiero sistemico, analisi delle politiche, giustizia ambientale
- **Obiettivi di abilità:** collaborazione, pensiero critico, processo decisionale in condizioni di incertezza, comunicazione, risoluzione dei conflitti
- **Obiettivi di atteggiamento:** preoccupazione per l'ambiente, efficacia collettiva, speranza, azione, empatia per le comunità colpite
- **Obiettivi d'azione:** cambiamento comportamentale, impegno civico, partecipazione della comunità, sviluppo della leadership

Rendere gli obiettivi misurabili e osservabili: scrivete risultati che possano essere valutati durante l'esperienza.

➤ Per esempio:

- Gli studenti analizzeranno i compromessi tra soluzioni climatiche concorrenti utilizzando le prove.
- Gli studenti riconosceranno l'impatto delle scelte individuali sull'ambiente.
- Gli studenti valuteranno i benefici a breve termine rispetto alle conseguenze a lungo termine.
- Gli studenti esploreranno come la collaborazione possa portare a risultati migliori rispetto all'agire da soli.

Mantenete questi obiettivi ben visibili mentre progettate la vostra storia. Fungono da bussola, guidando ogni fase del Ciclo di Apprendimento Esperienziale di Kolb.

b) Step 2: Progettare l'esperienza concreta

Create scenari che presentino al lettore sfide significative. La storia dovrebbe immergerli in una situazione in cui le loro decisioni contano.

Suggerimenti per gli operatori giovanili:

- Utilizzate uno stile di scrittura vivido e descrittivo, in modo che gli studenti si sentano come degli eroi.
- Introducete dilemmi o conflitti in cui non esiste un'unica risposta "giusta".
- Collegate le sfide ai vostri obiettivi di apprendimento (ad esempio, proteggere le risorse, risolvere una controversia).

c) Step 3: Incorporare l'osservazione riflessiva

Dopo le decisioni importanti o gli eventi della storia, interrompete la narrazione e invitate gli studenti a riflettere.

Esempi di spunti di riflessione:

- "Perché avete fatto questa scelta?"
- "Come pensate che gli altri personaggi abbiano reagito alla vostra decisione?"
- "Cosa sarebbe potuto succedere se avessi scelto diversamente?"

È anche possibile aggiungere spazi di riflessione nel libro (come diari o appunti di discussione) o incoraggiare il dialogo di gruppo se l'attività è facilitata.

d) Step 4: Collegarsi alla concettualizzazione astratta

Aiutate gli studenti a vedere il quadro generale che sta dietro alle scelte che hanno fatto. È qui che l'esperienza si trasforma in conoscenza trasferibile.

Come farlo:

- Aggiungete brevi note esplicative o indicazioni dell'insegnante/facilitatore.
- Collegate lo scenario a concetti del mondo reale: "Questo rispecchia la sfida che le comunità devono affrontare quando cercano di bilanciare la crescita economica con la protezione dell'ambiente".
- Incoraggiate gli studenti a trarne insegnamenti: "Cosa ci insegna questo riguardo alla leadership, alla responsabilità o alla sostenibilità?"

e) Step 5: Incoraggiare la sperimentazione attiva

Offrite agli studenti l'opportunità di testare nuove strategie e mettere in pratica le loro riflessioni.

Tecniche di narrazione:

- Proponete trame ramificate in modo che possano rivedere le loro scelte.
- Includete dei "punti di reset" che consentano agli studenti di provare percorsi alternativi.
- In un contesto di gruppo, lasciate che squadre diverse seguano percorsi diversi, quindi confrontate i risultati.

Questa fase di sperimentazione consente agli studenti di esplorare le conseguenze, adeguare il proprio pensiero e applicare nuove intuizioni.

f) Step 6: Valutazione e perfezionamento del progetto di apprendimento

- **Valutare il raggiungimento degli obiettivi:** valutate se gli studenti hanno effettivamente sviluppato le conoscenze, le abilità, gli atteggiamenti e le azioni specificate negli obiettivi di apprendimento
- **Osservare il comportamento di apprendimento:** cercate prove che dimostrino che gli studenti sono coinvolti nei processi cognitivi previsti dai vostri obiettivi (analisi, valutazione, creazione, collaborazione).

- **Raccogliere feedback pedagogici:** chiedete agli studenti informazioni sul loro processo di apprendimento - “Cosa ti ha aiutato a capire X?” piuttosto che “Ti è piaciuta la storia?”
- **Ripetere per ottenere risultati di apprendimento:** adeguate in base all’efficacia educativa - se gli studenti hanno apprezzato l’esperienza ma non hanno raggiunto gli obiettivi, rivedete il progetto pedagogico.

Scegliete un modo per consentire ai lettori o agli operatori giovanili di valutare l'apprendimento collegando gli obiettivi alla riflessione basata sulla storia, ai compiti concettuali e all'applicazione nel mondo reale (domande di riflessione, abbinamento con una lezione, creazione di una mappa, pianificazione di una piccola azione o semplici autovalutazioni).

4. Temi e sviluppo narrativo per fascia d'età

Da 16 a 20 anni:

- Temi coinvolgenti: ribellione, giustizia, tempi incerti, eroi.
- Approccio narrativo: avventura, fantasy, fumetti narrativi, realismo emotivo, narrazione corale, podcast, ecc.
- Un esempio: storie basate sul lavoro di eroi come Greta Thunberg (intersezione degli SDGs 13 e 16) o Alice Pataxo (intersezione degli SDGs 13 e 15).

Da 21 a 26 anni:

- Temi coinvolgenti: lavoro, ambiente, politica.
- Approccio narrativo: avventura, fantasy, fumetti narrativi, memoir, narrativa sistemica, dialogo critico, ecc.
- Un esempio: storie basate sul lavoro di eroi come Bob Geldof (intersezione degli SDG 13 e 17) o Vandana Shiva (intersezione degli SDG 13 e 2).

Ambienti e modalità di utilizzo:

- Aula: lettura condivisa, discussione guidata.
- Workshop: scrittura collaborativa, narrazione performativa.
- Ambiente esterno: narrazione esperienziale, narrazioni orali in movimento.

5. Esempio di attività pratica: Esperienza di avventura SDG

1. L'operatore giovanile definisce l'obiettivo di apprendimento e seleziona o crea una breve storia d'avventura legata a un Obiettivo di Sviluppo Sostenibile (SDG).
2. I partecipanti diventano gli eroi, affrontando le sfide legate ai loro SDG.
3. La storia presenta dilemmi con almeno due possibili scelte.
4. Esempi di sfide: decidere tra crescita economica o protezione dell'ambiente, garantire la sicurezza alimentare o progettare trasporti a basse emissioni.
5. I partecipanti prendono decisioni e sperimentano le conseguenze nella storia.
6. Le domande di riflessione li guidano: "Perché hai scelto questa strada?" "In che modo la tua decisione potrebbe influenzare gli altri?"
7. Le discussioni di gruppo o la scrittura di un diario aiutano i partecipanti a esplorare strategie alternative.
8. L'operatore giovanile evidenzia le connessioni con il mondo reale e i concetti più ampi alla base della storia.
9. I partecipanti riflettono su come le lezioni apprese potrebbero essere applicate alle loro comunità o alla loro vita quotidiana.

6. Considerazioni sull'inclusività

- Fornite mappe visive esplicite e regole di facile comprensione per le attività basate sul gioco utilizzando un linguaggio semplice, in modo che tutti i partecipanti possano seguire le attività senza confusione.
- Modalità di partecipazione multiple: offrite diversi modi di partecipare al gioco di ruolo in modo che i partecipanti possano scegliere i metodi più adatti al loro livello di comfort e alle loro preferenze di comunicazione.

7. Risultati attesi / Conclusione

Al termine di questo tutorial, i partecipanti (compresi i giovani e gli operatori/educatori giovanili) saranno in grado di progettare e/o realizzare storie interattive basate sui principi dell'apprendimento basato sull'avventura, come il Ciclo di Apprendimento Esperienziale (ELC), i quattro stili di apprendimento e la Sfida per Scelta. Grazie alla conoscenza degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, del pensiero critico, dell'alfabetizzazione mediatica, delle attività pro et contra e dei principi dell'Intelligenza Emotiva, creeranno e/o realizzeranno esperienze ispirate da eroi come Bob Geldof, Alice Patano, Greta Thunberg e Vandana Shiva. I partecipanti svilupperanno empatia, attivismo e capacità creative di risoluzione dei problemi, che consentiranno loro di affrontare le sfide del cambiamento climatico in modo olistico.

8. Strumenti/risorse consigliati

Audacityteam.org - Software gratuito per la registrazione e l'editing audio:

Audacity, un software gratuito per la registrazione e l'editing audio, può essere utilizzato nei giochi interattivi per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti che favoriscono il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica. Può essere utilizzato per creare un sottofondo musicale per video e giochi e per creare contenuti come i podcast, che consentiranno anche di esplorare le conseguenze delle diverse scelte.

9. Risorse aggiuntive

- Inklewriter - uno strumento gratuito progettato per consentire a chiunque di scrivere e pubblicare storie interattive.
- Per saperne di più sul cambiamento climatico come SDG:
<https://sdgs.un.org/goals>

10. Bibliografia

Alabi, M. (2024, November), Experiential Learning, https://www.researchgate.net/publication/385684343_Experiential_Learning_Fostering_Deep_Learning_Through_Active_Engagement/link/672fa39c5852dd723cb376c5/download, (Retrieved 31/08/2025)

Buxton, N. (2025, June 26), NATO's 5 percent spending pledge is a threat to people and the planet, <https://www.aljazeera.com/opinions/2025/6/26/natos-5-percent-spending-pledge-is-a-threat-to-people-and-the-planet>, (Retrieved 31/08/2025)

Cherry, K. (2025, February 18), The Experiential Learning Theory of David Kolb, <https://www.verywellmind.com/experiential-learning-2795154>, (Retrieved 31 /08/2025)

Chohan, S: (2024, October 25):Kolb's Learning Cycle: The Theory of Learning, <https://lemonlearning.com/blog/kolbs-learning-cycle-the-theory-of-learning>, (Retrieved 31 /08/2025)

Gillen, M.(2024, April 9), Exploring Twine: An interactive fiction journey, <https://www.lib.iastate.edu/news/exploring-twine-interactive-fiction-journey>(Retrieved 31/08/2025)

Graff, G. (2025, June 11), Bob Geldof Looks Back on Live Aid at 40, <https://www.billboard.com/music/music-news/bob-geldof-live-aid-anniversary-interview-1236018197/> (Retrieved 31/08/2025)

Jawed,A. (2025, June 26), How to Record Desktop Audio with Audacity? [Step by Step], <https://www.hollyland.com/blog/tips/record-desktop-audio-with-audacity> (Retrieved 31/08/2025)

Jones, O. (2025, June 10), Compare The Courage of Greta Thunberg's Gaza Aid Mission With The Inaction And Complicity Of Western Governments, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2025/jun/10/greta-thunberg-gaza-aid-mission-madleen> (Retrieved 31/08/2025)

Mirkowski, A: (2024, June 10). How to write a branching narrative and won't lose your mind, <https://adamirkowski.substack.com/p/how-to-write-a-branching-narrative>, (Retrieved 31/08/2025)

O' Donnell, L. (2025, June 5), Cloudy With A Chance Of Taxpayer's Funds, <https://www.yorkvision.co.uk/climate/cloudy-with-a-chance-of-taxpayers-funds-uk-to-pay-for-less-sun/05/06/2025>, (Retrieved 31/08/2025)

Pienkowski, D.(2024, February), Is Nuclear Energy Really Sustainable, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0973082624000024> (Retrieved 31/08/2025)

Shiva, V. (2024, November 8) The Regenerative Agriculture Solution, <https://childrenshealthdefense.org/community/the-regenerative-agriculture-solution-book-ronnie-cummins/>, (Retrieved 31/08/2025)

Urbancic N.(2024, August 20) How Big Livestock has hijacked the UN Food and Agriculture Organization. <https://www.environmentenergyleader.com/stories/op-ed-how-big-livestock-has-hijacked-the-un-food-and-agriculture-organisation,48332> (Retrieved 31/08/2025)



**Co-funded by
the European Union**

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

