

Tutorial 6:

Adattare le storie a diversi
stili di apprendimento e
fasce d'età (16-26 anni)



Co-funded by
the European Union



1. Obiettivi di apprendimento

Green Saga si propone con un approccio innovativo, per supportare e incentivare la crescita personale e professionale degli educatori e operatori giovanili, attraverso la lettura, il gioco e lo storytelling. Questo tutorial mostrerà come adattare le storie alle diverse fasce di età, fornendo esempi concreti con una particolare attenzione ai differenti stili di apprendimento garantendo e promuovendo l'inclusione e l'accessibilità.

2. Introduzione

Scrivere una storia adatta alle differenti fasce d'età e ai diversi stili di apprendimento significa strutturare il racconto in modo che sia efficace e motivante per il lettore fornendo soluzioni e approcci che consentano una più semplice identificazione anche ai lettori con difficoltà di apprendimento. I libri gioco, grazie al loro formato interattivo, incoraggiano scelte consapevoli, consegnando al lettore un ruolo attivo

Oltre alla scelta della tematica legata al cambiamento climatico, e all'attenzione necessaria da dedicare ai dettami per i DSA, i nostri libri dovranno tener conto anche dei vari meccanismi narrativi che rispondano alle differenti capacità cognitive proponendo approcci differenziati:

- approccio visivo;
- approccio uditivo;
- approccio cinestetico.

Scrivendo le storie sarà inoltre necessario, tenere in considerazione anche i bisogni emotivi e culturali che contraddistinguono i formatori e i diversi lettori, affinché queste risultino, non soltanto divertenti, ma al contempo profonde e ricche di significato per tutti.

3. Guida passo passo

È molto importante che a tutti sia garantito il tempo e lo spazio necessari per apprendere, sviluppare creatività e risolvere problemi in autonomia, indipendentemente dalle proprie abilità o difficoltà, ma in un'ottica inclusiva. Dunque la trasmissione delle conoscenze e dei concetti, e la creazione di materiali devono avvenire in maniera multimodale, stimolando egualmente i vari sensi - vista, udito e tatto - al fine di aumentare il coinvolgimento, la comprensione e la memorizzazione dei discenti.

a) Coinvolgere più canali di apprendimento attraverso formati narrativi

Creare un contesto di apprendimento che possa offrire supporti in grado di valorizzare l'unicità di ognuno, che sia funzionale a garantire un accesso facilitato ai contenuti affinché tutti possano esprimere al meglio le proprie potenzialità. L'approccio multimodale consente dunque la rielaborazione con diverse modalità che tengono conto di tutti i canali sensoriali e gli stili cognitivi.

Approccio visivo

Alcune persone comprendono meglio quando possono "vedere" le informazioni. Queste persone hanno sviluppato la capacità di immaginare scenari nella loro mente. **Visualizzando** riescono a vedere il problema e a superarlo. Sono attenti osservatori e hanno bisogno di un supporto visivo per meglio comprendere il testo. Sarà dunque necessario, rendere i materiali facilmente **visualizzabili e accessibili**, fornendo:

- **diagrammi di flusso** che spieghino come sviluppare la storia,
- **l'uso di alcuni colori** per differenziare le diverse parti,
- **immagini** che possano spiegare e esemplificare il testo della guida.
- altrettanto importante sarà inserire nel racconto, **illustrazioni con ambientazioni e personaggi**, poiché questo rafforza il legame testo immagine e aiuterà il lettore DSA a ricordarne meglio i passaggi.

Approccio uditivo

Non tutti rispondono alle sollecitazioni visive, alcuni preferiscono ascoltare. Attraverso l'ascolto attivo, capiscono e ricordano, così come poterne parlare, avere uno scambio verbale aumenta le loro capacità di memorizzazione. Sarà dunque necessario fornire un **approccio uditivo**.

- **Inserire dialoghi coinvolgenti**, che consentano meglio l'identificazione e il riconoscimento dei vari personaggi.
- **Versione audio della storia**, con sezioni che il "lettore" possa ascoltare, rappresenteranno un apporto significativo (podcast). Anche per le informazioni e i passaggi necessari alla creazione del proprio libro sarà utile avere un supporto audio.
- Webinar, un supporto audio e visivo che illustri progressivamente cosa fare.
- Gruppi di briefing per approfondire, lo scambio verbale, la riflessione ad alta voce costituirà un valido aiuto.


Approccio cinestetico

I libri gioco con le loro scelte interattive forniscono un valido supporto identificativo al lettore tuttavia potrebbe non bastare. Sarà dunque necessario creare situazioni e contesti in cui siano favorite le azioni che consentano ai discenti di **apprendere facendo**.

- Inserire giochi di ruolo
- Drammatizzazioni del racconto, vere e proprie messe in scena del libro, poiché proprio come dice un vecchio padagio, "facendo si impara".

b) Temi e sviluppo narrativo per fasce d'età


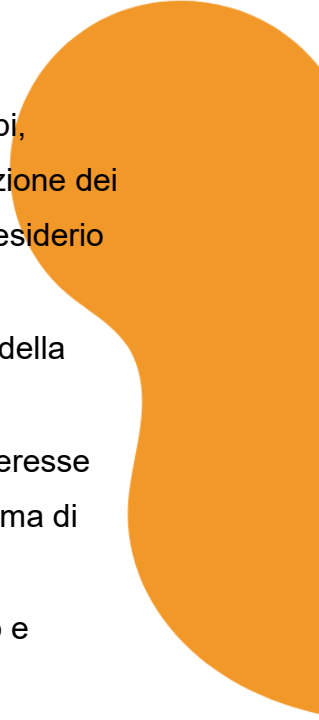
Le persone appartenenti al nostro target, sono persone il cui sentire è spesso più profondo, capace di cogliere i cambiamenti, con partecipazione e sensibilità. La letteratura, i libri, a loro dedicati trattano di tutto ciò che ruota intorno alle loro difficoltà, relazioni interpersonali, al passaggio dall'infanzia all'età adulta, amore, amicizia, libertà, e del futuro che mai come in questi anni appare così incerto.



I quindici libri game di Green Saga vogliono sensibilizzare, rendere i lettori consapevoli del cambiamento climatico, evidenziando gli aspetti negativi ma cercando soprattutto di fornire speranza e desiderio di affrontare e superare il problema.

- Immaginare eroi e eroine, di “ogni colore e forma”, fuori dagli stereotipi, personaggi forti che siano di esempio, che sappiano stimolare l’attenzione dei lettori, il loro spirito critico affinché si possa innescare in ciascuno il desiderio di comportamenti virtuosi e rispettosi del mondo in cui viviamo.
- Inserire nei racconti anche il concetto di bellezza, il lato meraviglioso della vita, del valore di tutti gli esseri viventi e del rispetto.
- accanto al tema climatico, inserire aspetti che possano risultare di interesse (esempio l’amicizia, l’amore, un rapporto conflittuale). Arricchire la trama di dettagli, argomenti e situazioni che siano in sintonia con il target.
- creare un ambiente immaginario “credibile” un worldbuilding realistico e attendibile in cui si possano sentire coinvolti e immersi.
- Gli stili tra cui spaziare sono molteplici, distopici o dark, fantasy e perfino romance!

"Una giovane ragazza afroamericana, figlia di petrolieri che, in aperto conflitto con la famiglia, decide di unirsi ad un gruppo ambientalista..."



4. Esempi di attività pratiche

Per stimolare i giovani alla scrittura si possono proporre percorsi di scrittura collettiva e collaborativa, con solide radici anche in Italia, come la Scuola di Barbiana.

Esempio: "Racconta un cambiamento"

16-20 anni

- Scrittura creativa ispirata a una scelta difficile compiuta da un coetaneo.
- Costruzione di un racconto collettivo su un tema climatico o ambientale attuale.

21-26 anni

- Stesura di un racconto realistico o autobiografico con elementi riflessivi.
- Costruzione di un racconto collettivo su un tema climatico o ambientale attuale.

5. Considerazioni sull'inclusività

Gli studenti DSA hanno imparato a convivere con la loro difficoltà di apprendimento, sviluppando altre capacità e mettendo in atto strategie che consentono loro di superare i problemi connessi. Tuttavia permangono sempre ostacoli e impedimenti dunque sarà necessario attenersi agli accorgimenti e principi basilari affinché i materiali forniti siano sempre nei formati adeguati e accessibili, consentendo flessibilità e semplicità nell'utilizzo, una corretta percezione sensoriale, contenendo il più possibile lo sforzo fisico.

- Font adeguati, grandezza dei caratteri e spaziatura,
- Aggiunta di contenuti in più formati: audio, testo, immagini
- Usare un linguaggio chiaro, semplice e accessibile.
- Progettare attività flessibili per diversi livelli cognitivi.
- Includere protagonisti con background culturali e identitari diversificati.

6. Risultati attesi

Alla fine del percorso, educatori e operatori giovanili saranno in grado di:

- Selezionare contenuti e formati narrativi adeguati alle diverse fasce d'età giovanili.
- Progettare storie educative più inclusive, coinvolgenti e accessibili.

7. Strumenti consigliati

Per progettare e adattare in modo efficace i libri gioco, è possibile attingere agli strumenti digitali già presenti nella Toolbox of Resources di Green Saga, che offrono supporto pratico per scrittura, illustrazione e condivisione dei contenuti in chiave inclusiva.

- **Progettazione grafica e layout:** Canva, Adobe Express, Genially – utili per creare layout, copertine e materiali di supporto visivamente accattivanti.
- **Illustrazione e immagine:** Pixlr, GIMP, Inkscape – per la progettazione di illustrazioni, l'editing di immagini e il rafforzamento dell'apprendimento visivo.
- **Creative Writing & Storytelling:** Twinery, Inklewriter, Storybird – per strutturare narrazioni ramificate, progettare percorsi e promuovere la narrazione collaborativa.
- **Registrazione audio:** Audacity, Loom, Ocenaudio – per registrare dialoghi, produrre podcast e offrire versioni audio di storie per supportare gli studenti uditivi.
- **Accessibilità e linguaggio:** ChatGPT, Natural Reader, LanguageTool - per generare testi e rendere le risorse più accessibili per gli studenti con DSA.

8. Bibliografia

CAST. (2018). *Universal design for learning guidelines* (Version 2.2). Retrieved July 15, 2025, from <https://udlguidelines.cast.org/>

Fondazione Patrizio Paoletti. (n.d.). *Stili di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://fondazionepatriziopaoletti.org/glossario/stili-di-apprendimento/>

Dall'Omo, A. (2011). *Modulo 6 – Stili di apprendimento* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <https://dallomoantonella.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/04/modulo-6-stili-di-apprendimento.pdf>

Digilander. (n.d.). *Stili di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://digilander.libero.it/lendeuropa/mariani.htm>

FeFe Editore. (n.d.). *Scrittura collettiva*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.fefeditore.com/fefe-editore/scrittura-collettiva>

JSTOR. (n.d.). *Article: [Title not specified]*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.jstor.org/stable/43818123>

LabCD, Università di Pisa. (2018). *La scrittura collaborativa e collettiva* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <http://www.labcd.unipi.it/wp-content/uploads/2018/05/Lavinia-Salicchi-La-scrittura-collaborativa-e-colelttiva.pdf>

Manuale SIC. (n.d.). *Manuale della scrittura collettiva* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from http://www.scritturacollettiva.org/files/ManualeSIC_0.pdf

Scuola Stoppani. (2014, April 29). *Analisi degli stili e delle strategie di apprendimento*. Retrieved July 15, 2025, from <https://scuolastoppani.wordpress.com/2014/04/29/analisi-degli-stili-e-delle-strategie-di-apprendimento/>

CTS Cremona. (n.d.). *Stili di apprendimento* [PDF]. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.ctscremona.it/userfiles/stiliApprendimento.pdf>

VARK Learn. (n.d.). *VARK: A guide to learning styles*. Retrieved July 15, 2025, from <https://vark-learn.com>

Barbiana2040. (n.d.). *Laboratori*. Retrieved July 15, 2025, from <https://www.barbiana2040.it/laboratori/>

University of Michigan Center for Research on Learning and Teaching. (2025, July 10). *Roundup on Research: The Myth of "Learning Styles"*. Retrieved July 15, 2025, from <https://onlineteaching.umich.edu/articles/the-myth-of-learning-styles/>

Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). *Learning styles: Concepts and evidence*. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119.

TrueLearn Resource Library. (2023). *Multimodal Learning vs Learning Styles: What Science Says*. Retrieved July 15, 2025, from <https://truelearn.com/resource-library/multimodal-learning-vs-learning-styles-what-science-says/>



**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