



Titolo SCHOOLKIT

“Come scrivere un egame attraverso la narrativa non lineare”

Indicazione del soggetto autore: AIV – Accademia Italiana Videogiochi email: info@aiv01.it

IMPORTANTE

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell'attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

Come scrivere un egame attraverso la narrativa non lineare

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Docenti curricolari, docenti specializzati, studenti delle scuole secondarie di secondo grado e digital storyteller.

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Tutte le scuole secondarie di secondo grado.

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

Una narrazione non-lineare è una che non procede secondo una linea retta; può esserne esempio una storia in cui l'autore racconta l'epilogo prima che si sia completato lo svolgimento della trama.

Questo tipo di storytelling è utilizzato sia in letteratura sia nei videogiochi.

Gli egame o libro-gioco o librogame, sono un'opera narrativa che si sviluppa in base alle scelte del lettore, che ne condiziona lo svolgimento e la fine della trama (vedere Fig. 1 della Gallery)

Nello schoolkit troverete descritte le fasi con cui organizzare un'attività educativa al fine di favorire e sviluppare le abilità logiche e di scrittura degli allievi. Il metodo prevede una parte teorica in cui il docente fornisce un'introduzione alla narrativa non lineare attraverso slides e testi, una parte di lettura e analisi dei testi da parte degli studenti e una parte pratica di produzione di un testo per un egame.

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

Tutti i docenti curricolari possono organizzare quest'attività, anche lavorando con altri colleghi o con gruppi eterogenei di alunni (non provenienti dalla stessa classe).

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Il docente stabilisce il numero di ore da dedicare all'attività ed in base ad esso, sceglie i testi e le slides da mostrare ai ragazzi in aula. In seguito verrà stabilito un tempo congruo affinché gli alunni possano produrre un testo per egame in modo tradizionale o come ipertesto multimediale.

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

1. Il docente introduce l'argomento attraverso delle slides e esempi di testi famosi che utilizzano la narrativa non lineare.

2. Una volta terminata la fase teorico introduttiva, il docente può scegliere un estratto di un testo sul quale far svolgere attività ludiche in gruppi.

3. Il docente può fare delle domande agli alunni per verificare la comprensione dell'argomento trattato.

4. Il docente chiede agli alunni di scegliere uno dei testi fra quelli proposti da leggere in aula o a casa. Si può scegliere se dividere gli studenti in gruppi oppure se farli lavorare individualmente (i testi possono essere reperiti sia online sia in biblioteca)

5. Al termine della lettura dei testi (almeno una settimana fino ad un mese), gli studenti devono esporre in classe oralmente il contenuto della storia letta.

6. Segue la fase di produzione di un libro gioco, da svolgere preferibilmente in maniera individuale. Il docente può scegliere anche di affidare la stesura di un testo ad un gruppo ristretto (tre o quattro studenti per gruppo), per favorire il lavoro in team.

7. Terminata la fase di stesura e creazione di un libro game (almeno due settimane di tempo fino ad un mese), gli studenti dovranno presentare in classe i propri elaborati. Finite le presentazioni, si apre un dibattito volto all'analisi critica dei testi e alla scelta del più originale.

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

Terminata la votazione, l'elaborato scelto farà parte dei progetti di fine anno scolastico.

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

I materiali forniti sono di origine sia cartacea (libri) sia multimediale (slides e link) e la durata dell'attività è determinata dal docente stesso. Per l'attività di produzione di un testo invece, è necessario lasciare del tempo (minimo una settimana). Il docente poi deve prevedere anche delle ore per l'analisi dei testi prodotti e la scelta di quello migliore, che potrà essere presentato come elaborato al termine dell'anno scolastico.

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

Odissea di Omero

Tante storie per giocare di Gianni Rodari

Cent'anni di solitudine di Gabriel Garcia Marquez

<http://librogame.net/> - Biblioteca online con numerosi libro games disponibili da scaricare gratuitamente

http://www.infolipo.org/ambroise/cours/immediat/images/queneau_cavf.pdf

<http://logicnet.dk/meesoft/DiagramDesigner/> - Per la creazione di diagrammi di flusso

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY

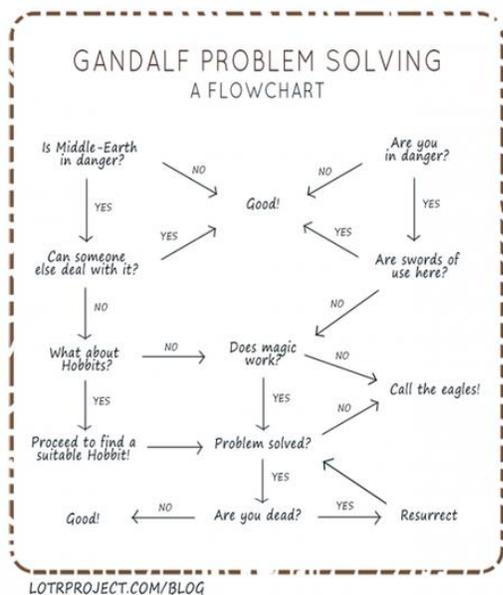


Fig. 1 Diagramma di flusso per narrazione non lineare

SEZIONE 6. LINK UTILI

<http://libroza.com/fabula-e-intreccio/>

<https://it.wikipedia.org/wiki/Librogame>

SEZIONE 7. VALUTAZIONE

Il docente formulerà una valutazione in base all'idea più originale e ben presentata portata all'attenzione della classe. L'ideale sarebbe organizzare una valutazione degli stessi studenti sul progetto più originale e creativo presentato.

Il docente può prevedere sia una votazione per alzata di mano, sia tramite la compilazione di un breve foglio, nel quale gli studenti dovranno spiegare le motivazioni del loro voto.

Nella fase di produzione del testo, è consigliabile l'utilizzo dei diagrammi di flusso (vedere Fig. 1 della Gallery).

Nel caso in cui ad un gruppo di studenti venga affidata la lettura e analisi di un libro game si può prevedere di organizzare una attività interattiva che coinvolga tutta la classe in cui c'è un narratore, che fa compiere delle scelte ad alcuni compagni, i quali decidono quale percorso seguirà la storia, fino al raggiungimento di finali diversi.