


I libri-game

Il “libro-game” è un’opera narrativa che può affrontare diversi generi letterari e offre la possibilità di percorrere scenari alternativi nello sviluppo della trama, in base alle scelte compiute dal lettore, in modo da permettere la costruzione di un’esperienza “personalizzata”.

 di **Manuela Cantoia** ⌚ 11 minuti di lettura 16 aprile 2021

Questo tipo di narrazione, molto diffusa negli anni Ottanta del XX secolo, ha trovato negli ultimi anni nuova popolarità in ambito didattico, grazie anche alla disponibilità di software che ne permettono la realizzazione in formato digitale. La svolta digitale sostiene infatti un apprendimento trasformativo e impatta in modo significativo sui processi creativi dello studente, potenziando l’efficacia e le ricadute per l’apprendimento anche nella costruzione di libri-game.

Nella costruzione del libro-gioco vengono sviluppate in particolare due competenze apparentemente lontane tra loro: la creatività e il pensiero computazionale

Le ricadute delle attività di storytelling

Le attività di storytelling vengono già comunemente proposte in classe in forme orali, scritte, digitali o figurate perché utili allo sviluppo del pensiero narrativo, delle capacità di comunicazione e del pensiero critico. Si tratta di attività dalle numerose ricadute, che richiedono l’attivazione di processi identificati da Hayes e Flowers (1980) in:

- *pianificazione*: generazione e organizzazione di idee e obiettivi
- *trascrizione*: abilità grammaticali, lessicali, sintattiche e testuali;
- *revisione*: rilettura, valutazione e correzione.

Nel caso dei libri-game, a questi benefici si aggiungono quelli legati alla creazione di esperienze di esplorazione e di fruizione del testo che richiedono particolare attenzione alla logica, alla coerenza intrae intertestuale, all’assunzione di prospettive alternative o

complementari, all'esercizio di forme di pensiero controfattuale («Se... allora») e laterale, all'alternanza di visione globale e particolare.


In generale, l'esercizio della scrittura permette di lavorare su competenze disciplinari e temi curriculari, sviluppando al contempo competenze di cittadinanza e *life skills*. Nella costruzione di libri-game vengono sviluppate in particolare due competenze apparentemente lontane tra loro: la creatività e il pensiero computazionale.

La creatività

A scuola, in particolare in quella primaria, si dovrebbe sperimentare che la creatività può essere espressa e sviluppata con scopi e metodi differenti, puntando non tanto a improbabili proposte didattiche che possano potenziarla in modo rapido, quanto a creare le condizioni di contesto che ne permettano l'esercizio quotidiano. Bisogna inoltre considerare che, per poter assumere prospettive differenti ed essere "creativi", si deve aver acquisito un'adeguata conoscenza delle regole e dei riferimenti di base: devo aver avuto esperienze di letture significative per saper riconoscere i diversi generi letterari, devo essere sicuro nella scrittura almeno a livello ortografico e grammaticale per potermi concentrare sul contenuto del testo.

È importante quindi proporre occasioni che permettano agli alunni di far propri i processi e gli atteggiamenti che aiutano a esprimere la creatività e a capire quando e come è più fruttuoso utilizzarla. L'espressione della creatività è infatti profondamente connessa al contesto sociale e ambientale di riferimento, oltre che alla motivazione e al senso di autoefficacia di chi la esercita: devo sentirmi sicuro e accettato per potermi aprire, per rischiare e andare contro l'ovvio e l'atteso.

Come sottolinea Sternberg (1999), essere creativi non significa necessariamente sovvertire le regole; la creatività richiede flessibilità di pensiero e può essere considerata come parte di un processo di problem solving.



La costruzione di libri-gioco può rappresentare un compito autentico per la verifica delle conoscenze e della capacità di argomentare

La soluzione di problemi richiede tuttavia anche capacità di pensiero computazionale, che Wing (2006) definisce come abilità analitiche e logiche, abilità di pensare a molteplici livelli di

astrazione, in modo ricorsivo, euristico, strategico al fine di trovare soluzioni, attraverso processi di riformulazione, analisi, suddivisione, anticipazione utili a rendere i problemi più accessibili.

Sempre più di frequente si parla di “creatività computazionale” per indicare le attività tese a formalizzare e potenziare i processi creativi umani. Nella costruzione di un libro-gioco queste due competenze si fondono pienamente, perché si prevede un importante lavoro iniziale di progettazione della struttura narrativa, avendo cura di mantenere una visione d’insieme, spostando lo sguardo dalla singola linea narrativa all’intreccio dei percorsi alternativi, i cui contenuti vanno sviluppati poi in modo creativo. Chiaramente, il numero di ramificazioni e opzioni di scelta, così come il livello di complessità delle trame, può essere gestito con livelli crescenti di difficoltà a seconda dell’esperienza e delle capacità degli alunni.

Se con Bruner possiamo dire che «le narrazioni “trasformano l’indicativo in congiuntivo”, perché portano alla consapevolezza del fatto che la nostra lettura della realtà è solo una delle possibili, in quanto utilizza una determinata prospettiva», nel caso dei libri-gioco questa consapevolezza è ulteriormente enfatizzata dal fatto di dover non solo considerare il proprio punto di vista come uno dei tanti possibili, ma di essere chiamati a sviluppare le ulteriori eventuali letture della stessa realtà.

La struttura base del libro-game

La struttura base del libro-game è rappresentabile da un diagramma di flusso ramificato: da una situazione iniziale dipartono molteplici percorsi che possono essere autonomi o intrecciarsi tra loro.

La narrazione si svolge intorno alla figura di un protagonista o di un gruppo di protagonisti che in più momenti del racconto devono compiere delle scelte che porteranno a sviluppi differenti. Se, dal punto di vista del fruitore, a ogni lettura la storia si rinnova, perché a seconda dei bivi narrativi scelti si hanno sviluppi ed epiloghi differenti, dal punto di vista dello scrittore questo comporta un fine lavoro di costruzione e gestione delle molteplici direzioni narrative e dei loro eventuali intrecci, oltre che della coerenza d’insieme.

L’esercizio del pensiero controfattuale permette di esplorare percorsi alternativi dello svolgimento degli eventi, mettendo alla prova sia la comprensione degli eventi stessi da parte degli studenti, sia la loro conoscenza delle regole che ne guidano lo svolgimento. In questo senso, la costruzione di libri-gioco può toccare contenuti disciplinari e rappresentare un compito autentico per la verifica delle conoscenze e della capacità di argomentare degli studenti.

Consideriamo per esempio i vincoli legati alla collocazione della narrazione in un dato contesto storico o geografico, il rispetto delle leggi del mondo naturale, della fisica o della matematica. Le competenze dominio-specifiche potrebbero intrecciarsi a percorsi creativi dando vita a storie che da una parte ripercorrono gli eventi seguendo l’ordine atteso degli sviluppi, dall’altro esplorino le conseguenze della loro sovversione: che cosa succederebbe se non potessimo più usare l’elettricità? Se il ghiaccio dei poli fondesse? Se le operazioni non rispettassero le loro proprietà? Se non esistesse la forza di gravità? Se i Romani non avessero inizialmente

contrastato le invasioni barbariche?

Lo schema del libro-gioco può essere utilizzato anche per proporre e confrontare lo sguardo di più personaggi sugli avvenimenti di un comune evento che li vede tutti protagonisti: come ricostruiscono i fatti? Come argomentano le proprie ragioni? Come si pongono di fronte agli altri personaggi? Questo tipo di approccio al testo permette di lavorare sull'empatia a livello sia emotivo, sia cognitivo, attivando capacità di "lettura della mente", ma anche di adeguati script sociali e culturali. Si tratta di un esercizio all'assunzione di letture alternative della stessa realtà, anche in considerazione delle informazioni che il personaggio può avere – o meno – a disposizione, o del suo ruolo all'interno dello specifico contesto.

Esplícitate le posizioni dei diversi personaggi e riconosciuti i loro vincoli, si potrà pensare in modo più creativo a proporre riletture meno convenzionali e stereotipate dei loro comportamenti. Come può essere interpretato un evento storico attraverso gli occhi dei diversi protagonisti? Come può essere riletto un racconto classico indagando il punto di vista di personaggi secondari attraverso una ricostruzione degli indizi che si trovano nel testo esplicito? La progettazione dei libri-gioco parte con un lavoro carta-matita di abbozzo generale della trama e dei suoi possibili sviluppi, che può essere poi implementato anche con strumenti digitali. In basso vengono proposte alcune [schede di lavoro e approfondimenti utili](#) ad avviarne la creazione in classe.

La scelta del software

- **Google Moduli o Google Presentazioni:** sono gli strumenti più semplici e immediati. Si possono vedere due utili tutorial per l'utilizzo didattico sia nella scuola primaria sia in quella secondaria, ai seguenti link: <https://www.youtube.com/watch?v=eDmWWDxA>; <https://www.youtube.com/watch?v=iGS7zSFNEvM>
- **Twine:** software gratuito che prevede l'utilizzo di semplici sintassi di coding. Si vedano i siti <http://twinery.org/> e <https://twinery.org/wiki/start>. Un utile tutorial è stato realizzato dal SASWEB dell'Università degli Studi di Udine: <https://www.youtube.com/watch?v=YX0IGqQH9GE>
- Per una rassegna di software per la creazione di libri-game, consultare il link: <https://www.storiacontinua.com/e-book/applicazioni-web/>

Strumenti e percorsi

Sempre utile è **Rodari G. (1973)**, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino.

Per un esempio di fiabe classiche raccontate da punti di vista diversi: **Roncaglia S. (2011)**, *Serie Insolite fiabe*, Fanucci, Roma.