

## GIOCARE CON LE TRAME

### “Due approcci ludici al testo narrativo: Novel Engineering e Libro-game”

#### **Formatori:**

*Prof.ssa Angela Laura Eny Leotta*

*Prof.ssa Francesca Taibbi*

*Prof.ssa Candida Ippolito*

*Prof.ssa Grazia Coco*

La proposta intende proporre ai corsisti delle pillole informative su due metodologie didattiche innovative che sfruttano un approccio Project Based Learning - PBL, tale da permettere a docenti e studenti di sperimentare e "giocare" con personaggi, focalizzazione e sequenze.

I due metodi, particolarmente indicati per laboratori di scrittura creativa, si inseriscono in metodologie finalizzate allo sviluppo del pensiero critico.

La **Novel Engineering** nasce recentemente negli Stati Uniti, con il chiaro intento di coniugare l'attitudine al problem solving all'analisi del testo narrativo (novella, racconto, romanzo e caratteristiche dei generi).

Il **libro-game** è un prodotto di un compito di realtà, che partendo da fabula, intreccio, sequenze, personaggi e focalizzazione spinge lo studente a rileggere il testo al fine di giocare con la trama e creare un prodotto nuovo, combinando tecniche di scrittura multimediale con il linguaggio di programmazione testuale o a blocchi.

Le attività permettono un'ampia personalizzazione del lavoro dello studente, così da motivare e "non lasciare indietro" nessuno e al contempo fornire stimoli nuovi e propositivi alle eccellenze.

Nel corso dell'incontro si mostreranno ai docenti attività sperimentate ed esempi rivolti ai coerenti ordini di scuola.

#### **Finalità e risultati attesi al termine del percorso**

I corsisti conosceranno:

- i principi alla base della metodologia didattica della Novel Engineering
- le caratteristiche per la scelta dei brani a cui applicare tale metodologia
- i sistemi di valutazione applicabili
- i principi base della costruzione dei libri game

#### **Obiettivi:**

- sensibilizzare i docenti al Project based Learning come approccio didattico volto a sviluppare negli studenti l'attitudine al pensiero critico;
- mettere i docenti in grado di modificare in chiave digitale la didattica;
- sperimentare forme di apprendimento creative in grado di operare per "problemi";
- costruire esperienze laboratoriali che usino il pensiero computazionale come risposta alla soluzione di problemi complessi.

## **METODOLOGIA**

I tre pilastri dell'approccio PBL, *learning by doing*, *learning by interacting* e *learning by reflecting* che segnano i momenti della sperimentazione laboratoriale, dell'interazione nel gruppo e della riflessione metacognitiva, saranno declinati attraverso il framework concettuale della CROSS LESSON, articolata in 5 fasi - challenge, research, operate, say, share –, fortemente *student oriented*.

## **AZIONI, FASI E ARTICOLAZIONI DEL PERCORSO FORMATIVO**

### **1: La Novel Engineering: tra letteratura e programmazione**

Presentazione del modello della Novel Engineering quale approccio integrato design/letteratura praticato presso la TUFTS University di Boston.

I docenti vedranno come selezionare testi letterari da proporre agli studenti come base per la progettazione di sfide che li aiutino a identificare problemi e soluzioni creative. Il punto di partenza e di arrivo sarà il testo: gli studenti, mentre progettano soluzioni creative ai problemi individuati usando materiali diversi e forme di programmazione, studiano personaggi, punto di vista della narrazione, contesto. Attraverso questa metodologia è possibile perseguire l'obiettivo di aumentare le competenze di lettura e di analisi del testo grazie ad una attività di progettazione organizzata per gruppi (*cooperative learning*).

### **2: Programmiamo un libro game digitale**

Presentazione caratteristiche dei libri game digitali- Gli aspetti fondamentali: la narrazione (fondamenti del digital storytelling, la caratterizzazione dei personaggi, le storie a bivio, i generi della narrazione) la dimensione ludica (prove da superare, meccanismi di ricompensa e punizione, livelli e vite). La realizzazione digitale dei libri game attraverso editor che utilizzano il linguaggio a blocchi o testuale (Metaverse, Scratch, Cospaces, Twine con linguaggio Harlowe) o che permettano la realizzazione di ebook (bookcreator)

Visione di alcuni modelli di libri game didattici