

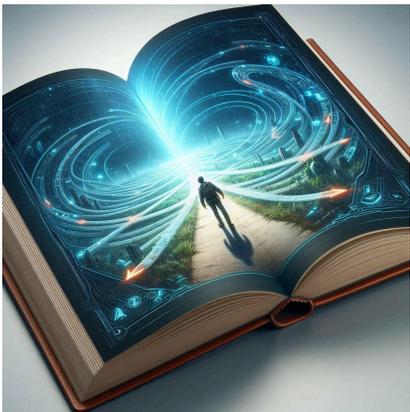
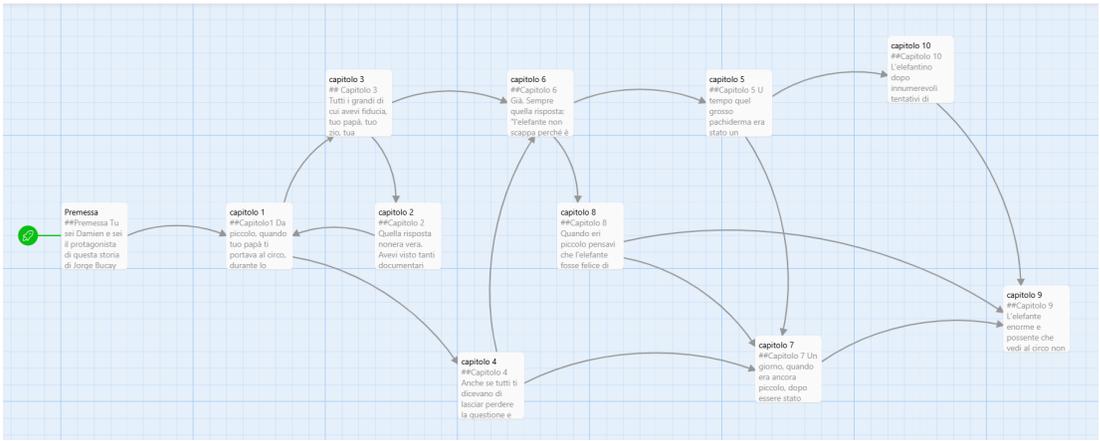
TITOLO	Fate il vostro gioco: costruire libri game digitali
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Maria Rita Manzoni
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Polo Didattica digitale - E. Tosi di Busto Arsizio - VATDo2000X
REGIONE	Lombardia ▾
IMMAGINE	
	Digital gamebook (immagine generata con AI)
IMMAGINE	
	Schema di una storia a bivi (L'Elefante Incatenato liberamente tratto dal racconto di Bucay) realizzata in twinery.org

IMMAGINE			
	Storie a bivi (immagine generata con AI)		
ABSTRACT	<p>Obiettivo del percorso è quello di appassionare alla lettura gli studenti, in un'epoca in cui si legge sempre di meno, attraverso uno strumento ludico che sfrutta le potenzialità del digitale. Il libro game, narrazione non lineare che pone al lettore delle scelte ad ogni capitolo trasformandolo in personaggio e costruttore attivo della propria storia, quando viene trasposto in digitale unisce la narrazione alla programmazione, permettendo lo sviluppo, insieme alla capacità di lettura e comprensione del testo, del pensiero logico e della capacità di risoluzione dei problemi.</p>		
ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	scuola secondaria di 1° grado ▾ scuola secondaria di 2° grado ▾		
ETÀ DESTINATARI	dagli 11 anni in poi		
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	Discipline umanistiche, discipline artistiche, lingua straniera (se il testo si legge o scrive in una lingua diversa dall'italiano), Informatica		
TAG	#STEM	#gamebook	#storie a bivi
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	3. Creazione di contenuti digitali ▾ 5. Risolvere problemi ▾		
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<p>Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza multilinguistica <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza <input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale 		

	<input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	<p>INFANZIA</p> <input type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. <p>PRIMO CICLO</p> <input type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. <p>SECONDO CICLO</p> <input type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	15 ore			
METODOLOGIE	Digital Storytelling ▾ Gamification ▾ Game Based Learning ▾			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	1. Giochiamo un libro game (engage)	Per introdurre agli studenti lo strumento che andranno a costruire facciamo giocare loro una breve storia a bivi in formato cartaceo o digitale.	Libro game o storia a bivi . (disponibili su Librogame's Land)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
	2. Troviamo gli elementi del libro game (explore)	Attraverso un'attività di brainstorming con l'intero gruppo classe o a piccolo gruppo, gli studenti individuano gli elementi strutturali del libro game.	Piattaforma per brainstorming digitale o cartellone e post - it	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
	3. Spieghiamo le caratteristiche del libro game (explain)	Il docente spiega e riassume alla classe gli elementi strutturali di un libro game e la loro funzione - Scelte a bivi: alla fine di ogni capitolo il lettore si trova	Scheda riassuntiva	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo

		<p>a compiere una scelta che condiziona il prosieguo della storia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finali differenti: una storia a bivi si può concludere con un unico finale (raramente) pur scegliendo percorsi differenti, o con finali diversi in funzione delle scelte compiute nella narrazione. Uno dei finali può prevedere la morte del protagonista e la fine della storia - Scheda personaggio: il protagonista, con cui il lettore si identifica grazie alla narrazione in 2^a persona singolare, è caratterizzato da alcune qualità che il lettore stesso gli attribuisce scegliendole da un elenco fornito dall'Autore. In virtù di questa caratterizzazione il personaggio avrà o meno la possibilità di compiere alcune azioni o superare delle prove - Sfide o combattimenti: Sono un elemento ludico indispensabile per far guadagnare (o perdere) al personaggio "punti vita" con conseguente approdo a finali differenti - Richiesta/consegna di oggetti: accanto alle qualità, il lettore attribuisce al personaggio degli oggetti scelti da un inventario che nel corso della storia potranno essere guadagnati o persi. Questa soluzione narrativa serve per far compiere un'azione o far proseguire nella storia. - Mappa: in particolare nei libri game di avventura/missioni, la mappa permette lo spostamento tra i capitoli - Enigmi e/o rompicapo: per scoprire nuovi oggetti o 		
--	--	--	--	--

		<p>informazioni utili al prosieguo della storia, in alcuni casi sarà necessario risolvere enigmi, sciarade, rebus o rompicapo.</p> <p>- Elemento aleatorio: rappresentato dal lancio di dadi (fisici o digitali) o da una ruota del destino.</p>		
	4. Costruiamo una storia (elaborate)	<p>Gli studenti sono invitati a individuare l'idea per un racconto game e, attraverso un brainstorming, a condividerla con i compagni. L'idea più votata sarà sviluppata, con un lavoro in piccolo gruppo, in un breve racconto strutturato in 5 momenti: situazione iniziale, esordio, peripezie, spannung e scioglimento.</p> <p>Tra le trame possibili si consiglia di scegliere quelle incentrate sul protagonista (trame di maturazione, prova, riscatto o degenerazione).</p> <p>In alternativa è possibile scegliere un breve racconto che si presti ad essere trasformato in una storia a bivi.</p>	Carta e penna o piattaforma di scrittura collaborativa	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	5. Caratterizziamo il personaggio (elaborate)	Ogni gruppo procederà alla caratterizzazione dei personaggi redigendo la "scheda personaggio".	Carta e penna o piattaforma di scrittura collaborativa	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	6. Costruiamo i bivi (elaborate)	Ogni gruppo divide la propria storia in capitoli/ paragrafi alla fine di ciascuno dei quali ipotizza una scelta che il protagonista deve compiere, costruendo così linee narrative diverse che conducano a percorsi diversi e finali differenti.	Carta e penna o piattaforma di scrittura collaborativa	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

		Verranno poi rappresentate graficamente, attraverso un diagramma ad albero, le diverse linee narrative e le loro intersezioni (struttura ipertestuale).		
	7. Scriviamo la storia (elaborate)	Ogni gruppo procede collaborativamente a sviluppare in forma testuale la storia utilizzando la narrazione in 2 ^a persona singolare.	piattaforma di scrittura collaborativa	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	8. Illustriamo il libro game (elaborate)	Ogni gruppo illustra, disegnando o generando con l'AI le immagini, i capitoli/paragrafi della propria storia.	Materiali da disegno Strumento di AI per generare immagini	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	9. Programmiamo il libro game (elaborate)	Gli studenti realizzano l'attività di programmazione a piccolo gruppo, dividendosi i compiti. In questa fase è possibile scegliere di costruire una elementare storia a bivi digitale e multimediale utilizzando software per presentazioni in cui ad ogni capitolo la scelta sia rappresentata da link che conducono a slide differenti corrispondenti alle diverse linee narrative. In alternativa è possibile utilizzare la piattaforma twinery.org e programmare, attraverso il linguaggio Harlowe, un vero e proprio librogame digitale in cui, oltre ai bivi, siano presenti variabili di punteggio, di caratterizzazione del personaggio e un inventario, nonché elementi	Software per presentazioni oppure la piattaforma Twine	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

		multimediali (immagini, video, musica) e di stile.		
	10. Scambiamo i libri game (evaluate)	<p>Gli studenti condividono i loro prodotti con l'intero gruppo classe, valutandoli attraverso rubriche di valutazione create insieme all'insegnante.</p> <p>Gli studenti procedono alla riflessione sul processo costruttivo in gruppo, individuando i punti di forza e di debolezza.</p>	<p>Piattaforma di condivisione dei materiali</p> <p>Rubriche valutative (per esempio SWOT Analysis)</p>	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	<p>Il percorso proposto prevede l'utilizzo di una piattaforma di programmazione gratuita, twinery.org, ma la storia a bivi nella sua versione base può essere costruita anche con una semplice presentazione con link alle pagine successive, inibendo la possibilità di procedere nella fruizione della narrazione mediante le frecce di navigazione. In Twine è possibile inserire in forma testuale la descrizione di tutti i contenuti multimediali e prevedere, in fase di costruzione, l'introduzione di una lettura a voce dei testi.</p>			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input type="checkbox"/> Smart feedback <input checked="" type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva <input type="checkbox"/> Check list			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	<p>ID percorso: 279307</p> <p>Titolo Percorso: #MOOC 5 - Fate il vostro gioco: costruire libri game digitali - Scuola futura - PNRR</p>			