

Scrittura creativa e libro game:

un percorso di didattica sperimentale per la scuola pubblica.

Luca Papini

27 aprile 2016

Il discorso si svilupperà in 5 punti:

- a. Cos'è un libro game: definizione.
- b. Il diagramma ad albero.
- c. Le fasi di realizzazione del libro.
- d. L'incontro tra lo scrittore collettivo e il lettore immaginario.
- e. Tipologie di testo e di giochi presenti.

a. Cos'è un libro game: definizione.

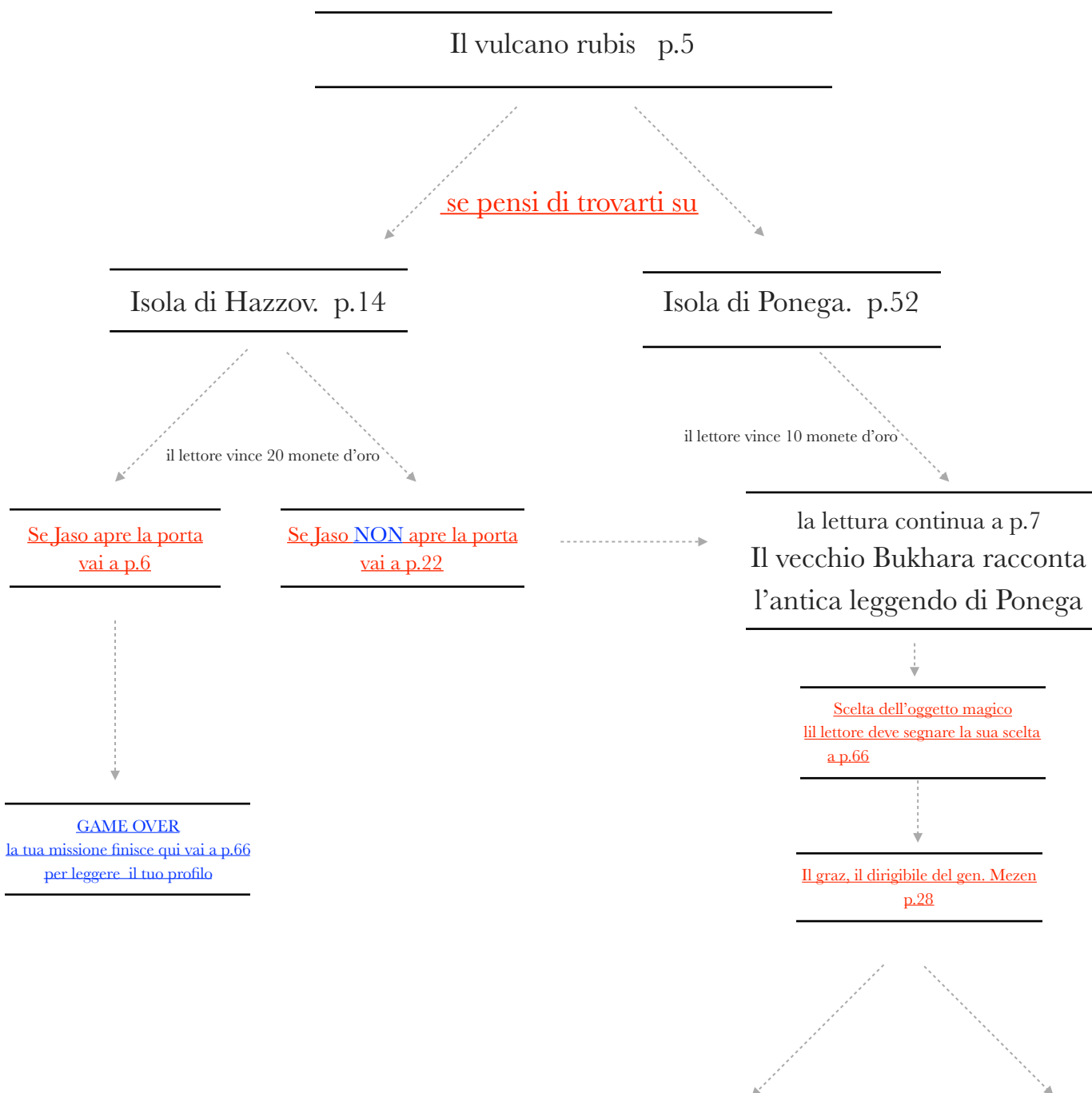
Il libro game è un libro gioco.

Il gioco si realizza sia attraverso la costruzione del libro da parte dello scrittore (in questo caso uno scrittore collettivo: alunni di una classe quinta) sia attraverso la lettura da parte del lettore, che deve fare ipotesi, risolvere enigmi, ritornare sui suoi passi se per caso finisce in un game over.

Un Libro game non segue un ordine cronologico della narrazione, perché la sua costruzione e la conseguente impaginazione avviene per blocchi narrativi organizzati su un diagramma ad albero.

b. Il diagramma ad albero.

Per costruire un libro insieme ad una classe di ragazzi occorre costruire la narrazione contestualmente al piano dell'opera, soprattutto se si tratta di un'opera particolare e specifica come il libro game.



c. Le fasi di realizzazione del libro game.

Il progetto ha visto protagonisti 23 alunni di una classe quinta.

Il lavoro è stato realizzato da febbraio a giugno.

Ci sono state tre fasi distinte:

- a. Visione del cartone animato Laputa, il castello nel cielo. Hayaho Miyazaki.
- b. Lavoro sulla partitura del cartone animato: Personaggi, luoghi, frasi chiave.
- c. Trasformazione e nuova narrazione del libro game.

La scrittura del testo è avvenuta:

- a. Collettivamente attraverso narrazioni talvolta stimulate dalle domande del docente;
- b. A piccolo gruppo su tematiche precedentemente assegnate: sia per la scrittura di alcuni capitoli sia per l'invenzione di rebus linguistici o scientifici da inserire nel testo;
- c. Singolarmente sotto forma di classico lavoro di scrittura quotidiana.

La scelta dell'autore collettivo (gli avventurieri della Lavinpietra) e del titolo da dare al libro (2 isole x 1 cielo) sono state fatte per votazione, così come alcuni percorsi narrativi, la valutazione e l'assegnazione dei punteggi al lettore.

Per un approfondimento su scrittura e democrazia si può leggere questo articolo pubblicato sulla piattaforma [educationduepuntozero](http://www.educationduepuntozero.it):

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/scrittura-democrazia-cosa-vuol-dire-uguaglianza-scuola-primaria-4077690542.shtml>

d.L'incontro tra lo scrittore collettivo e il lettore immaginario.

Il processo di scrittura seguendo il diagramma ad albero ha permesso di scrivere ponendosi sempre una serie di domande: e adesso dove portiamo il nostro lettore immaginario? Quali inganni scriviamo? Di quante bugie narrative disseminiamo il testo? Come salviamo il lettore? Vogliamo salvarlo oppure no?

Un Libro game realizza così alcuni suggerimenti di Daniel Pennac contenuti nel libro “Come un romanzo” (il diritto numero 2 del lettore, cioè il diritto di saltare le pagine; il diritto numero 3, cioè il diritto di non finire un libro e contestualmente il diritto numero 4: cioè quello di rileggere).

Il diritto del lettore di saltare le pagine è l'obiettivo principale del libro game, la sua ragione d'essere. Il lettore si trova inizialmente disorientato, ma ben presto capisce che le sorti della sua vita, o della sua morte di lettore, dipendano dalle scelte che farà.

Lo scrittore collettivo costruirà dei vicoli senza uscita, dei game over, disseminati lungo il percorso, che il lettore deve aggirare, che può superare se precedentemente si è dotato di oggetti magici utili alla sua sopravvivenza di lettore. La discussione in classe su questi luoghi di non ritorno è stata molto entusiasmante, e ha opposto coloro che volevano salvare il lettore e i killer che lo volevano eliminare. Per uscire dai game over sono state quindi introdotte delle pagine di giochi da risolvere, giochi linguistici, rebus scientifici legati alla storia, per offrire al lettore una possibilità in più e magari giungere alla fine, felice e penalizzato.

Il Libro game propone anche un sistema interno di valutazione del lettore, che viene premiato o penalizzato con dei punti. Questa parte ha permesso di aprire una discussione sul sistema di valutazione e ha, di fatto, permesso il riscatto dei valutati, che alla fine hanno elaborato una tabella con una serie di descrittori del lettore in base ai punti da esso raccolti durante la lettura.

Il diritto di non finire il libro è pienamente realizzato allorché il lettore entra in un game over e decide di abbandonare la sua missione. Dinanzi a lui si presentano però ugualmente diverse alternative.

1. Il lettore imbroglione che non vuole penalizzazioni, torna alla lettura del blocco narrativo precedente e cambia strada senza annotare penalizzazioni:
2. Il lettore pigro: basta così ho già durato troppa fatica, fai vedere quanti punti ho fatto...
3. Il lettore tenace: accidenti se risolvo il rebus posso continuare la mia avventura.

4. Il lettore scientifico: quello che costruisce una mappa man mano che procede nella lettura, e alla fine vuole svelare l'arcano e sconfiggere in qualche modo lo scrittore collettivo, ricostruendo il diagramma ad albero, tutta la matrice sorgente della storia, e in questo modo riesce ad attraversare tutta la tempesta narrativa, senza aver tralasciato neanche una parola, perdendo, annotando, imparando dall'errore o, addirittura, andando alla ricerca dei game over per capire dove sta l'inganno, e come e se sia possibile risolverlo.

Il diritto di rileggere è obbligato per il caso dei lettori 1, 3 e 4, gli imbroglioni, i tenaci e gli scientifici.

Questo tipo di struttura narrativa permette anche di rendere in qualche modo invisibili quelle che sono le difficoltà nella lettura in classe dei bambini più insicuri o D.S.A.

Il libro infatti presenta due tipi di caratteri, lo script (prima di pagina 50) e lo stampato maiuscolo (dopo pagina 50). In questo modo il docente può fare leggere i bambini più esperti quando la storia si svolge nelle prime 50 pagine, e rendere il percorso più facilitato nelle pagine successive alla pagina 50.

Per una riflessione su libro game e difficoltà degli apprendimenti rimando all'articolo:

<http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/2-isole-x-1-ciclo-4044706292.shtml>

e. Tipologie di testi.

Nel libro sono presenti diverse tipologie di testi:

- a. regolativo (come si legge un libro game p.4)
- b. la poesia;
- c. la lettera;
- d. romanzo d'avventura.