

2 isole x 1 cielo, un libro game a scuola

INCIPIIT

“2 isole x 1 cielo” è un libro game nato dal lavoro che ho svolto con la mia classe in tre mesi di scrittura collettiva. Ho iniziato a scrivere il libro il 15 febbraio insieme alle 12 bambine e agli 11 bambini della classe VB di Villa Corridi (Circolo Didattico “La Rosa” di Livorno), terminandolo il 15 maggio. Con questa esperienza abbiamo compreso cosa voglia dire immaginare un libro, inventarlo, scriverlo, illustrarlo, seguirne il processo di stampa, promuoverlo e presentarlo in pubblico.

POSSIBILITÀ

(Se vuoi leggere cosa c’entra Vygotsky con questo lavoro vai al punto A.4; se vuoi leggere la genesi del libro vai al punto A.1; se vuoi leggere che cos’è un libro game vai al punto A.2; se vuoi sapere chi ha ispirato il libro leggi il punto A.3.; se vuoi capire come si vince e si viene valutati vai al punto A.5; altrimenti puoi leggere questo articolo nel modo cronologico a cui sei abituato, dal punto A.1 fino alla fine)

SVOLGIMENTO:

A.1.

Il primo blocco narrativo è stato scritto con un esercizio svolto in seguito alla lettura di un breve brano che descriveva un’isola dall’alto: partendo dalle sue vette fino a scendere al livello del porto. Il compito che ho dato è stato quello di ri-descrivere un’altra isola cambiando il piano sequenza della nostra osservazione, rispettando un vincolo di stesura abbastanza tassativo, in modo da favorire la sintesi espositiva.

Compito n° 1: “provate a descrivere un’isola, immaginandovi di partire dal livello di osservazione più basso, fino ad arrivare a ciò che è possibile vedere in alto”.

B: “Come se fossimo su una barca e ci avvicinassimo pian piano alla terra ferma?”.

“Esatto, proviamo a farlo in massimo 10 righe”.

Il compito n° 1 è stato eseguito così: un bambino scriveva la dettatura collettiva alla lavagna, io trascrivevo sul portatile e l’insieme della classe interveniva a turno e liberamente per aggiungere o togliere elementi alla storia.

Una volta che abbiamo definito questo primo blocco narrativo ho chiesto alla classe di scegliere in quale direzione fare andare il lettore, aprendo una doppia uscita.

Tutti conoscevano già le caratteristiche dei libri game perché avevano già letto, l’anno precedente, il mio primo libro game “Le incredibili storie del gigante di ghiaccio” che avevo scritto nel 2006 con un’altra classe. Ciò ha sicuramente favorito il nostro percorso di ricerca.

Nel primo nucleo narrativo sono stati introdotti elementi descrittivi generici, e per gran parte della nostra esperienza, quello è stato il blocco del vulcano Rubis. Soltanto quando abbiamo concluso il libro, siamo ritornati

in questo nucleo narrativo iniziale e abbiamo ampliato il testo introducendo la Costellazione di Niza Nòva Nizar, che chiude quella prima narrazione da cui tutto muove.

A.2.

I libri game sono un genere originalissimo di storie. Attualmente non se ne trovano molti in commercio, se non alcune vecchissime edizioni, mai più ristampate dagli inizi degli anni 90 per la collana "Advanced Dungeons Dragons".

La caratteristica principale di un libro game è quella di delegare al lettore una quota di potere di scelta, affinché sia egli stesso protagonista delle possibilità narrative.

Compito dello scrittore è quindi quello di creare dei percorsi di lettura: con esito positivo (nel nostro caso: alcuni più veloci dove si guadagnano meno monete, altri più complessi dove il lettore ne conquista di più, perché ha rischiato di più);

dove il lettore è obbligato a una sosta (per scegliere un oggetto magico, risolvere un rebus, segnare le monete conquistate sulla tabella dei punti); approdi più pericolosi, dove il lettore finisce in un game over ed è costretto a tornare indietro sui suoi passi di lettore ancora inesperto di libri game per scegliere altre strade e altre avventure.

Da un punto di vista didattico, la struttura stessa del libro game mette continuamente in relazione scrittore e lettore potenziale: "cosa si aspetta il lettore dalla storia?"; "dove lo mandiamo?"; "cosa teniamo nascosto?"; "che cosa sveliamo per trarlo in inganno?". Queste domande hanno attraversato costantemente le nostre fasi produttive, e, per quanto possibile con questa fascia di età, ho insistito molto sul tema dell'inganno e della falsa pista. "Se volete un lettore fedele, dovete essere dei grandi bugiardi".

Nell'elaborazione dei game over ci siamo esercitati su due tipi di processo democratico: quello dal lato della classe, votando la soluzione di game over che ci piaceva di più, e quella, dal lato più squisitamente letterario, che ci faceva vestire i panni del lettore ("ha letto molto, diamogli una possibilità di salvezza"; "facciamolo rientrare in gioco se risolve un rebus linguistico"; "un game over verso la fine della storia può impedirgli di leggerla tutta, diamogli un'altra chance, dimezziamogli le monete e mandiamolo ancora un po' avanti").

A.3

Ha fatto da sfondo alla nostra storia, il cartone animato "Laputa – il castello nel cielo" di Hayao Miyazaki, da cui sono stati in parte mantenuti alcuni elementi: i due protagonisti (che nel nostro libro si chiamano Zagabrio e Clarissa); l'antagonista (il generale Mezen); l'oggetto magico (la Gravinpietra del cartone è modificata nella Lavinpietra, forgiata nelle miniere del vulcano Rubis dal vecchio Fanano per salvare l'isola di Hazzov da una pericolosa inondazione); gli aiutanti (una banda di pirati).

Sulla base di questi elementi iniziali, la storia ha inaugurato nuovi sentieri fantastici approdando a soluzioni autonome e originali.

Per quanto riguarda i luoghi: l'isola di Hazzov e quella di Ponega, il Deserto Lussureggiante, la città distrutta di Abakan, le foreste Sognanti di Maloca Macù, le Rocce Sentinella, la Locanda del Gobbo, il dirigibile Graz, il vascello volante La Poderosa; la Fortezza di Nogiky; la Sala e i Giardini

del Regno.

Per quanto riguarda i personaggi: l'operaio Buhara; l'airone niveo, il pellicano bruno e l'uccello serpente; la lince dagli occhi dorati; il drago Fanubys; la Banda Bregon con Fita e Bozen, genitori di sette figli: Bermon, Merbon, Nerbon, Bromen, Nembor, Romben; Rembon; Furio il ferroviere; il generale Bill Cochon; Jaso e il cacciatore; i robot: Saratov, gli Xinining, i Batzumaro giganti.

Se con il compito n° 1 abbiamo iniziato a scrivere la storia tutti insieme, durante la nostra esperienza ho alternato anche momenti di scrittura in piccolo gruppo e individualmente.

Chiunque entri in una scuola troverà una biblioteca, e tra i vari settori ci sarà sicuramente lo scaffale dedicato ad antiche enciclopedie di geografia, di botanica, di flora e fauna, di mineralogia.

Compito n°2: "cercate in questi libri: un nome, un titolo interessante, una piccolissima descrizione che potrà essere utile"

B: "non dobbiamo leggere tutto allora?"

"Esatto, dobbiamo leggere pochissimo, ci servono solo i dettagli": la scelta di un nome come possibilità creativa.

I gruppi di ricerca erano formati generalmente da 4 o 5 bambine, uno di loro aveva un foglio per registrare un dettaglio particolare che incuriosiva per una qualsiasi ragione, in modo da compilare un elenco da cui avremmo scelto nomi per luoghi o personaggi. In questo modo è stato possibile ampliare una narrazione, creare un diversivo, descrivere altre cose e in modo diverso.

Lo stesso nome di Zagabrio è nato per gioco.

Compito n° 4: "cerchiamo il nome del nostro personaggio sulla cartina dell'Europa, provate con le capitali volgendo al maschile"

B: "Londro"; "Parigio"; "Lisbono".

Alla fine abbiamo scelto "Zagabrio", un ragazzino vegetariano, impegnato ad aiutare un vecchio operaio in un'officina che si trova al centro dell'isola di Hazzov (da: mar d'Azov, Crimea) e che tratta l'estrazione di minerali dal sottosuolo.

Zagabrio vive nel paesino di Konos, in una casetta che ha un comignolo bizzarro, abitato da tantissime colombelle bianche sue amiche. Qui cura le piante del suo giardino e legge spesso i diari che suo padre gli ha lasciato: la guerra lo ha separato troppo presto dai suoi genitori. È cresciuto in un Gilbuz, una scuola autogestita, dove insegnano il maestro Tus Maliorca e sua figlia Even, che si sono presi cura di lui, aiutandolo a crescere e a essere autonomo.

Ci sono poi stati momenti di produzione individuale, dove ciascun alunno era invitato a sviluppare una parte della storia, talvolta liberamente, talvolta seguendo alcuni schemi facilitanti.

Compito n° 5: "Completa il seguente schema: Fu chiamata in molti modi:

l'isola perché ; per cento anni la chiamarono l'isola perché Alla fine fu chiamata l'isola di perché

Dalle ventitré composizioni elaborate da ciascun alunno sono stati scelti i tre nomi dati a una delle isole, l'isola di Hazzov, ed è stata inventata un'ulteriore storia dentro la storia che narra di come fu scelto alla fine quel nome, sciogliendo questo acronimo: Hai Aspettato Zar Zitto Ora Vincerai,

in riferimento alle gesta di un re furbacchione che, con l'inganno, era riuscito a sequestrare il Pozzo dei Desideri al proprio popolo, governando col sopruso e l'arbitrarietà.

A.4.

La struttura poliedrica del libro game permette inoltre di fornire al docente uno strumento insuperabile per favorire i bambini o le bambine con Disturbi Specifici negli Apprendimenti. (D.S.A). Nella scelta dei caratteri di stampa ho scelto di utilizzare lo script per il 70% della storia e lo stampatello maiuscolo per il 30% delle pagine finali. In questo modo l'insegnante può coinvolgere il D.S.A che non ha ancora raggiunto una buona padronanza nella decodifica del testo in script senza che "la classe se ne accorga" e senza quindi penalizzare il bambino nelle attività di lettura. Questa scelta segue gli orientamenti pedagogici di Lev Vygotsky e i suoi suggerimenti per un'educazione mirata alla zona di sviluppo prossimale dell'intelligenza, un'attenzione cioè incentrata sugli elementi dinamici che si determinano tra il livello raggiunto dal bambino e il livello di sviluppo potenziale, favorendo così lo scambio tra il piano delle capacità acquisite e quelle potenziali, traguardabili con la mediazione del docente o del gruppo dei pari.

A.5.

Il gioco ha un vincitore, ovviamente. Vince chi guadagna maggiori monete d'oro, chi non le perde entrando in un game over, chi le raddoppia perché sceglie un percorso particolarmente avventuroso. Alla fine quindi i bambini hanno stabilito quattro profili di valutazione del lettore di libri game: "inesperto", "dilettante", "esperto", "campione". E per ciascuna caratteristica è stata disegnata una valutazione non decimologica. Questo è il profilo del campione: "Sei un giocatore super, calcoli tutto in modo minuzioso e scientifico. Difficile fare cadere in trappola un lettore, o una lettrice, come te. Probabilmente non ti sei fatto attirare dal furore del boomerang tagliente e sei riuscito a sbancare tutti i nostri tesori, ancor meglio della Banda Bremon! Sei un grandissimo avventuriero, proprio come noi, e meriti i nostri applausi! Sei un vero campione!". Questo sistema di valutazione è stato studiato collettivamente, rianalizzando tutta la struttura narrativa, sommando tutti i punti (le monete d'oro) conquistabili e stabilendo un profilo in base agli errori potenziali che il lettore potrebbe compiere durante la lettura.

Libgame

Luca Papini & Gli avventurieri della Lavinpietra

In questa emozionante avventura, dove tu sarai il protagonista di ogni scelta narrativa, incontrerai isole galleggianti e inesistenti, pozzi dei desideri, foreste Sognanti... Se avrai coraggio potrai salire sulla Poderosa, una casa volante di pirati del cielo e conoscere la bizzarra vita della Banda Bremon.

Il destino ti potrebbe portare a Nogiky, una fortezza difesa da Batzumaro giganti, o nel Deserto Lussureggiante, dove dovrai temere le Rocce Sentineilla e il drago Fanubys.

Due ragazzini, Clarissa e Zagabrio, stanno fuggendo da Mezen, un perfido generale che vuol rubare la Lavinpietra.

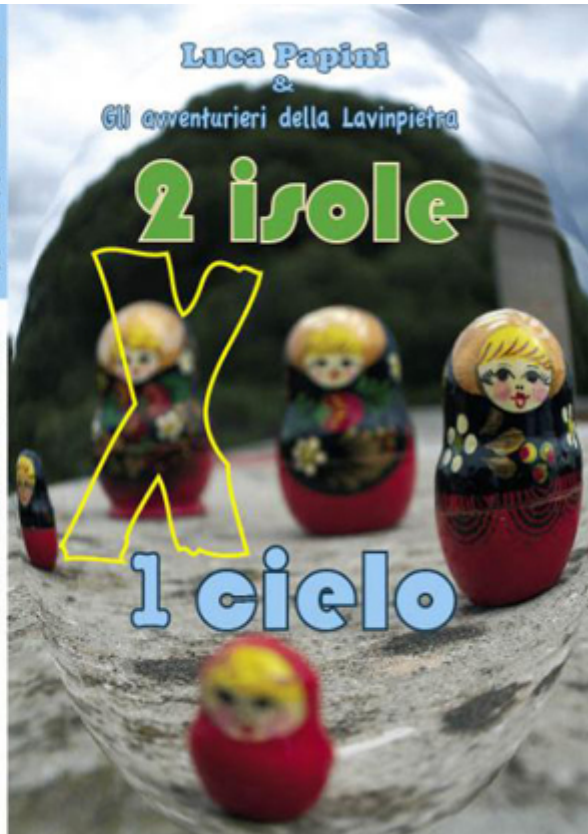
Aiutali nella fuga e fai attenzione al Graz, un dirigibile minaccioso che potrebbe essere ovunque...

Adesso tocca a te, che aspetti?, fai che la loro amicizia sia vittoriosa, e ricordati che devi guadagnare molte monete d'oro per diventare un campione di libri game!

Buona fortuna, niente sarà più come prima dopo questa lettura!
Vai a pagina 4: l'isola del vulcano Rubis dove si troverà?

Tutte le parole, le riflessioni, le fotografie, i giochi che ci sono nel libro sono opera collettiva degli **avventurieri della Lavinpietra**.

Luca Papini insegna nella scuola primaria. Ha scritto: "L'adunata dei disinteressati"; "Come il verde per i pittori" gfs; "Via Palestre"; "Le incredibili storie del gigante di ghiaccio"; "Quando tornammo due di troppo con le tue scarpette rosse". Numerose autoproduzioni clandestine. Questo è il suo secondo libro game.



Luca Papini