



DEASCUOLA

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

Gioco a fare lo scrittore

Relatore:
Davide Morosinotto



La fatica di scrivere

Scrivere e leggere è...

- Faticoso!
- Difficile!
- Complicato!

Imparare a scrivere richiede anni di studio e applicazione...

E ci vuole tempo per vedere i primi risultati.



Scrivere è come fare sport

Quando cominciamo ad allenarci dobbiamo:

- Porci degli obiettivi ambiziosi...
- ... ma alla nostra portata.

Per aumentare le nostre probabilità di farcela possiamo:

- Cercare qualche amico che si alleni con noi
- Trasformare gli allenamenti in «partitelle» e «sfide»



Scrivere è come suonare uno strumento musicale

Quando cominciamo a studiare musica dobbiamo:

- Essere costanti...
- ... non arrenderci davanti alle difficoltà

Per aumentare le nostre probabilità di farcela possiamo:

- Cercare subito il «risultato» (suonare su una base ecc.)
- Usare strumenti che evitino gli errori (brani facilitati ecc.)



Giocando si impara

Da tempo nel mondo delle aziende si usano due orribili parole inglesi, storytelling e gamification, come mezzi per ottenere un'altra orribile parola inglese, e cioè l'engagement.

Significa solo che ci si è accorti che il gioco e le storie sono mezzi potenti per attrarre l'attenzione, coinvolgere le persone e farle lavorare insieme.

Secondo alcuni studiosi, i giochi sfruttano un «bug» del nostro cervello per cui amiamo superare problemi, e amiamo che ci dicano bravi per questo.



Cos'è un gioco?

- ① Un'attività che scegliamo di fare liberamente perché divertente!
- ② Ha un obiettivo difficile da raggiungere ma alla nostra portata
- ③ Ci sono regole chiare per raggiungere l'obiettivo
- ④ E un premio quando si «vince».



Perché i ragazzi amano i videogame?

- ① Le sfide sono difficili ma superabili
- ② L'errore fa parte del processo: se muore, si ricomincia
- ③ Le regole sono chiare, la curva di apprendimento è graduale
- ④ Il successo viene ricompensato



E quindi per imparare a scrivere servono giochi che siano...

- ① Sfidanti
- ② Divertenti
- ③ Adatti al lavoro di squadra
- ④ In grado di produrre risultati immediati (gratificazione)



Il grande gioco delle storie

Abbiamo provato a concretizzare tutto questo in un manuale di scrittura che:

- si legge come un romanzo
- si gioca come un videogame
- si scrive come se fossimo i co-autori della storia.

Scritto da autrici e autori professionisti, con tanti trucchi del mestiere e consigli di lettura per approfondire i vari argomenti.





DEASCUOLA

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

Idee di laboratorio da fare in classe o in gruppo



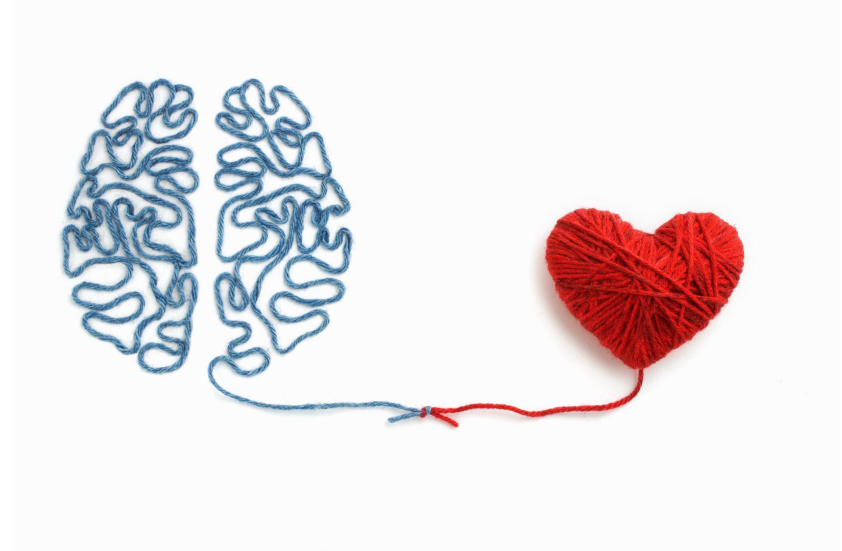
Ideazione - Una partita a carte

«*Once upon a time*», uno strumento utilissimo per inventare storie in classe, non solo quando si parla di fiabe...



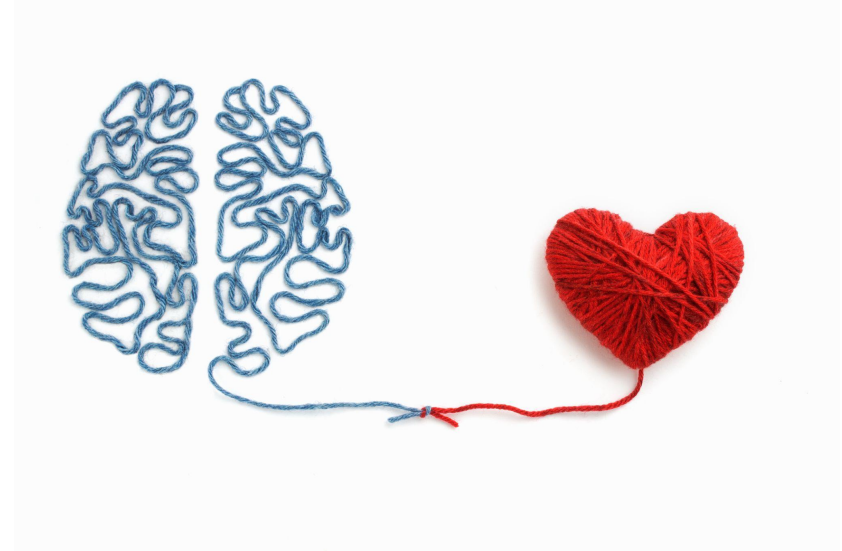
Ideazione - Gioco di ruolo

Impariamo a diventare noi stessi personaggi
per sperimentare l'empatia



Ideazione - Gioco di ruolo

Variante: il «*trono di spade*»



Scrittura - Il gioco dell'incipit

Cominciare una storia è il primo scoglio che deve affrontare una scrittrice o uno scrittore.

- Quanti incipit ci sono al mondo?
- Cosa non deve mai esserci in un incipit?



Revisione – Cambiamo punto di vista

La riscrittura come mezzo per esplorare.



Revisione - Transformers!

Come trasformare la revisione di un testo in un gioco di squadra





DEASCUOLA

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

GRAZIE

**SPAZIO ALLE
DOMANDE**



Scopri “Il grande gioco delle storie”

Consulta la [scheda del corso](#)

Contatta il tuo agente di zona:

<https://deascuola.it/rete-commerciale/>



I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/insegnare-italiano-storia-e-geografia/>

Webinar

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E
GEOGRAFIA

**L'antologia per ciascuno e
per ciascuna**

05 Marzo 2024, 17:00

con: Lucia Iacopini

Iscriviti qui

Webinar

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E
GEOGRAFIA

Insegnare con... Spazi Futuri

11 Marzo 2024, 17:00

con: Lorenzo Giudici

Iscriviti qui

