



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 9: Creating an Interactive Text-Based Adventure Book (e.g. Twine)

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 90 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: computer o tablet con Twine installato o accesso alla versione browser (twinery.org), mappa ramificata realizzata nella Sequenza 6, connessione a Internet (facoltativa)

Le attività possono essere svolte individualmente, in gruppo o in contesti guidati, a seconda del contesto educativo e delle esigenze dei partecipanti.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

- Lo scopo di questa sequenza è quello di guidare la trasformazione di una mappa narrativa ramificata in un libro game interattivo e funzionale basato su testo, utilizzando Twine o uno strumento equivalente.
- La sequenza illustra come creare e collegare i passaggi in Twine, traducendo ogni scena e ogni punto decisionale della mappa in nodi narrativi interconnessi.
- Sviluppa una comprensione della coerenza narrativa nella narrazione non lineare, assicurando che ogni passaggio sia autonomo ma significativamente collegato a quelli che seguono.
- La sequenza supporta il passaggio dalla pianificazione (mappa) alla creazione (testo), rafforzando la logica di causa-effetto sviluppata nella [Sequenza 6](#).

RISULTATO TANGIBILE: i partecipanti produrranno una storia interattiva testuale (prototipo Twine)



2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Qui, la storia diventa un'esperienza interattiva basata sul testo. L'attenzione è rivolta alla coerenza narrativa e al legame tra le diverse parti della storia. Ogni passaggio deve essere in grado di reggersi da solo, ma allo stesso tempo aprirsi in modo naturale alla scelta successiva. Il lettore non dovrebbe mai sentirsi perso o catapultato bruscamente in una scena.

Twine è uno strumento gratuito e open source che permette a chiunque di creare storie interattive e ramificate senza scrivere codice. Le storie sono costruite come una rete visiva di passaggi collegati da link. Quando un lettore clicca su un link, passa al passaggio successivo. Questo rende Twine un ambiente ideale per tradurre le mappe ramificate create nella Sequenza 6 in una storia reale e giocabile.

Questa sequenza non richiede competenze tecniche avanzate. L'enfasi rimane sulla narrazione. Twine fornisce semplicemente la struttura che rende quella storia navigabile.

2.1. Che cos'è Twine?

Twine è disponibile gratuitamente su twinery.org e può essere utilizzato direttamente nel browser senza bisogno di installazione. Ogni storia è composta da passaggi. Un passaggio contiene del testo (il contenuto narrativo di una scena o di un momento) e dei link (parole o frasi che, se cliccate, portano il lettore al passaggio successivo). L'editor visivo mostra tutti i passaggi come riquadri collegati, rendendo visibile a colpo d'occhio la struttura ramificata.

Concetti chiave di Twine utilizzati in questa sequenza:

- **Passaggio (Passage):** una singola scena, un momento o un punto di decisione nella storia. Corrisponde a un nodo sulla mappa ramificata.
- **Collegamento (Link):** una parola o una frase racchiusa tra doppie parentesi `[[ ]]` che collega un passaggio a un altro. Corrisponde a una freccia sulla mappa ramificata.
- **Passaggio iniziale (Start passage):** il primo passaggio che il lettore vede. Corrisponde alla scena di apertura.



- **Visualizzazione della mappa narrativa (Story map view):** la panoramica visiva di tutti i passaggi e delle loro connessioni, visibile nell'editor di Twine in qualsiasi momento.

2.2. Coerenza narrativa in una storia ramificata

Poiché il lettore può arrivare a qualsiasi passaggio da diverse direzioni, ogni passaggio deve essere coerente di per sé. Per ogni passaggio scritto, vale la pena chiedersi:

- Questo passaggio ha senso anche se il lettore non ha seguito un percorso specifico per arrivarci?
- Mostra chiaramente dove si trova il protagonista, cosa deve affrontare e cosa deve decidere?
- Il tono e il linguaggio si collegano in modo naturale alla scelta che ha portato il lettore qui?

Questa è la sfida narrativa centrale della narrativa interattiva, ed è anche qui che risiede il valore educativo dell'esercizio: l'autore deve pensare non solo come scrittore, ma come lettore che arriva da più direzioni.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Introduzione a Twine

Durata: 15-20 min

Esplorare Twine attraverso tutorial introduttivi (o dimostrazioni guidate):

- **Twine Reference** (ufficiale) – la guida ufficiale all'interfaccia di Twine, punto di partenza consigliato per tutti i nuovi utenti: twinery.org/reference
- **Twine Cookbook – First Story** – una guida passo passo per creare una prima storia con passaggi e collegamenti: twinery.org/cookbook/starting/twine2/firststory.html
- **A Total Beginner's Guide to Twine (Adam Hammond)** – una guida scritta in modo chiaro che copre passaggi, collegamenti e formattazione di base, pensata per utenti non esperti di tecnologia: adamhammond.com/twineguide



o qualsiasi altra dimostrazione, per imparare a:

- Creare una nuova storia e darle un nome
- Scrivere del testo in un passaggio
- Creare un collegamento a un nuovo passaggio usando la sintassi [[]]
- Visualizzare la mappa della storia per vedere la struttura ramificata
- Riprodurre la storia per testarne la lettura

Il passo successivo è aprire Twine e replicare la dimostrazione creando una mini-storia di due passaggi. Questo assicura che tutti abbiano familiarità con i meccanismi di base prima di lavorare sulla storia vera e propria.

Attività 2 - Trasferimento della mappa in Twine

Durata: 35 - 40 min

Lavorando individualmente o in coppia, la mappa ramificata della Sequenza 6 viene trasferita in Twine. Utilizzando la mappa come guida, si seguono i seguenti passaggi:

- **Step 1 - Creare un passaggio per ogni nodo:** ogni scena, punto di decisione e finale presenti sulla mappa diventa un passaggio separato in Twine. I passaggi vengono denominati in modo da corrispondere alla mappa (ad es. "Scena iniziale", "Decisione 1", "Finale A").
- **Step 2 - Scrivere il passaggio di apertura:** si scrive il testo della scena di apertura, che termina con la prima scelta presentata come due (o tre) link.
- **Step 3 - Scrivere ogni passaggio di diramazione:** procedendo diramazione per diramazione, si scrive il testo di ogni scena e punto di decisione, mantenendo chiaramente presenti in ogni passaggio la sfida climatica e la situazione del protagonista.
- **Step 4 - Scrivere i finali:** ogni ramo si conclude con un passaggio finale. Assicurarsi che il tono di ogni finale (ottimista, difficile, ambiguo) sia chiaramente trasmesso attraverso il linguaggio e le immagini del testo.
- **Step 5 - Verificare i collegamenti:** utilizzando la visualizzazione della mappa della storia in Twine, verificare che tutti i passaggi siano collegati e che nessun passaggio sia rimasto senza collegamento o conduca involontariamente a un vicolo cieco.



Attività 3 - Playtest interno

Durata: 15 min

Giocando la storia dall'inizio alla fine, seguendo ogni diramazione a turno, l'obiettivo è verificare la presenza di:

- Collegamenti interrotti o mancanti
- Passaggi che risultano bruschi, incompleti o scollegati dalla scelta che li ha determinati
- Incoerenze nella situazione del protagonista o nel contesto climatico tra i passaggi
- Finali che non sembrano ancora conclusivi o emotivamente coerenti

Eventuali problemi vengono annotati direttamente sulla mappa di ramificazione o su una semplice checklist di revisione, e le correzioni vengono apportate in Twine prima della sessione di peer testing (verifica tra pari).

Attività 4 - Peer testing e feedback

Durata: 35 - 40 min

Le storie vengono scambiate con un partner (o un altro gruppo) per giocare ai rispettivi libri game. Il feedback si concentra su:

- Quale ramo è risultato più coinvolgente e perché
- Eventuali momenti in cui il lettore si è sentito confuso o perso
- Se la sfida climatica è rimasta visibile e significativa per tutto il tempo
- Se i finali sono sembrati meritati e distinti

Una breve discussione di gruppo mette in luce le sfide comuni e invita i partecipanti a condividere una modifica da apportare sulla base del feedback ricevuto.

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

Questa sequenza si basa principalmente su Twine come strumento di creazione, ma ci sono altri strumenti che possono facilitare la scrittura, la pianificazione e l'accessibilità.

- [Twine](https://twinery.org) - editor gratuito di storie interattive basato su browser (twinery.org)



- [Inklewriter](#) - strumento per storie interattive basato su browser, più semplice di Twine e particolarmente adatto a utenti più giovani o con minori competenze tecniche; le storie vengono scritte e collegate in un'unica interfaccia intuitiva ([inklewriter.com](#))
- [Genially](#) - uno strumento di presentazione interattivo in grado di simulare visivamente esperienze ramificate; utile per presentare o condividere la storia finita con un pubblico ([genially.com](#))
- [Obsidian](#) - strumento di collegamento di note la cui visualizzazione grafica rispecchia la logica ramificata di una storia Twine; utile per pianificare la struttura dei passaggi e le connessioni prima di inserirli in Twine ([obsidian.md](#))

Categoria: Accessibilità

- [Read Aloud](#) (estensione per browser) – per verificare come suonano i passaggi quando vengono letti ad alta voce

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Integrazione con i programmi di alfabetizzazione digitale: introduzione all'ipertesto, alla narrazione non lineare e agli strumenti di authoring di base
- Lavoro interdisciplinare con le discipline linguistiche: scrivere per un lettore, coerenza e voce narrativa nella narrativa interattiva
- Attività di valutazione: la storia Twine completata come elemento del portfolio creativo a dimostrazione delle competenze sia di scrittura che digitali

Non-formal and informal contexts (youth work, community settings)

- Creazione collaborativa: coppie o piccoli gruppi si assumono la responsabilità di un ramo ciascuno e scrivono i propri passaggi in modo indipendente prima di collegarli tra loro
- Formato drop-in: la mappa della storia Twine può essere costruita in modo incrementale nel corso di più sessioni, con l'aggiunta di nuovi passaggi nel tempo



- Condivisione pubblica: le storie completate possono essere esportate da Twine come file HTML e condivise tramite un sito web, uno schermo o un codice QR stampato

6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

- Struttura narrativa semplificata: un punto decisionale, due rami, due finali, in linea con la versione SLD del modello di mappa ramificata
- Possibilità di dettare il testo dei passaggi utilizzando strumenti di sintesi vocale anziché digitarlo
- Struttura Twine predefinita con nomi dei passaggi e collegamenti già inseriti, che richiede solo l'inserimento del contenuto testuale
- Supporto audio: i passaggi possono includere una narrazione audio utilizzando le funzionalità di incorporamento multimediale di Twine

7. TUTORIAL CORRELATI

- [Tutorial 3 - Creare narrazioni avvincenti sul clima](#)
- [Tutorial 4 - Tecniche di narrazione interattiva: giochi di ruolo e processo decisionale](#)
- [Tutorial 5 - Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per lo storytelling](#)