

Tutorial 4 :

Tecniche di narrazione
interattiva: giochi di ruolo e
processo decisionale



Co-funded by
the European Union



1. Obiettivi di apprendimento

Questo tutorial introduce gli studenti a metodi di narrazione interattiva che coinvolgono i partecipanti attraverso giochi di ruolo (role-playing), momenti decisionali (decision-making) e attività basate su sfide. Al termine di questa sessione, i partecipanti saranno in grado di progettare narrazioni interattive avvincenti che incoraggino il pensiero critico e la partecipazione attiva nei contesti di educazione al clima.

Obiettivi di apprendimento chiave:

- Comprendere i principi della narrazione interattiva in contesti educativi.
- Padroneggiare le tecniche di gioco di ruolo "scegli la tua avventura" (choose-your-own-adventure).
- Creare narrazioni ramificate con punti decisionali significativi.
- Integrare elementi di gamification per sostenere la motivazione.
- Applicare i principi di inclusività per garantire esperienze accessibili.

2. Introduzione

Lo storytelling interattivo trasforma il pubblico passivo in partecipanti attivi combinando elementi narrativi con esperienze partecipative. A differenza delle tradizionali narrazioni lineari, le storie interattive invitano gli studenti a fare scelte e sperimentare le conseguenze in prima persona.

La narrazione interattiva nei contesti educativi consente agli studenti di influenzare i risultati della storia attraverso le loro scelte e azioni. La ricerca dimostra che quando gli studenti partecipano attivamente alle narrazioni, sviluppano connessioni emotive più forti con i contenuti, portando a una migliore memorizzazione e comprensione.

La narrazione interattiva eccelle nell'aumentare il coinvolgimento attraverso elementi di scelta e conseguenze, sviluppa l'empatia consentendo ai partecipanti di sperimentare prospettive diverse e migliora le capacità di risoluzione dei problemi attraverso processi decisionali iterativi.

3. Guida passo passo

a) Gioco di ruolo in formato "Choose-Your-Own-Adventure"

Il gioco di ruolo nella narrazione "Choose-Your-Own-Adventure" (CYOA) coinvolge i lettori che assumono il ruolo del protagonista attraverso la narrazione in seconda persona, in cui il lettore fa scelte che determinano le azioni del personaggio principale e l'esito della trama. A differenza dei giochi di ruolo tradizionali, il gioco di ruolo CYOA si integra perfettamente con l'esperienza di lettura.

Processo di progettazione passo dopo passo

Step 1: creazione di un protagonista in seconda persona:

progetta un ruolo da protagonista con cui i lettori possano identificarsi facilmente. Per l'educazione al clima, questo potrebbe essere "Sei un giovane scienziato ambientale che arriva in una comunità agricola colpita dalla siccità" o "Sei un membro del consiglio comunale che affronta la tua prima grande emergenza climatica".

Step 2: sviluppo del personaggio del punto decisionale:

ad ogni punto di scelta, fornisci un contesto sufficiente sulla situazione, le conoscenze e i vincoli del protagonista per aiutare i lettori a prendere decisioni informate. Includi brevi approfondimenti sui personaggi che aiutino i lettori a comprendere la prospettiva del loro ruolo.

Step 3: creazione di scelte autentiche:

sviluppa opzioni di scelta che riflettano le risposte realistiche che il protagonista potrebbe avere in ogni situazione. Per le storie sul clima, le scelte dovrebbero rappresentare approcci diversi alle sfide ambientali, che vanno da risposte immediate e pratiche a decisioni strategiche a lungo termine.

Esempi e benefici: Una storia avvincente di CYOA potrebbe posizionare i lettori come un biologo marino alla scoperta dello sbiancamento dei coralli, con scelte che vanno dalla documentazione immediata all'educazione della comunità alla difesa delle politiche. Ogni percorso rivela diversi aspetti delle scienze ambientali e della conservazione.

Il formato scelto dei librogame si è dimostrato popolare tra gli insegnanti ESL come un modo per motivare gli studenti riluttanti e mirare alle capacità di pensiero critico.

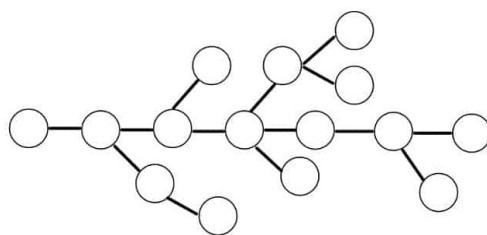
Il gioco di ruolo CYOA crea un investimento personale immediato perché i lettori devono costantemente prendere decisioni come protagonisti, mantenendo il coinvolgimento durante tutta la storia.

b) Narrazioni ramificate con scenari specializzati

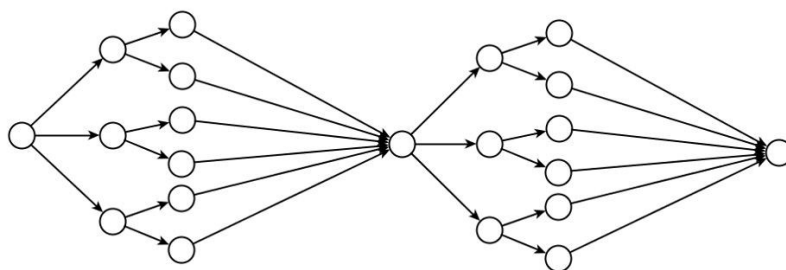
Cosa sono le narrazioni ramificate? Le narrazioni ramificate sono storie che si dividono in percorsi diversi in base alle scelte del lettore, creando molteplici trame e risultati possibili da un unico punto di partenza. Nei contesti educativi, rispecchiano la complessità del processo decisionale reale e dimostrano che le scelte hanno delle conseguenze.

Quattro modelli di ramificazione primari

1. Il filo di perle. La struttura del Filo di Perle mantiene un percorso educativo centrale offrendo al contempo moduli di esplorazione opzionali che arricchiscono l'apprendimento senza interrompere il curriculum di base. Questo approccio funziona bene per l'educazione al clima, in quanto garantisce che tutti gli studenti incontrino concetti essenziali fornendo al contempo approfondimenti agli studenti interessati. Ad esempio, un curriculum sulle energie rinnovabili potrebbe seguire un filo conduttore che copre i principi di base della generazione e dello stoccaggio, con moduli opzionali che esplorano tecnologie specializzate come i sistemi geotermici o lo stoccaggio avanzato delle batterie. Gli studenti possono perseguire queste opportunità di arricchimento prima di ricongiungersi alla sequenza primaria, adattandosi alle diverse preferenze di apprendimento pur mantenendo una copertura completa dei concetti fondamentali della scienza del clima.

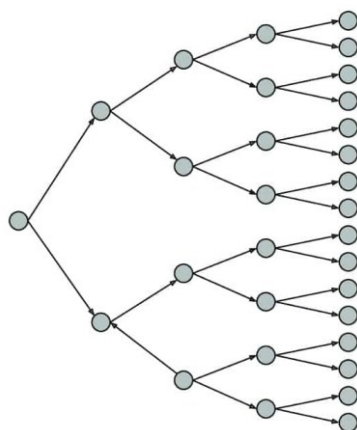


2. Il Collo di bottiglia. Il modello del collo di bottiglia consente un'esplorazione diversificata nelle sezioni iniziali e centrali, guidando i lettori attraverso un imbuto che si restringe verso un minor numero di risultati finali. Questa struttura è ideale per l'educazione al clima in quanto consente agli studenti di esplorare diverse sfide ambientali garantendo al contempo l'incontro con concetti chiave. Ad esempio, diversi percorsi che esplorano le fonti di energia rinnovabile (come il solare, l'eolico e l'idroelettrico) potrebbero convergere in uno scenario finale per quanto riguarda l'attuazione della politica energetica.



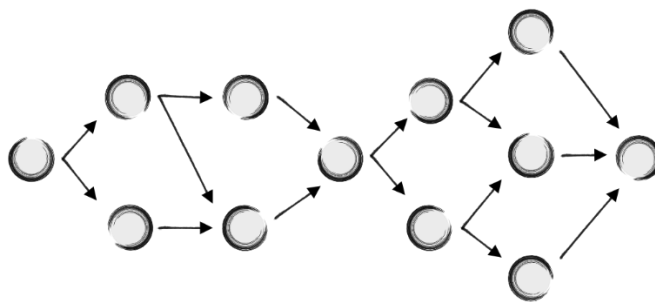
Blooloo. (2021). Narrazione ramificata e a collo di bottiglia [Immagine]. Blooloo. <https://blooloo.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

3. La narrazione ramificata (True Branching). La vera ramificazione crea una struttura ad albero in espansione in cui ogni punto decisionale genera più rami che continuano a suddividersi, determinando un numero in crescita esponenziale di possibili percorsi e finali. Questa struttura funziona bene per esplorare risultati diversi, ma richiede uno sviluppo significativo dei contenuti. Una storia sul clima potrebbe iniziare con "Scoprite prove di uno scioglimento accelerato dei ghiacciai" e ramificarsi in percorsi di ricerca, coinvolgimento dei media, sostegno politico e azione diretta, ciascuno con più sotto-rami e conclusioni distinte.

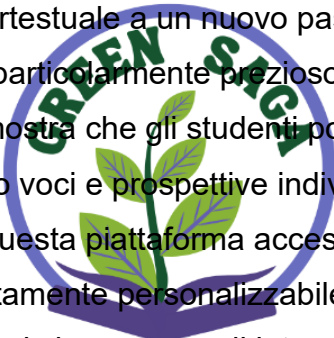


Blooloop. (2021). Mappa dei molti finali [Immagine]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

4. La narrazione parallela. Le narrazioni parallele presentano più trame simultanee che possono intersecarsi, divergere o rimanere indipendenti. I lettori possono sperimentare le prospettive di personaggi diversi sullo stesso evento climatico, come un uragano, attraverso gli occhi di un meteorologo, di un coordinatore di emergenza e di un residente della comunità. Questi percorsi paralleli potrebbero occasionalmente intersecarsi quando i personaggi si incontrano o si influenzano a vicenda, fornendo una comprensione multidimensionale degli impatti climatici.



Von Stackelberg, P. (2020). Diagramma narrativo parallelo [Immagine]. Squarespace. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png



Mappare le conseguenze delle scelte con Twine: Twine si basa su "passaggi" collegati. Senza alcuna conoscenza di HTML, CSS o JavaScript, puoi creare una storia ramificata semplicemente inserendo doppie parentesi quadre attorno al testo per creare un collegamento ipertestuale a un nuovo passaggio. Questa capacità di mappatura visiva rende Twine particolarmente prezioso per le applicazioni educative, poiché la ricerca dimostra che gli studenti possono creare efficacemente storie digitali che rappresentano voci e prospettive individuali, nonché quelle di gruppi o comunità, attraverso questa piattaforma accessibile. Twine non richiede conoscenze di codifica ma è altamente personalizzabile, il che lo rende uno strumento ideale per gli educatori che cercano di integrare la narrazione interattiva in diversi contesti di apprendimento.

c) Gamification

Panoramica dei concetti di gamification. La gamification prevede l'incorporazione di elementi di game design in contesti non di gioco per aumentare la motivazione e il coinvolgimento. Nei contesti di narrazione, la gamification può includere sistemi di punti, badge per i risultati, monitoraggio dei progressi, sfide e ricompense che incoraggiano la partecipazione e l'apprendimento continui.

Una gamification efficace nello storytelling educativo va oltre il semplice accumulo di punti. Dovrebbe rafforzare gli obiettivi di apprendimento, fornire un feedback significativo e creare un senso di progressione che motivi il coinvolgimento continuo con il contenuto.

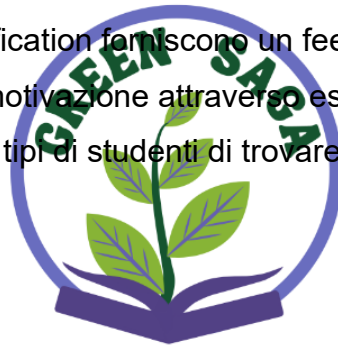
Metodi di integrazione

Sistemi di punti e punteggi: implementa sistemi di punti che premiano i comportamenti in linea con gli obiettivi di apprendimento. Per le storie di educazione al clima, potrebbero essere assegnati punti per aver preso decisioni consapevoli dal punto di vista ambientale o per aver preso in considerazione più prospettive.

Integrazione delle sfide: progetta sfide che richiedono ai partecipanti di applicare le conoscenze acquisite attraverso la storia, come scenari di risoluzione dei problemi o esercizi di previsione.

Monitoraggio dei risultati e dei progressi: crea sistemi di risultati che riconoscono diversi tipi di coinvolgimento. Prendi in considerazione i badge per completare diversi rami della storia o dimostrare l'applicazione delle conoscenze.

Vantaggi: gli elementi di gamification forniscono un feedback e un riconoscimento immediati che sostengono la motivazione attraverso esperienze di storie più lunghe. Creano opportunità per diversi tipi di studenti di trovare il successo attraverso vari risultati.



4. Esempio di attività pratica

Integrazione con la piattaforma EduGraal. La piattaforma EduGraal (<https://edugraal.eu/>) fornisce un eccellente esempio di narrazione interattiva nella pratica. Questa piattaforma educativa dimostra come il gioco di ruolo, le narrazioni ramificate e la gamification possano essere perfettamente integrati per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti.

5. Considerazioni sull'inclusività

- Istruzioni e linee guida chiare: fornisci mappe visive esplicite per i percorsi decisionali e regole di gamification trasparenti e di facile comprensione utilizzando un linguaggio semplice in modo che tutti i partecipanti possano seguire le attività senza confusione
- Modalità di partecipazione multiple: offri modi verbali, scritti e visivi per impegnarsi nel gioco di ruolo in modo che i partecipanti possano scegliere metodi che corrispondano ai loro livelli di comfort e alle loro preferenze di comunicazione
- Dinamiche di gruppo flessibili: Progetta attività che funzionino sia per i partecipanti introversi (piccoli gruppi, risposte scritte) che per i partecipanti estroversi (discussioni di grandi dimensioni, coinvolgimento verbale immediato)
- Accessibilità alla tecnologia: assicurati che gli strumenti digitali funzionino su vari dispositivi e livelli di abilità, fornendo sempre opzioni di backup analogiche per i partecipanti meno a loro agio con la tecnologia.

6. Risultati attesi / Conclusione

Al termine di questo tutorial, i partecipanti saranno attrezzati per progettare storie interattive che incorporano giochi di ruolo, punti decisionali ramificati ed elementi di gamification per coinvolgere i giovani nell'educazione al clima. Svilupperanno narrazioni ramificate che incoraggiano il pensiero critico consentendo agli studenti di esplorare le conseguenze di diverse scelte, comprese strutture specifiche come Il Filo di Perle, Il Collo di bottiglia, La vera ramificazione e Narrazioni parallele. Inoltre, i partecipanti padroneggeranno le tecniche per utilizzare i metodi di gamification per motivare una partecipazione sostenuta e rafforzare comportamenti ambientali positivi.

7. Strumenti/risorse consigliati

Twinery.org - Primary Interactive Storytelling Platform: Twinery si distingue come lo strumento più accessibile per la creazione di narrazioni interattive educative. Non è necessario scrivere alcun codice per creare una semplice storia con Twine, ma puoi estendere le tue storie con variabili, logica condizionale, immagini, CSS e JavaScript quando sei pronto. Twine pubblica direttamente in HTML in modo che tu possa pubblicare il tuo lavoro quasi ovunque e tutto ciò che crei è completamente gratuito.

Risorse aggiuntive:

- Inklewriter: strumento gratuito progettato per consentire a chiunque di scrivere e pubblicare storie interattive.
- Canva Mind Maps - Pianificazione visiva della struttura della storia
- Tutorial Programming Historian Twine - Guida gratuita e completa per gli educatori.

8. Bibliografia

Alfieri, L., & Madison, T. (2022, January 19). The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives. Blooloop.

<https://blooloop.com/theme-park/online/multi-branching-narrative/>

Blooloop. (2021). Branch and bottleneck narrative [Image]. Blooloop.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/branch-and-bottleneck-narrative.jpg>

Blooloop. (2021). Map of many endings [Image]. Blooloop. <https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/Map-of-Many-Endings.jpg>

Blooloop. (2021). String of Pearls narrative structure [Image]. Blooloop.

<https://blooloop.com/wp-content/uploads/2021/12/string-of-pearls-narrative-structure.jpg>

eCampusOntario. (2020). Digital/Interactive Storytelling for Education; Using Twine. In Technology Tools for Teaching in Higher Education, The Practical Handbook Series. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/>

Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1335605>

Handwritten Games. (n.d.). Parallel Narrative Diagram [Image]. In Interactive structures. https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53e9dee4e4b0b27e29a63fd6/1587472029294-Y5I2J895C6LM61EOBYUU/Parallel_Narrative_Diagram_only.png

Mesnard, N. (2019). Branching Infinity: Exploring the Many Structures of Interactive Fiction. *Catapult*. <https://catapult.co/dont-write-alone/stories/branching-infinity-exploring-the-many-structures-of-interactive-fiction-nat-mesnard>



Nay, M. (2021). Interactive Fiction in the Humanities Classroom: How to Create Interactive Text Games Using Twine. Programming Historian.

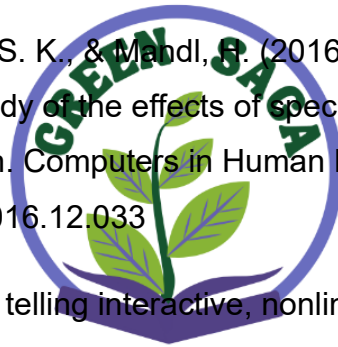
<https://programminghistorian.org/en/lessons/interactive-text-games-using-twine>

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, R. (2016). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371–380.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>

Twine: An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. (n.d.).

<http://twinery.org/>





**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni o i pareri dell'Unione europea o dell'Agencia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.



Codice del progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0

