

La storia si fa con i se. Laboratorio di narrativa a scelta multipla

di Jacopo Ciravegna

Quando si scrive un racconto, normalmente si sceglie una linea narrativa e la si segue. E se, invece, si provassero a raccontare tutti gli sviluppi possibili derivanti dalle scelte dei personaggi? Questo laboratorio di scrittura si propone sia come un esercizio divertente e coinvolgente per gli studenti, sia come un'occasione di riflessione e discussione su aspetti relativi all'educazione alla cittadinanza e sulle *life skills*.

Ragioni e obiettivi della proposta

Le scelte di vita possono avere ripercussioni a breve, a media e a lunga scadenza: esserne consapevoli e agire in previsione delle conseguenze è uno dei passaggi cruciali del cammino di maturazione: per questo motivo proponiamo un laboratorio di scrittura narrativa che porta, in chiave ludica, a riflettere sulle molteplici possibilità che si aprono a seguito delle decisioni personali.

Lo scopo del lavoro è di creare, a partire da un incipit, una sorta di libro game o, meglio, un racconto a bivi, che procede in base alle scelte che il lettore compie a ogni snodo narrativo. Poiché il laboratorio si sviluppa nella forma del lavoro di gruppo, chiede di mettere in gioco anche la competenza relativa alle capacità di cooperazione. D'altra parte, il contesto ludico permette un approccio positivo e coinvolgente alle tematiche proposte, rafforzando ulteriormente l'apprendimento.

Obiettivi

Competenze disciplinari:

- potenziare le abilità di scrittura narrativa attraverso una produzione con valenza ludica.

Competenze trasversali:

- accrescere la capacità di lavorare in gruppo;
- stimolare la riflessione sulla responsabilità e sugli effetti più o meno remoti delle scelte;
- approfondire temi di educazione alla cittadinanza in relazione all'argomento individuato (bullismo; relazioni fra pari; social media...);
- consolidare l'uso di strumenti informatici qualora si scelga di lavorare in ambiente digitale.

Classi di riferimento

- scuola secondaria di primo grado, classi seconda e terza;
- primo biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Durata del laboratorio

Da quattro a dieci ore (in base alla quantità di lavoro assegnato a casa).

Strumenti

Laboratorio di informatica per la versione digitale.

Breve storia dei libri game

Il modello letterario del laboratorio qui presentato sono i libri game, un format per ragazzi che ha avuto grande diffusione negli anni novanta del Novecento, ma che ancora suscita interesse quando viene recuperata: i volumi si possono trovare in molte biblioteche, fra i libri usati, mentre poche sono le serie ancora in distribuzione.

Si trattava di libri privi di una struttura lineare: il lettore iniziava dal principio, ma dopo poche pagine o addirittura poche righe, si trovava di fronte a una scelta (se percorrere un sentiero o una più lunga ma sicura strada; se cercare in una cassa o passare oltre; se discutere con un personaggio o attaccarlo...), e, in base alle sue decisioni, veniva rimandato a una determinata pagina o a un determinato paragrafo, dove la vicenda continuava. Ovviamente, scelte sbagliate potevano condurre alla morte o all'insuccesso, altre alla vittoria o quanto meno alla sopravvivenza. Molte serie introducevano anche enigmi, attacchi di mostruosi antagonisti da affrontare con un misto di abilità e fortuna – a volte veniva chiesto l'uso dei dadi –, senza però variare il funzionamento di base di una storia costruita insieme dal lettore e dal narratore.

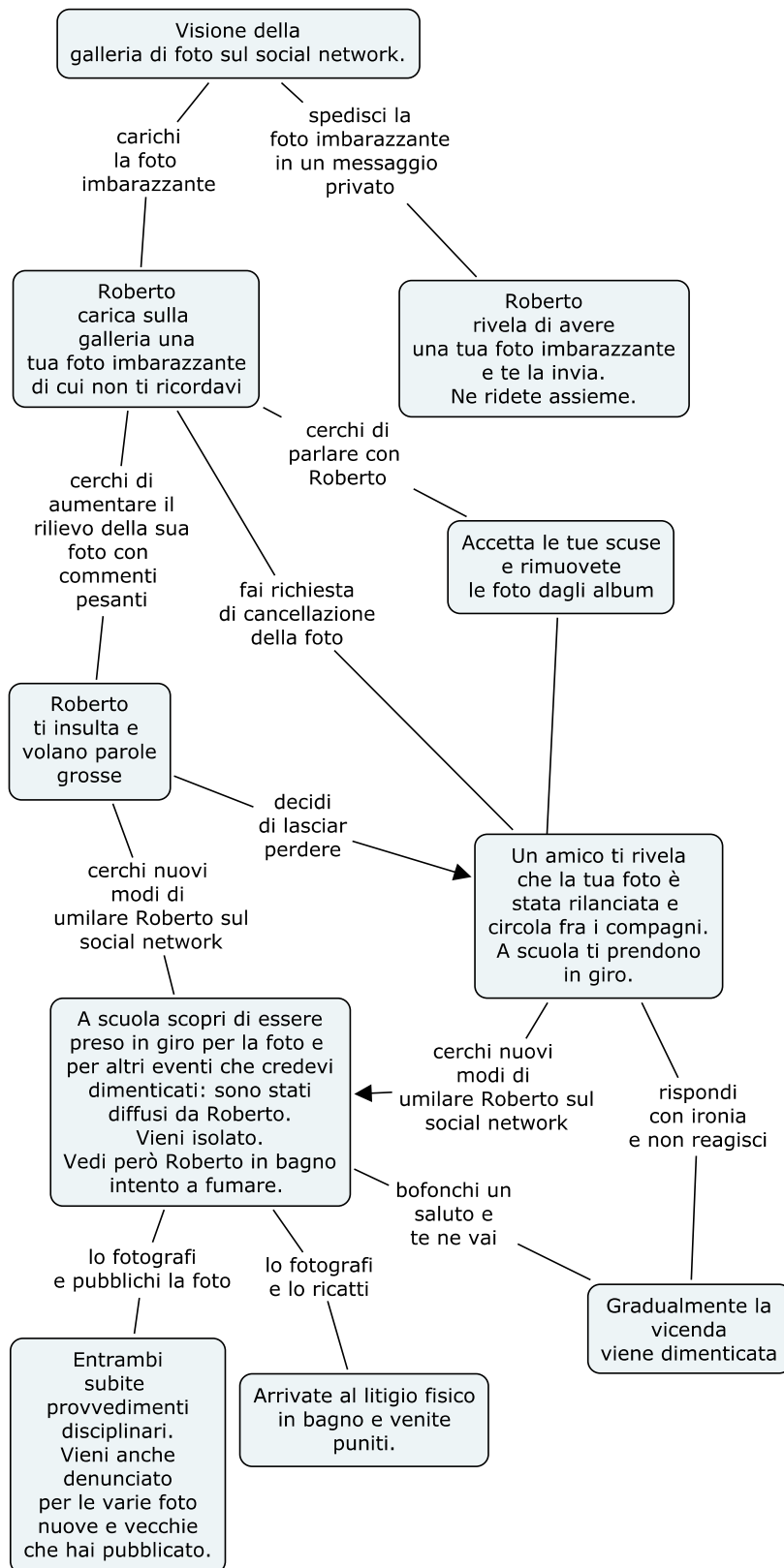
La creazione di simili romanzi è assai complessa per i meccanismi combinatori che si devono creare, ma d'altro canto «come sarebbe andata se» è una domanda intrigante per molti ragazzi.

Prima fase: pianificazione (due ore)

Nel corso della prima fase di lavoro, la classe lavorerà tutta insieme. Per cominciare, l'insegnante leggerà alla classe un incipit: quattro esempi sono forniti nell'**allegato A**, ma altri se ne possono cercare o creare, a seconda della tematica che si vuole proporre alla riflessione.

Al termine del paragrafo proposto il protagonista si trova di fronte a una situazione problematica, rispetto alla quale deve intraprendere una scelta. Gli studenti, sotto la guida dell'insegnante, dovranno immaginare le conseguenze delle varie opzioni, in modo coerente, e tracciare *in linea di massima* lo sviluppo della storia, sino a un nuovo punto di scelta. È utile tenere traccia delle varie scelte costruendo una sorta di albero dello sviluppo. I nodi dello schema verranno in seguito sviluppati, dando origine ciascuno a un paragrafo del libro game.

Figura 1. Esempio di schema ad albero dello sviluppo della storia, relativo all'incipit C (vedi Allegato A).



Solo alcune opzioni rimandano a strade precedentemente scartate: gli studenti potranno così riflettere sul fatto che alcune scelte sono reversibili e altre irreversibili, oppure sul fatto che possono essere reversibili solo se non si procede troppo oltre. L'insegnante dovrà farsi garante della verosimiglianza dei percorsi.

L'albero dello sviluppo proposto in **Figura 1** deve essere inteso come un semplice esempio e non come una traccia da sottoporre agli alunni, in quanto la sua costruzione è parte integrante del percorso. Il risultato finale potrà quindi differenziarsi in modo anche significativo. Tuttavia, per motivi pratici, è bene non superare la ventina di snodi (o indicativamente uno per ogni studente), per evitare che il lavoro successivo risulti troppo gravoso.

In parallelo allo sviluppo dell'albero si dovranno elencare e descrivere i personaggi che intervengono, con nome e caratteristiche essenziali: ciascuno studente dovrà annotarli e tenerne conto durante la scrittura.

Seconda fase: sviluppo dei paragrafi (due ore, anche come compito a casa)

Al termine della discussione comune, gli studenti verranno divisi a coppie o a gruppi di tre e si assegneranno loro due o tre paragrafi da scrivere (possibilmente in numero diverso da quello dei componenti del gruppo, in modo che non avvenga una meccanica spartizione del lavoro). È importante che almeno un membro per gruppo abbia capacità di scrittura almeno discrete, per evitare evidenti disomogeneità fra un paragrafo e l'altro; inoltre, con ragazzi giovani è preferibile che ciascuno sia indotto a sviluppare le scelte che egli stesso ha proposto o sarebbe interessato a percorrere, perché più facilmente potrà calarsi nel personaggio. Uno sforzo di astrazione maggiore (adatto a studenti più grandi) è invece richiesto dallo scrivere di strade che non si sceglierebbero, ma ciò può rappresentare uno stimolo di riflessione.

La scrittura potrà avvenire o in classe o come compito a casa.

Per motivi di coerenza interna, è opportuno indicare chiaramente alcuni aspetti formali ai quali attenersi – quali tempi verbali utilizzare; se scrivere in prima, seconda o terza persona... – e stabilire una lunghezza indicativa.

In realtà, questi elementi si potrebbero ricavare dall'incipit per coerenza, ma una tabella riassuntiva aiuta il lavoro dei gruppi.

Terza fase: lettura delle storie e revisione (da una a tre ore)

Una delle maggiori difficoltà della scrittura collettiva risiede nel rischio di "salti logici" fra le parti curate da autori diversi. Si dovranno dunque leggere i vari pezzi nella successione che potrebbero assumere nella storia (tenendo l'albero come guida) per verificarne la coerenza. Per abbreviare i tempi al minimo (circa un'ora), il docente può provvedere egli stesso alla lettura dei testi e segnalare direttamente ai gruppi richieste di modifica ove esistano problemi.

Più dispendioso in termini di tempo, ma anche più produttivo, è procedere alla lettura integrale in classe, durante la quale siano gli studenti, sempre sotto la guida del docente, a individuare carenze o incongruenze e a proporre soluzioni. Considerando una ventina di paragrafi, il tempo dovrebbe ammontare a tre ore. Sarà comunque cura del docente correggere gli errori "minuti", come l'ortografia o la sintassi, a meno di non voler cogliere l'occasione per un ripasso e consolidamento specifico.

Quarta fase: realizzazione del testo (un'ora o più)

La realizzazione materiale del racconto a bivi può avvenire in due modalità: cartacea o digitale. La prima è sicuramente meno impegnativa dal punto di vista del tempo richiesto, ma meno versatile quanto a utilizzi.

Nel caso si scelga una forma cartacea, si assegnerà a ogni paragrafo sviluppato dagli studenti un numero di pagina, e successivamente i vari fogli stampati verranno impaginati secondo tali numeri crescenti. Ogni paragrafo si concluderà con due o più rimandi ad altre pagine.

Nel caso, invece, si preferisca la creazione di un testo digitale, si tratterà di un ipertesto, in cui le varie parti della storia saranno legate fra loro da link ipertestuali attivi, posti alla fine di ogni sezione. In tal modo, ogni testo potrà essere accompagnato da un'immagine e, inoltre, si potrà sfruttare la natura stessa della rete, che procede per rimandi. Il risultato potrà essere impiegato anche per arricchire il sito d'istituto o per presentazioni su LIM.

La realizzazione è piuttosto semplice: la possibilità di creare link ipertestuali è presente nella maggior parte degli editor di testo, compreso Word; anche una semplice rete di pagine in Power Point legate fra loro da testi attivi, invece che dal classico scorrimento, rappresenta una soluzione efficace. Altrimenti, si può utilizzare un programma che genera pagine html: in rete sono presenti diversi software gratuiti che lo consentono.

Allegato A. Gli incipit

Incipit A

TEMA: BULLISMO

A scuola di umiliazione

La sveglia trilla con il suo suono odioso. Ancora cinque minuti. Suona di nuovo, ma la ignori finché tua madre non viene a chiamarti:

«Giovanni! Farai tardi!»

Non puoi evitare di alzarti, a lei non hai detto nulla di quanto devi sopportare a scuola, e lei lasci credere che la tua sia la tipica svogliatezza dello studente. Invece, non ti spaventa l'interrogazione di storia, hai studiato e potresti scommettere che avrai di nuovo otto. Non ti annoia la prospettiva delle lezioni: il momento in cui i prof spiegano sono i migliori, almeno Alberto ed Eric ti lasciano più o meno in pace.

Mangi il minimo per non creare preoccupazioni a casa e prendi il bus 18 che ti lascia a cento metri dall'edificio scolastico.

Davanti all'ingresso, Alberto ed Eric sono già appostati. Ti chiamano con grandi gesti, quasi come se fossero dei grandi amici, e intanto già ridono. Fingi di non sentire, ma ti chiamano ancora. Ieri, appena sei arrivato vicino a loro, ti hanno preso il berretto di lana, urlando che solo i vecchi portano cappelli così, poi hanno strappato una pagina del tuo libro di storia e l'hanno usata per confezionarti un copricapo, che poi ti hanno pigiato in testa.

Chissà quale trovata hanno escogitato questa mattina!

Come ti comporti?

- a. Continui a fingere di non sentire? Vai al...
- b. Ubbidisci e ti avvicini ai due? Vai al...

Suggerimenti di sviluppo

Gli studenti dovranno essere indotti a riflettere sui presupposti di questo incipit (cosa è successo in passato, perché dice che probabilmente prenderà ancora otto, perché dice che non mangia troppo...) e sulle possibili soluzioni a una situazione di bullismo, dal continuare a subire le vessazioni al reagire con violenza piuttosto che con ironia, dal reagire per conto proprio al discutere con gli adulti...

Incipit B

TEMA: GLI ADOLESCENTI E IL GRUPPO

Il primo invito

Per la prima volta, da quando, un mese fa, ti sei trasferita in questa città, i tuoi compagni di classe ti hanno invitato a una loro festa, a casa di Flavia, forse la ragazza più popolare di tutte. E ci sarà anche Giorgio, quello di III B che hai notato fin dal primo giorno nella nuova scuola, ma al quale non sei ancora riuscita a parlare. Sei emozionatissima.

Appena arrivata a casa, hai sbrigato in fretta i compiti, così ti è rimasta metà del pomeriggio per agghindarti al meglio. Dopo la doccia, ti pettini e poi cominci a estrarre dall'armadio tutti i vestiti migliori, per osservarli con cura, senza rinunciare a brevi sfilate davanti allo specchio per ripassare il modo in cui ti stanno.

Meglio la felpa verde o qualcosa di più elegante? Dopo vari dubbi, opti per la seconda possibilità: vuoi fare bella figura, e poi chi andrebbe a una festa in felpa? Nella tua vecchia compagnia, nessuno. Giorgio penserebbe di sicuro che sei una sciatta.

Ti trucchi e sei pronta... con mezz'ora di anticipo!

Finalmente giunge l'ora, i tuoi genitori ti accompagnano da Flavia e ti lasciano lì: torneranno a prenderti per l'una. Suoni il campanello, sperando che sia udito, visto che da dentro giunge una musica ad alto volume. Non c'è pericolo: dopo pochi secondi, la porta viene spalancata e compare il bel viso di Flavia: «Ciao! Abbiamo appena cominciato!»

In realtà, i bicchieri e i piatti sparsi qui e là danno una diversa impressione, ma procedi verso il tinello, da dove proviene la musica. Sono tutti lì. A fumare, in felpa e jeans.

Come ti comporti?

- a. Lamenti ad alta voce che tua madre ha insistito tanto per farti vestire in modo elegante perché temeva che saresti stata derisa in felpa? Vai al...
- b. Saluti brevemente e ti precipiti sul buffet per superare l'imbarazzo? Vai al...
- c. Saluti e riveli la tua sorpresa per l'abbigliamento dei tuoi nuovi compagni? Vai al...

Suggerimenti di sviluppo

La festa dovrà porre occasioni per conformarsi o meno al gruppo, ma la storia non dovrà concludersi con la serata, bensì proseguire con conseguenze protratte nel tempo.

Incipit C

TEMA: SOCIAL MEDIA

Una foto divertente

"Dong".

Il tuo smartphone ha il suono di una campana: per un curioso gusto di abbinare antico e moderno, rintocca a ogni nuovo sms o messaggio sui social network. Passi il dito sullo schermo e vedi che si tratta di Giacomo:

«Foto della festa caricate!»

Finalmente! Non vedevi l'ora di vedere come sei venuto, e soprattutto di integrare l'album con alcuni contributi dal tuo cellulare.

Cominci a scorrere le immagini caricate e a volte ti scappa da ridere. In una, siete in tre seduti su Alberto, colpevole di essersi sdraiato sul divano; c'è un'intera serie di espressioni distorte, in cui sei un vero maestro; poi ci sono i classici gruppi con i pollici o i bicchieri al cielo. Ecco, è anche stato ritratto il momento in cui hai portato a cavalluccio Tatiana in giro per il cortile.

La galleria è buffa, certo non siete proprio in condizioni presentabili e si vede chiaramente che avete un po' sorpassato i limiti, ma ancora non c'è nessuna immagine divertente come quella che

tu hai scattato e che ritrae il tuo amico Roberto mentre sta baciando appassionatamente la grassona della III C, quella che lui a scuola prende in giro.

Come ti comporti?

a. Aggiungi la foto imbarazzante di Roberto all'album, in modo che tutti la possano vedere? Vai al...

b. Preferisci non pubblicarla, ma inviarla a Roberto in un messaggio privato? Vai al...

Suggerimenti di sviluppo

Si dovrà riflettere sui possibili esiti di una diffusione indiscriminata di immagini e commenti sui social network (con ripercussioni su amicizie, conseguenze disciplinari...); a un certo punto, saranno caricate alcune foto imbarazzanti riguardanti il lettore-protagonista...

Incipit D

TEMA: UNA FIABA MODERNA

Lo spirito del supermercato

Una proposta per la scuola secondaria di primo grado, più focalizzata sulla scrittura narrativa che sull'educazione alla cittadinanza.

C'era una volta, in una grande città lontana lontana, una famiglia molto povera che aveva tre figli: Andrea, Sara e Giovannino, il più piccolo di tutti. Era difficile riuscire a sfamare tutti, e ogni notte i tre bambini si lamentavano per la fame.

I genitori erano affranti dalla preoccupazione, ma non sapevano come fare. Una notte i tre figli, che non riuscivano a dormire per il mal di stomaco, li sentirono discutere: la situazione era disperata, quando la dispensa si sarebbe svuotata, non avrebbero più avuto i soldi per riempirla. Rimanevano solo due pacchi di pasta e un barattolo di sugo.

Andrea, che era il più grande, disse:

«Troverò un lavoro, guadagnerò e comprerò cibo per tutti».

Il giorno seguente, Andrea andò da tutti i commercianti della zona a chiedere se avessero bisogno di un lavorante, ma nessuno lo volle, perché aveva solo tredici anni. La sera, a casa si mangiò la prima confezione di pasta con il sugo.

Quella notte Sara, la mezzana, disse:

«Troverò un lavoro, guadagnerò e comprerò cibo per tutti».

Il giorno seguente, Sara passò in tutti gli appartamenti e chiese di fare le pulizie, ma nessuno ne aveva bisogno. La sera, a casa, si mangiò pasta in bianco.

Quella notte Giovannino, il più giovane, disse:

«Domani non ci sarà più nulla da mangiare. Proverò a inventare qualcosa».

Ma l'indomani mattina, i genitori portarono i tre figli al supermercato, e improvvisamente sparirono. Andrea e Sara erano disperati, ma Giovannino li rincuorò:

«Almeno qui c'è del cibo. Nascondiamoci, e questa notte usciremo».

Si rifugiarono sotto uno scaffale e rimasero lì sino all'ora di chiusura. Andrea e Sara avevano paura, ma Giovannino uscì. Cominciò a girare per le corsie, sino a quando vide una strana fanciulla luminosa: il suo vestito sembrava composto di manifesti pubblicitari, il suo cappello era un cilindro da mago e il suo volto era rubicondo.

«Ciao Giovannino. Cosa fai qui? Io sono lo Spirito del Supermercato».

Secondo te:

- a. Giovannino fuggì spaventato? Vai al...
- b. Giovannino va a parlare con lo Spirito del Supermercato? Vai al...

Suggerimenti di sviluppo

La fiaba potrà essere sviluppata anche con l'aiuto delle funzioni di Propp. Lo Spirito è maligno e vuole intrappolare i bambini o vuole aiutarli? Quando Giovannino e i suoi fratelli torneranno a casa con qualche "premio", i genitori saranno contenti o li rimanderanno al supermercato? Come reagirà lo Spirito, questa volta?

Il finale dovrebbe comunque essere lieto e, dato il fallimento dei due fratelli nel trovare una soluzione ai problemi della famiglia, per equilibrio narrativo è necessario che ora la trovi Giovannino.