



## **Adattamento del contenuto di apprendimento per studenti DSA**

**Cosa sono i disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)?**

# **Risorse per lo Storytelling**

## **Introduzione**

I giochi narrativi lasciano il giocatore libero di scegliere il dialogo o la successiva azione da intraprendere. Le scelte che offrono e le storie ad esse collegate accrescono le emozioni narrative e l'identificazione con il protagonista perché fanno sentire il giocatore responsabile di ciò che accade.

## **Giochi per lo Storytelling**

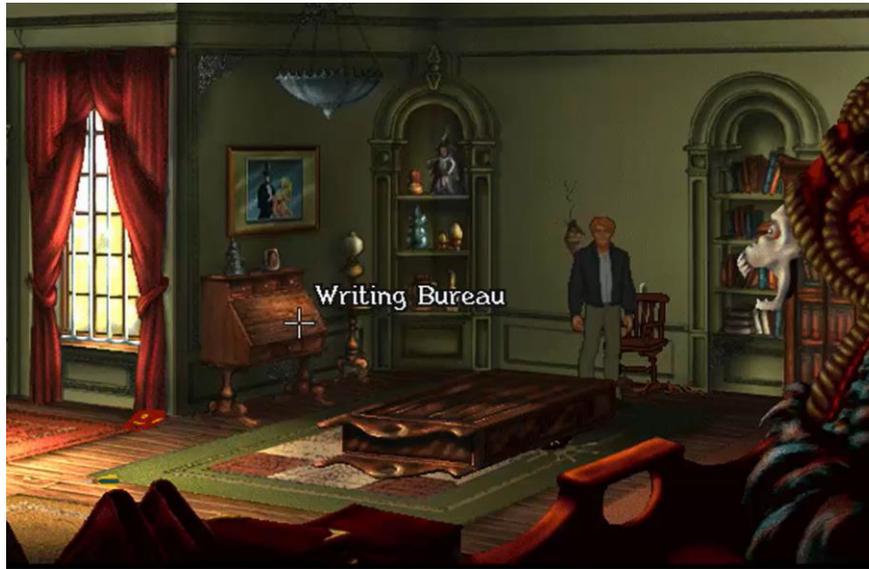
### **Descrizione**

I giochi narrativi derivano dal genere "point and click (ndt.: punta e clicca)": il gioco consiste nel trovare, prendere e combinare elementi per risolvere enigmi.



“[Broken Swords 2 : The smoking mirror walkthrough parte 1](#)” sviluppato da

AdventureGameFan8



(immagine estratta dal video)

Esempi di giochi narrativi da cui trarre ispirazione:

- The wolf among us (TellTale Games, 2013)
- Inkle Studios ' games
- The Council (Big Bad Wolf studio, 2018)
- Disco Elysium (ZA/UM, 2019)
- Gone Home (AnnaPurna interactive, 2013)
- Firewatch (Campo Santo, 2016)
- What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)
- The Stanley parable (Galactice Café, 2013)
- Ord (Ord,2019, Mujo Games)

## Accessibilità

I giochi narrativi solitamente includono dei semplici controlli, ma una consistente quantità di testo da leggere; di conseguenza, essi richiederanno un buon livello di lettura che può implicare

uno sforzo per gli studenti dislessici. Se sono supportati da una voce guida, essi offrono un'opportunità per esercitare la pronuncia.

## Giochi Narrativi per l'ESL

Il ruolo centrale della scelta può essere usato per ludicizzare un quiz: ogni scelta è un'opportunità per porre una domanda in inglese.

Il nuovo lessico e le parole difficili dovrebbero essere supportati da elementi visivi per aiutare il processo di acquisizione linguistica.

# Come creare un gioco di storytelling

## Come funziona la narrazione interattiva

### Scelte e ramificazioni

In fin dei conti, le storie interattive sono dei diagrammi di flusso in cui gli elementi sono pezzi di testo o sequenze narrative.

Le scelte hanno un ruolo minore, personalizzano la storia e danno la sensazione di scegliere.

Le ramificazioni sono collegate alle decisioni più importanti che portano a selezionare un pezzo di narrazione ed a nascondere altri.

### Le forme della decisione

- **The only one true pass**

E' una sezione del gioco narrativo in cui solo un gruppo di scelte conduce al successo; è da usare quando si vuole mettere il giocatore sotto pressione.

- **The not only one true pass**

In questo caso, le scelte sbagliate riportano il giocatore indietro sulla "via principale" finché non trova la soluzione corretta. E' una buona forma da usare quando si vuole meno tensione.

- **The diamond**

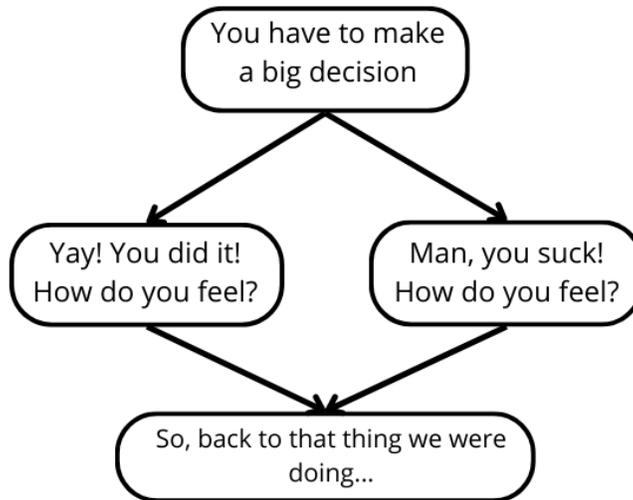


Figura 1 La forma narrativa del diamante ( fonte: GDC, 2018, Youtube)

Il diamante rappresenta un “not only one true pass”: consente di personalizzare la storia e dà una sensazione di scelta. Può essere gradevole anche dare dei modi di interpretare diversamente gli stessi eventi.

Si può intraprendere la “giusta via”: il percorso atteso ed una “via difficile”: passi falsi che ricevono reazioni per insegnare la via al giocatore.

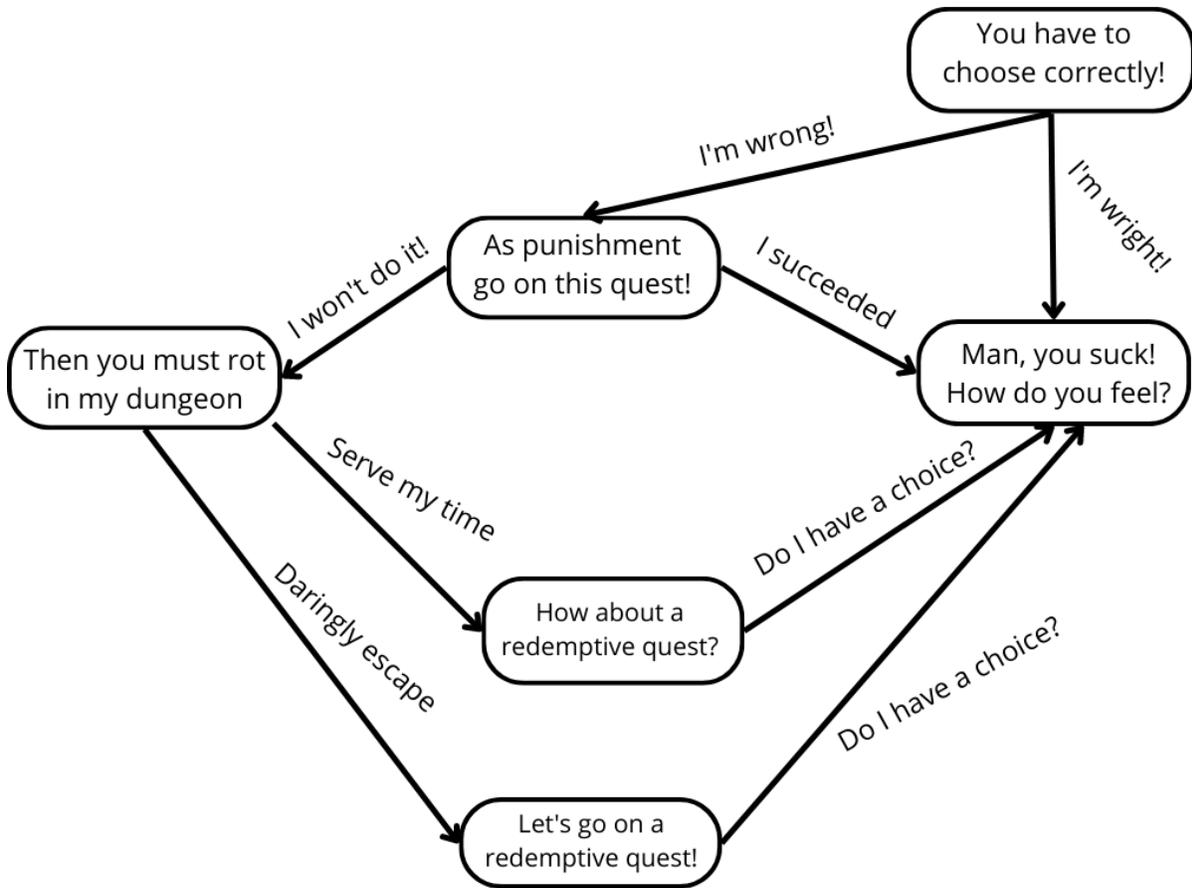


Figura 2 Un'altra forma narrativa a diamante ( fonte: GDC, 2018, Youtube)

Questo esempio mostra che il giocatore inizierà una missione qualunque cosa accada, ma per diverse ragioni.

- **The zipper**

Lascia al giocatore scelte meno importanti finché non deve fare i conti con una ramificazione più importante.

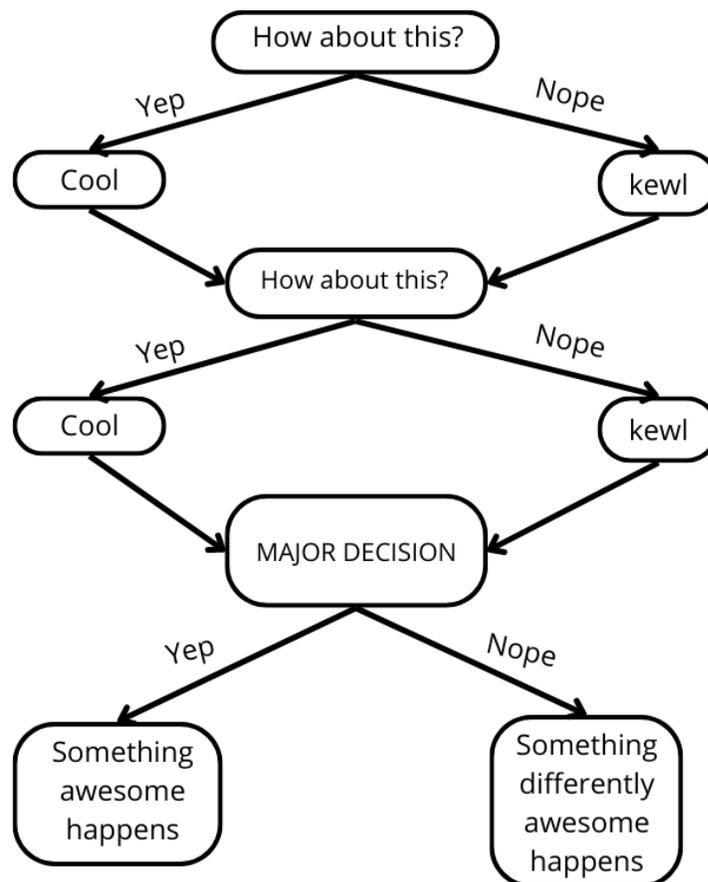


Figura 3 La figura narrativa a zip (fonte: GDC, 2018, Youtube)

## Motori di gioco specializzati in storytelling

### Twine

Twine consente all'utente di disegnare diagrammi di flusso che rappresentano lo sviluppo della narrazione; esso genera un file html che può essere usato nella storia interattiva per mezzo di un browser Internet.

Per imparare:

- the [official cookbook](#)
- a [serie di tutorial](#) su YouTube

## Ink

Simile a Twine, ma utilizzabile solo con del testo e sintassi di markup syntax, [inklewriter](#) è uno strumento online per scrivere semplici storie interattive.

[Ink](#) un linguaggio di scrittura narrativa più potente; può essere usato per [scrivere e condividere una narrazione interattiva basata su scelte](#)

## Altri strumenti che possono essere usati

### Google forms

Per versioni poco tecnologiche, è possibile creare storie narrative più semplici usando Google Forms: [trovi qui un esempio](#) di come appare. Per iniziare puoi seguire [questo tutorial](#).

### Genially

In modo simile ai Google forms ma con un software open source si può usare [Genially](#). [Questo](#) è un esempio.

## Ord.

Questo gioco narrativo presenta un modo di creare una storia che usa dei fogli Excel. [Trovì qui un tutorial](#) che può aiutarti ad usarlo.



Figura 4: Screenshot da Ord ( Mujo Games, 2019) (fonte: Steam.com)

## Consigli su come scrivere una storia

### Risorse per progettare una narrazione

Per approfondire l'argomento puoi vedere questi talks GDC talks di narrative designers:

[Designing Episode's Interactive Fiction in Three Phases](#)

[Death to the Three Act Structure! Toward a Unique Structure for Game Narratives](#)

E questo 4C Conference talk:

## Conclusione

Abbiamo visto strumenti che si possono usare per creare un gioco narrativo; essi possono essere un buon modo di rendere i tuoi quiz più coinvolgenti e far affrontare testi di lettura agli studenti in modo più appassionante.

## Risorse e riferimenti

- Lynch, M. (2018, July 10). How to Create Interactive Stories with Google Forms. The tech advocate.com. Retrieved from <https://www.thetechadvocate.org/how-to-create-interactive-stories-with-google-forms/>
- Steam. (2021, February 1). Ord. – How to make your own story. steamlists.com. Retrieved from <https://steamlists.com/ord-how-to-make-your-own-story/>
- Inkle studios. <https://www.inklestudios.com/>
- [GDC]. (2018, October 31). ‘The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks’ [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Xrsn2HBs6w](https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w)
- (n.d.). (n.d.). Example Google doc scenario [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSebqYMyUaijbMFI3Ze\\_gQLHJEt7ebR4Sjv7MsATgMuMB65fQg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSebqYMyUaijbMFI3Ze_gQLHJEt7ebR4Sjv7MsATgMuMB65fQg/viewform)
- [AdventureGameFan8]. (2016, May 13). ‘Broken Sword 2: The Smoking Mirror Walkthrough part 1’ [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=fwLjFcNln00>
- [HassanAlHajry]. (2013, October 12). ‘The Wolf Among Us walkthrough part 1 episode 1 no commentary Full Episode HD Gameplay let's play ps3’ [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=NUk8l9egg0M>

## Immagini

- Le forme narrative sono state riprese da quelle presentate nel seguente video:

- [GDC]. (2018, October 31). 'The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks' [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Xrsn2HBs6w](https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w)
- steam.com. (2019). [Figure 4: Screenshot from Ord (Mujo Games, 2019) ]. Retrieved from <https://store.steampowered.com/app/1079000/Ord/?l=french>



## Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

**Codice del Progetto:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Maggiori informazione su D-ESL:** <https://www.d-esl.eu>