

Kit “S.O.N.O.”

Laboratorio per insegnanti

Il linguaggio narrativo dei videogiochi



Gentile insegnante,

in questo kit proponiamo un percorso di laboratori interdisciplinari dedicati al libro **S.O.N.O.** di Benedetta Frezzotti.

Le attività ruotano attorno al tema dei **videogiochi** e della loro evoluzione, con un'attenzione particolare al loro linguaggio narrativo.

Il medium videoludico, pur con le sue specificità, condivide molte regole strutturali con il romanzo e il racconto: costruzione del mondo (world building), definizione dei personaggi, scrittura dei dialoghi, sviluppo della trama.

Lavorare sui videogiochi permette quindi di:

- approfondire le strutture narrative;
- esercitare la sintesi (logline, testi brevi, scelte multiple);
- riflettere sulle relazioni tra storia e interattività;
- collegare scrittura e pensiero logico.

Le proposte sono rivolte alla scuola **secondaria di primo grado**, in particolare alle classi **seconde** e **terze**. Ogni laboratorio prevede diversi livelli di approfondimento, così da risultare accessibile anche a studenti che stanno consolidando la competenza linguistica.

Nota metodologica sull'inclusione linguistica

Il percorso è pensato per favorire la partecipazione degli studenti non madrelingua, con differenti livelli di comprensione e produzione scritta. Alla scrittura si affianca il disegno e la progettazione visiva, competenze meno dipendenti dal livello linguistico e utili come ponte comunicativo.

Se il livello di italiano di alcuni studenti non consente una produzione scritta autonoma, si può proporre di scrivere nella lingua preferita (anche L1) e successivamente tradurre in italiano con l'aiuto di un traduttore automatico. Si consiglia, in questi casi, l'uso di Google Traduttore e non di un'intelligenza artificiale generativa.

Una traduzione meno rifinita può favorire un confronto sulle parole e sulle loro sfumature, ad esempio tra termini come *rabbia* e *ira*.

Le differenze tra sinonimi e le espressioni idiomatiche fanno parte della cultura di adozione e non sono sempre immediatamente accessibili a chi sta imparando l'italiano. Scrivere e tradurre diventa così un esercizio linguistico e culturale.

Autori come Jhumpa Lahiri, che ha scelto l'italiano come lingua letteraria, mostrano che la ricerca delle parole giuste è un percorso possibile e formativo anche in una lingua non materna.

I laboratori proposti

- Costruzione del world building
- La trama di una storia e la sua logline
- Scrivere una storia a scelta multipla
- Dalla storia a scelta multipla a un piccolo algoritmo a stati finiti con Scratch

Lessico e Definizioni semplificate

Durante l'attività potrebbero risultare utili le definizioni semplificate di alcuni termini, come supporto alla spiegazione in classe o come materiale da lasciare ai ragazzi. In generale consigliamo di evitare spiegazioni astratte, ma di usare molti esempi concreti, così da facilitare la comprensione di concetti complicati attraverso il contesto.

Segue un **breve glossario** dei termini più ricorrenti.

Logline: È una sola frase molto breve che riassume una storia. Dice chi è il protagonista, cosa vuole e qual è il problema che deve affrontare.

Algoritmo: È una serie di istruzioni, passo dopo passo, per ottenere un risultato. Come una ricetta: se segui i passaggi nell'ordine giusto, arrivi alla soluzione.

World building: Tradotto è la costruzione del mondo. Si fa per le storie, sia dei libri che dei film che dei videogiochi. In pratica si decide dove siamo nella storia, quali regole ci sono, chi vive lì e come funziona la vita in quel mondo.

Storia: È un racconto di eventi che succedono a uno o più personaggi. Di solito c'è un inizio, un problema o una missione, e una fine.

Narrazione: È il modo in cui una storia viene raccontata. Come una lettera? Da che punto della storia inizio a raccontare? Quando certe informazioni al mio lettore o giocatore?

Narrativo: legato al raccontato di una storia, non solo spiegato con delle informazioni, ma proprio raccontato come una storia, non importa di che tipo: una favola, un racconto horror, una barzelletta, un videogioco.

Atti: Sono le grandi parti in cui si divide una storia. Spesso sono tre: inizio (presentazione e missione), sviluppo (avventure e difficoltà), conclusione (soluzione e finale).

Interattivo: Vuol dire che chi legge o chi gioca può fare scelte e cambiare cosa succede dopo. In una storia interattiva non si segue una sola strada: si sceglie la propria.

Protagonista: È il personaggio principale della storia o del gioco. È quello che vive l'avventura e deve fare le scelte più importanti.

Missione: Quello che il protagonista deve riuscire a fare per vincere, o raggiungere un nuovo livello. Può essere salvare qualcuno, trovare qualcosa, scappare, risolvere un mistero.

Scelta: È un momento in cui il giocatore o il personaggio deve decidere cosa fare. Ogni scelta porta a conseguenze diverse.

Finale: È la parte conclusiva della storia. Può essere positivo, negativo o aperto. In una storia interattiva possono esistere più finali.

Stato: È la situazione in cui si trova un personaggio o il gioco in un certo momento. Per esempio: “amico”, “arrabbiato”, “in pericolo”, “in salvo”.

Variable: È un valore, un numero che può cambiare (variare). In informatica si usa molto, è fondamentale. Nei videogiochi serve a ricordare cosa è successo. Per esempio: punti, energia, fiducia, scelte buone o cattive.

OBIETTIVI DIDATTICI

1. Competenze di Italiano

- Comprendere le strutture narrative comuni a romanzo, racconto e videogioco.
- Riconoscere elementi fondamentali della narrazione: ambientazione, personaggi, conflitto, sviluppo, esito.
- Produrre testi narrativi brevi e coerenti (logline, dialoghi, incipit, storie a scelta multipla).
- Sintetizzare una storia in poche righe mantenendone il nucleo significativo.

OBIETTIVI DIDATTICI

2. Competenze logico-strutturali

- Comprendere il funzionamento delle scelte multiple e delle diramazioni narrative.
- Rappresentare una struttura narrativa come sequenza di stati e passaggi.
- Intuire il legame tra narrazione e logica algoritmica (storia → diagramma → programmazione di base).
- Tradurre una struttura narrativa in un semplice schema a stati finiti.

OBIETTIVI DIDATTICI

3. Competenze Digitali

- Comprendere il concetto di interattività nel linguaggio videoludico.
- Utilizzare strumenti digitali (es. Scratch) per trasformare una storia in esperienza interattiva.
- Riconoscere le differenze tra testo lineare e testo ramificato.
- Riflettere criticamente sul rapporto tra tecnologia e narrazione.

OBIETTIVI DIDATTICI

4. Competenze trasversali

- Sviluppare capacità di progettazione e pianificazione del lavoro.
- Collaborare in gruppo nella costruzione di un mondo narrativo condiviso.
- Migliorare la capacità di sintesi e di organizzazione delle idee.
- Distinguere tra idea iniziale e sviluppo strutturato di una storia.

OBIETTIVI DIDATTICI

5. Inclusione e competenza linguistica

- Ampliare il lessico narrativo e descrittivo.
- Utilizzare strategie compensative (liste, mappe, schemi).
- Valorizzare il plurilinguismo nella fase di ideazione.
- Sviluppare competenze narrative indipendenti dal livello linguistico attraverso il disegno e la progettazione visiva.

LABORATORIO

Scrittura narrativa: VIDEOGIOCO

Attività 1: Costruire il mondo

Attività 2: Trama e obiettivo del gioco

Attività 3: Ritorno alle origini

Attività 4: Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Materiali

- Carta da pacco o fogli A3
- Post-it
- Pennarelli, matite, penne
- Materiale da disegno
- Eventuali immagini, ritagli, fotografie



ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Fase 1 – Discussione iniziale

Iniziate chiedendo:

- Conoscete dei videogiochi?
- Ci giocate?
- Qual è il vostro preferito?

Portate la conversazione sul concetto di **mondo di gioco**:

- Dove è ambientato?
- Quali regole lo governano?
- Cosa si può fare e cosa no?



ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Esempio:

Nel mondo di *Minecraft* il giocatore si muove in uno spazio costruito a blocchi. Le regole del mondo sono semplici ma precise: si possono rompere e combinare materiali per costruire oggetti, edifici e strumenti; esistono creature ostili e creature neutrali; il giorno e la notte influenzano il comportamento del mondo. La coerenza delle regole permette al giocatore di orientarsi e progettare le proprie azioni.

Obiettivo: far emergere che ogni videogioco funziona perché il suo mondo è coerente e regolato.

ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Fase 2 – Inventare un mondo

Proponete alla classe di inventare il mondo del loro videogioco.

Su un grande cartellone iniziate a raccogliere idee scritte su post-it.

Ogni studente può proporre elementi del mondo.

Accanto ai post-it si possono aggiungere:

- disegni
- schizzi
- simboli
- immagini ritagliate

Tutto ciò che rende il mondo più concreto e visibile.

ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Struttura del mondo

- Che tipo di mondo è? (fantastico, realistico, futuristico, post-apocalittico...)
- È un solo pianeta o più mondi collegati?
- È grande o piccolo? Chiuso o aperto?
- Il cielo è sempre dello stesso colore?

Regole fondamentali

- Esiste la magia o domina la tecnologia?
- Le leggi della fisica sono come le nostre?
- Quanto dura un giorno? Come si misura il tempo?
- Ci sono stagioni?

Cultura

- Esiste la musica? L'arte?
- Ci sono libri? I personaggi leggono?
- Chi sono gli idoli o gli eroi della società?
- Esistono feste o rituali?

Domande guida per il world building

Vita quotidiana

- Che lavori fanno i personaggi?
- Cosa mangiano?
- Dove abitano?
- Come si spostano?
- Come comunicano? Parlano? Scrivono? Usano simboli?

Creature e abitanti

- Quali creature vivono nel mondo?
- Ci sono animali? Mostri? Intelligenze artificiali?
- Esistono gruppi o fazioni in conflitto?

ATTIVITÀ 1: Costruire il Mondo

Fase 3 – Verifica della coerenza

Al termine della raccolta, osservate il cartellone insieme.

Invitate la classe a riflettere sulla **coerenza interna** del mondo:

- Se esistono cavalli alati, servono gli aerei?
- Se i maghi possono creare oggetti con un incantesimo, servono le stampanti 3D?
- Se il mondo è sempre al buio, come funziona l'agricoltura?
- Se nessuno legge, come si trasmettono le conoscenze?

Obiettivo: comprendere che un mondo narrativo funziona solo se le sue regole sono coerenti tra loro.

Transizione al secondo incontro

Il world building è il punto di partenza.

Nel secondo incontro si passerà alla definizione di:

- l'obiettivo del gioco
- il conflitto principale
- il protagonista o i protagonisti

Perché un mondo, da solo, non basta: serve qualcuno che lo attraversi e una missione da compiere.

ATTIVITÀ 2: Trama e obiettivo del gioco

Fase 1 – Trama e obiettivo: un confronto

Dal mondo alla missione

Iniziate introducendo un paragone tra trama di un racconto e obiettivo di un videogioco.

In un romanzo, la trama può essere sintetizzata in una domanda centrale:

- Renzo e Lucia riusciranno a sposarsi?
- Sherlock Holmes riuscirà a fermare Moriarty?

Questa domanda porta avanti la storia e crea tensione.

In un videogioco, la stessa domanda può diventare **obiettivo operativo**:

- Fermare Moriarty diventa la missione del giocatore.
- Salvare qualcuno diventa il traguardo da raggiungere.

In entrambi i casi esiste un conflitto, ma cambia il ruolo di chi vive la storia.

ATTIVITÀ 2: Trama e obiettivo del gioco

Differenza fondamentale

Nel libro:

- C'è un narratore che racconta.
- Il lettore si immedesima, ma non interviene.
- La storia è lineare.

Nel videogioco:

- Il giocatore diventa il protagonista.
- La storia procede in base alle sue azioni.
- Le scelte influenzano lo sviluppo.

Domanda guida:

Cosa cambia quando non assisto alla storia, ma la faccio accadere?

ATTIVITÀ 2: Trama e obiettivo del gioco

Fase 2 – Progettare il protagonista

Tenendo conto delle differenze discusse, chiedete agli studenti di:

1. Scegliere un protagonista

Chi è?

Che cosa sa fare?

Che cosa gli manca?

2. Definire un obiettivo chiaro

Cosa deve ottenere?

Cosa succede se fallisce?

3. Stabilire le regole del gioco

Cosa può fare il personaggio?

Cosa non può fare?

Ci sono limiti di tempo?

Ci sono vite, risorse, livelli?

Obiettivo: trasformare un'idea generica in una struttura narrativa giocabile.

ATTIVITÀ 2: Trama e obiettivo del gioco

Fase 3 – Scrivere la logline

Introducete il concetto di **logline**.

Logline: breve testo che riassume l'idea centrale di una storia o di un gioco, mettendo in evidenza protagonista, obiettivo e conflitto.

Deve rispondere a tre domande:

1. Chi è il protagonista?
2. Cosa vuole ottenere?
3. Qual è l'ostacolo principale?

ATTIVITÀ 2: Trama e obiettivo del gioco

Può essere:

- molto sintetica (circa 20 parole)
oppure
- più articolata (5–6 righe massimo).

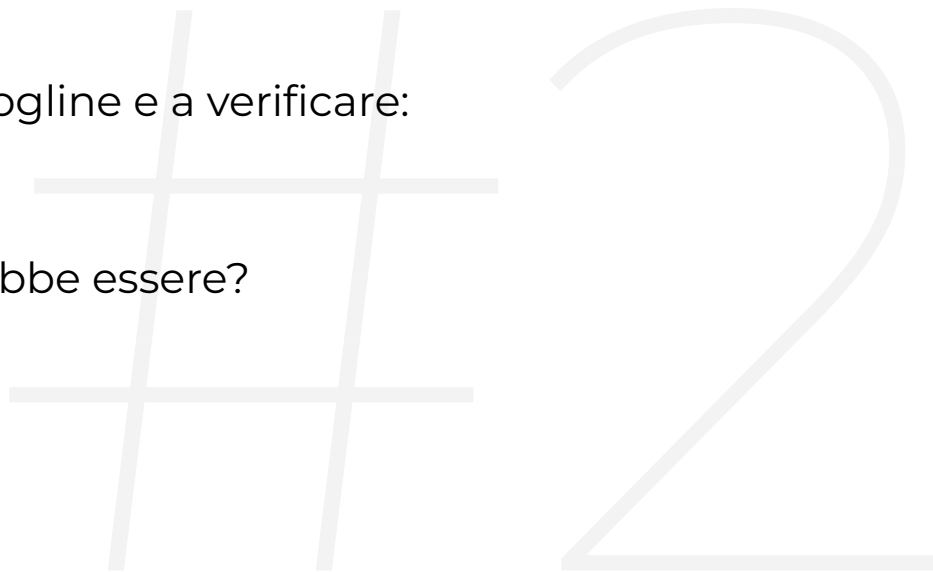
Esempio modello:

In un mondo dove il tempo si sta fermando, una ragazza senza memoria deve attraversare tre città sospese per riattivare l'orologio centrale prima che tutto si blocchi per sempre.

Chiusura e passaggio alla fase successiva

Invitate gli studenti a leggere le loro logline e a verificare:

- L'obiettivo è chiaro?
- Esiste un conflitto?
- Si capisce che tipo di gioco potrebbe essere?



ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Costruire una storia a scelta multipla “alla maniera delle prime avventure testuali”

A questo punto i progetti dei vostri studenti saranno probabilmente molto creativi, a volte sorprendentemente ben strutturati, ma spesso anche molto ambiziosi: mondi enormi, missioni complesse, meccaniche ispirate ai videogiochi moderni “tripla A”.

Nel prologo di S.O.N.O. si introduce la nascita di Internet e dei videogiochi, con riferimento ai primi wargames, simulazioni strategiche nate in ambito militare e poi diffuse anche come giochi.

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Accanto a questa linea evolutiva, esiste però un'altra forma di videogioco, meno spettacolare dal punto di vista grafico ma fondamentale dal punto di vista narrativo: le storie testuali.

Prima della grafica 3D e delle console moderne, molti videogiochi erano composti soltanto da testo: il giocatore leggeva una situazione e scriveva un comando.

Ispirandoci al prologo di S.O.N.O., facciamo un passo indietro nella storia dei videogiochi e proponiamo alla classe di fare un ritorno alle origini creare uno dei primi tipi di videogioco narrativo: le avventure testuali.

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Esempi storici:

- Colossal Cave Adventure (1976): esplorazione di grotte con comandi scritti
- Zork (fine anni '70): avventura testuale in un mondo fantastico

Il funzionamento era semplice:

“Nell’oscurità della notte arrivi di fronte a un edificio. C’è una porta e una strada diretta a nord.”

Il giocatore scriveva: “vai a nord” oppure “apri porta”.

Il mondo si costruiva attraverso parole e scelte.

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Obiettivo dell'attività

Creare una storia a scelta multipla che imiti la logica delle avventure testuali: una storia breve, chiara, giocabile, con poche scene ma scelte significative.

Materiali

- Un foglio grande di carta da pacco (o più fogli A3 uniti)
- Fogli A4
- Colla o scotch
- Pennarelli e materiale per scrivere
- Materiale da disegno (facoltativo)

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Fase 1 – LA STRUTTURA (semplice e gestibile)

A gruppi o collettivamente, decidete:

- chi è il protagonista?
- qual è la missione?
- qual è l'ostacolo principale?



ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Riassumetelo in una trama e dividetela in tre atti:

Atto 1 – Inizio / missione

Scopriamo chi è il protagonista e qual è la sua missione.

- o Es. Sei il primo cavaliere della corona, il re ti convoca e ti comunica che...
- o Es. Di notte vieni svegliato dalla telefonata del tuo capo, c'è stato un delitto...
- o Es. Senti il richiamo della magia che ti sussurra qualcosa...

Finite questa parte con una scelta: il protagonista accetta la missione o no?

Atto 2 – Avventura (a sua volta diviso scene)

Tre scene consecutive in cui il protagonista affronta ostacoli o scelte. Ogni volta le scelte porteranno a scene diverse.

- o Es. Sei morto, Uscito dalla caverna trovi una barca, continui a piedi o via mare?

Atto 3 – Conclusione

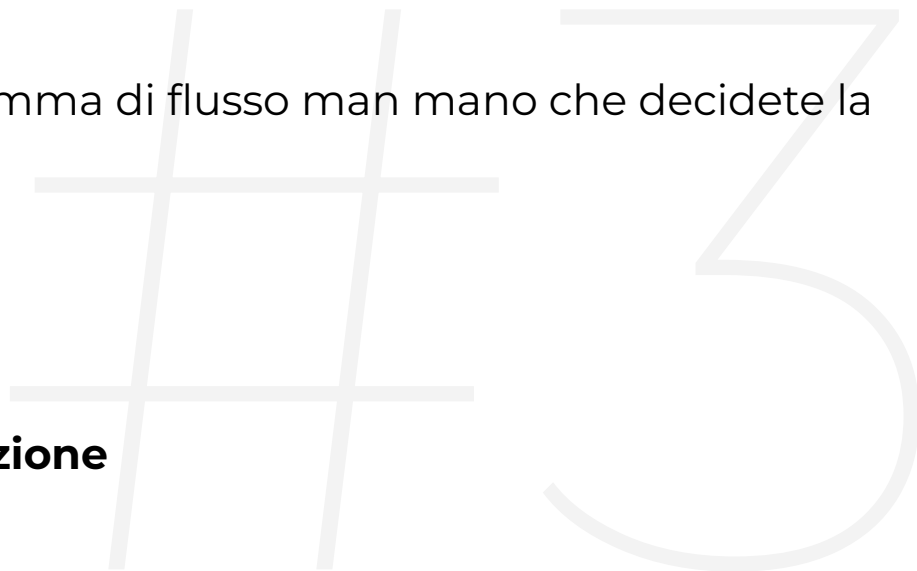
L'ultima o le ultime scelte portano al finale (o più finali, se le scelte portano a esiti diversi).

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Potete aiutarvi disegnando un diagramma di flusso man mano che decidete la storia.

Regola utile: non servono troppi bivi.
Bastano pochi nodi ben costruiti.

→ **Confronta FIG. 1 a fine presentazione**



ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Fase 2 - Scrivere le scene su fogli A4

Ogni scena va scritta e volendo disegnata su un foglio A4 piegato a metà.
All'esterno scrivete il titolo della scena o un numero.

Il testo della scena si legge solo aprendo il foglio.

Sotto la scena mettete le scelte su due righe ben separate.

→ **Confronta FIG. 2 a fine presentazione**

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Fase 2 - Scrivere le scene su fogli A4

Questo passaggio “fisico” simula l’idea di esplorazione: per sapere cosa succede, bisogna aprire e scegliere.

Ora che avete tutto, è tempo di montare la storia sul cartellone

Incollate i fogli piegati sul cartellone seguendo il diagramma e completate i *vai a* se necessario.

ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Test di giocabilità

Fate provare la storia a un altro gruppo o alla classe:

- le scelte sono chiare?
- si capisce cosa sta succedendo?
- ci sono passaggi “morti” o confusi?
- i finali arrivano davvero?



ATTIVITÀ 3: Ritorno alle origini

Conclusione

Se la storia è leggibile e giocabile, avete costruito la vostra prima avventura testuale a scelta multipla.

Avete trasformato una trama in una struttura interattiva: lo stesso passaggio che, storicamente, porta dalle storie lineari ai videogiochi.

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Le storie a scelta multipla sono un ottimo modo per capire come funziona una narrazione interattiva, ma possono diventare difficili da gestire: più scelte aggiungiamo, più la storia si ramifica e cresce in modo complicato.

Per questo, nei videogiochi, spesso non si usa solo la struttura “a bivi”, ma anche sistemi di intelligenza artificiale più semplici e controllabili, come i sistemi a stati finiti.

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Che cos'è un sistema a stati finiti (definizione semplice)

Un sistema a stati finiti è un modello in cui un personaggio o un gioco può trovarsi in un numero limitato di “stati” (situazioni).

In base a ciò che succede o a ciò che fa il giocatore, il sistema passa da uno stato all'altro seguendo regole precise.

In pratica:

- ogni stato è una condizione (“amico”, “diffidente”, “arrabbiato”, “pronto ad aiutare”)
- le azioni del giocatore cambiano lo stato
- lo stato cambia le risposte e i comportamenti.

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Esempi semplici

Se do una risposta irrispettosa a un personaggio, il suo stato cambia: da “neutro” a “offeso”.
Quando è nello stato offeso è più difficile che decida di aiutarmi.
Di conseguenza cambiano le sue risposte e le sue azioni.

Oppure se il protagonista compie scelte “buone” o “cattive”, il finale può cambiare.
La storia resta simile, ma l'esito dipende da come il gioco ha registrato le azioni del giocatore.

In questo modo il gioco sembra “intelligente”, perché reagisce a ciò che facciamo, e la storia cambia tanto o poco tra una partita e l'altra senza creare mille trame diverse.

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Perché è utile nella narrazione di un videogioco

Con un sistema a stati finiti, non serve scrivere una storia completamente diversa per ogni scelta.

La trama può restare simile, ma cambiano:

- le reazioni dei personaggi
- le possibilità disponibili
- il tipo di aiuto che ricevi
- il finale

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Per provare una versione molto semplice di questi sistemi “intelligenti” presenti nei videogiochi (altre attività su AI e videogiochi si trovano anche nel kit Costruttori di futuri), in allegato trovate un template Scratch da cui partire.

Inserite la vostra storia nello schema già preparato. Per le scelte usate i costumi degli sprite presenti nel template. Decidete quali scelte considerate “buone” e quali “cattive”, e stabilite tre finali:

- un finale per chi ha fatto più scelte cattive;
- un finale per chi ha fatto più scelte buone;
- un finale per chi ha pareggiato.

ATTIVITÀ 4:

Dalla storia a bivi ai sistemi “intelligenti”

Una volta presa la mano, potete continuare ad ampliare la storia, aggiungere nuove scene e introdurre regole sempre diverse, rendendo il sistema più ricco e più vicino al funzionamento dei videogiochi reali.

Griglia di valutazione

Trattandosi di un laboratorio creativo sconsigliamo una valutazione numerica, ma proponiamo una scheda per monitorare gli sforzi e i progressi dei ragazzi e accompagnarli eventualmente con un feedback contestualizzato sul loro lavoro e aiutarli a migliorarlo man mano.

Segue una **Griglia di valutazione dimensioni osservate**

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Comprensione delle strutture narrative (mondo, personaggi, obiettivo, conflitto)	Riconosce e applica con sicurezza gli elementi narrativi; collega in modo coerente trama e obiettivo di gioco.	Riconosce e usa gli elementi narrativi principali con coerenza generale.	Comprende gli elementi essenziali ma con supporto; applicazione parziale.	Fatica a riconoscere e usare gli elementi narrativi; struttura poco chiara.
World building e coerenza interna	Costruisce un mondo ricco e coerente; le regole sono chiare e compatibili tra loro.	Il mondo è comprensibile e abbastanza coerente; alcune regole restano implicite.	Il mondo è semplice; coerenza parziale; regole poco definite.	Il mondo è frammentario o incoerente; mancano regole riconoscibili.
Sintesi e logline	Scrive una logline efficace: protagonista, obiettivo, ostacolo e tono sono chiari e ben calibrati.	Logline chiara con elementi principali presenti; qualche incertezza o eccesso.	Logline comprensibile ma generica o incompleta; necessita guida.	Logline poco comprensibile o assente.
Struttura a scelta multipla (ramificazioni e scelte)	Scelte significative, conseguenze chiare; struttura ben progettata e "giocabile".	Struttura giocabile; scelte chiare; alcune conseguenze poco sviluppate.	Struttura semplice; scelte talvolta poco chiare o poco motivate; serve supporto.	Struttura confusa; scelte non collegabili o incoerenti; difficoltà a completare il compito.
Pensiero logico e modello a stati (se svolto)	Rappresenta stati e transizioni con chiarezza; regole coerenti tra variabili e finali.	Usa stati/variabili in modo corretto; qualche incoerenza o semplificazione.	Comprende l'idea di stato e variabile ma applica con guida; regole limitate.	Fatica a comprendere il modello; regole non funzionanti o non applicate.
Uso di Scratch e strumenti (se svolto)	Usa il template con autonomia; modifica sprite/scelte/finali in modo funzionale e ordinato.	Usa il template con buona autonomia; qualche errore non bloccante.	Usa il template con guida; comprende le funzioni essenziali.	Necessita guida costante; non riesce a portare a termine la consegna.
Collaborazione e gestione del lavoro	Collabora in modo attivo e costruttivo; assume ruoli, ascolta, propone soluzioni.	Collabora in modo regolare; rispetta ruoli e tempi con qualche sollecitazione.	Collabora in modo discontinuo; partecipa se guidato.	Fatica a collaborare o a rispettare consegne e tempi.

Indicazioni e Modalità

Indicazioni inclusive (L2 e BES)

La valutazione privilegia coerenza, progettazione, comprensione e progressi rispetto al punto di partenza. Errori linguistici non compromettono il giudizio se il testo è comprensibile e ben strutturato. Si valorizzano strategie come: liste, schemi, mappe, disegno, collaborazione, traduzione.

Modalità consigliata

Per questo percorso è adatta una valutazione:

- **formativa** (feedback e revisione in itinere)
- **descrittiva** (rubrica per competenze)
- eventualmente con **autovalutazione** finale dello studente/gruppo.

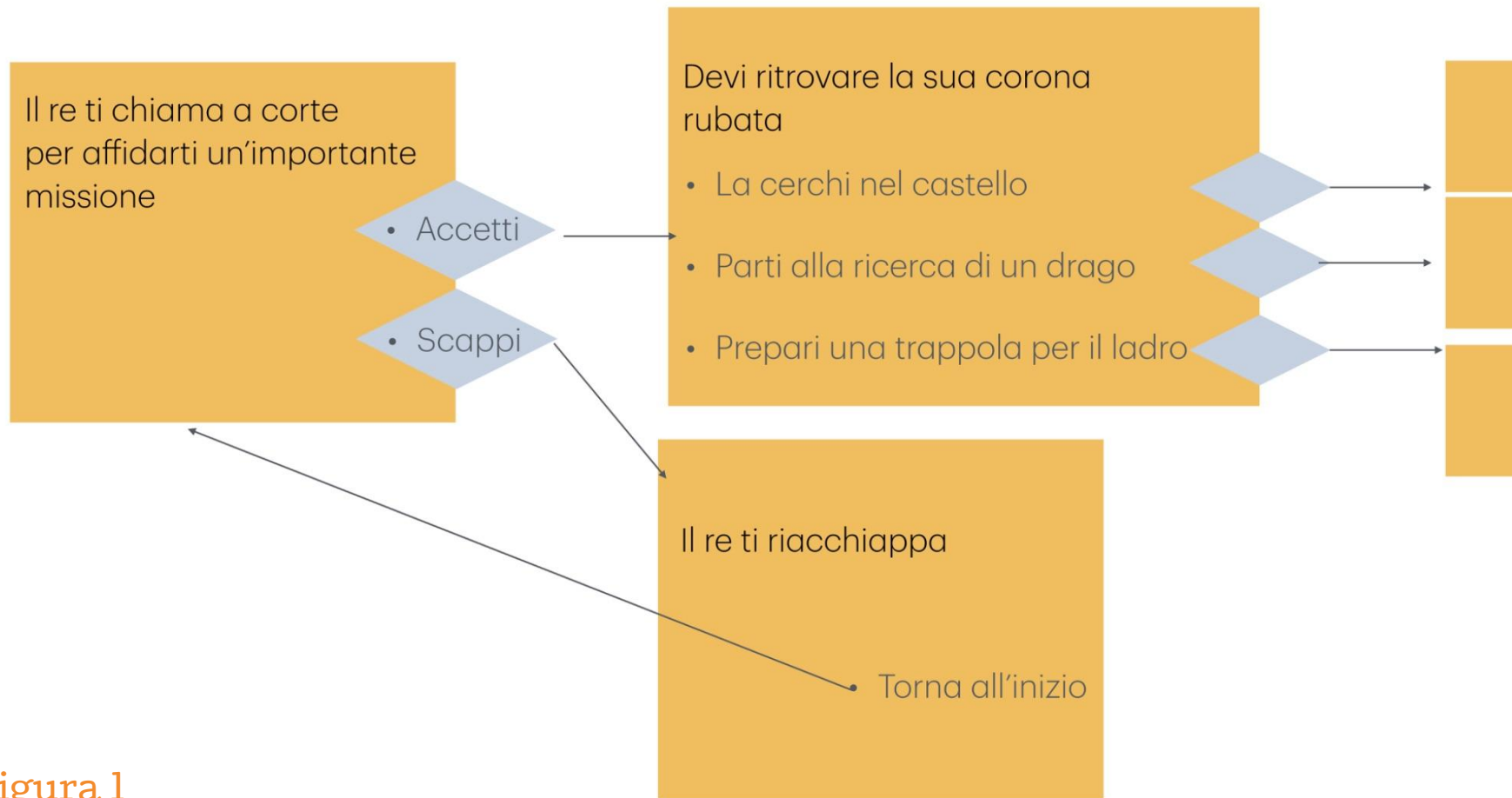


Figura 1

Il re ti chiama a corte
per affidarti un'importante
missione

- Accetti vai a 1A
- Scappi vai a 1B

Devi ritrovare la
sua corona
rubata



- La cerchi nel castello (vai a 2A)
- Parti alla ricerca di un drago (vai a 2B)
- Prepari una trappola per il ladro (vai a 2C)

2A

2B

1B

2C

Figura 2