

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

**INSEGNARE  
STORIA CON  
LE NARRAZIONI  
INTERATTIVE  
E I LIBRI GIOCO**

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

**METODO:** Usare libri gioco o risorse complete già disponibili.

**APPROCCI:**

- ▶ Lettura in classe.
- ▶ Ricerca sui finali.
- ▶ Continua la storia.

**RISORSE:**

- ▶ *Versione pdf: Dalla Terra alla Luna* (si veda il materiale nell'Appendice 1 e nelle risorse online).

**OBIETTIVI:**

- ▶ Individuare le informazioni implicite (collocare i fatti nel tempo e nello spazio).
- ▶ Reperire informazioni da fonti diverse.
- ▶ *Strumenti concettuali:* collocare eventi particolari nel contesto storico generale conosciuto.
- ▶ *Produzione scritta e orale:* argomentare su cause e conseguenze storiche distinguendo tra vero storico e possibilità (what if?).

Al termine dell'attività gli alunni sapranno riconoscere le caratteristiche di un libro gioco a finali multipli. A seconda del percorso scelto acquisiranno informazioni storiche relative alla conquista dello spazio imparando sia come si sono svolti gli eventi, sia come avrebbe potuto cambiare la storia. La modalità di lavoro adottato permette di stimolare la curiosità storica degli alunni facendoli giocare con le possibilità e gli snodi del passato.

## DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Dalla Terra alla Luna è un libro gioco in 50 paragrafi scritto appositamente e a scopo dimostrativo da Ivano Colombo e Luca Raina. È un'avventura pienamente fruibile che presenta il finale storico e sei possibili finali alternativi. La narrazione esemplifica come sia possibile utilizzare degli eventi storici in modo non lineare per creare differenti e plausibili scenari storici (what if?).

Il docente può utilizzare il libro gioco per:

- conoscere in modo alternativo la Guerra fredda invitando gli alunni ad approfondire la «corsa allo spazio» come teatro della rivalità USA-Unione Sovietica e collegandone alcuni aspetti alla fine del secondo conflitto mondiale;
- invitare gli alunni ad approfondire e a riflettere su un approccio ludico alla storia.

### *La struttura*

Una breve cornice narrativa invita il lettore a riparare un baco informatico all'interno dell'applicazione digitale del manuale di storia. Attraverso scelte progressive è possibile ricostruire l'ordine corretto degli eventi oppure scoprire un ventaglio di possibilità: da un allunaggio sovietico a una lenta e difficoltosa conquista dello spazio. Il lettore assisterà alla Conferenza di Pace di Parigi (1919), agli esperimenti balistici di von Braun e vivrà in prima persona la fondazione della NASA e l'impresa dell'Apollo 11.

I 50 paragrafi si rivelano un buon modello didattico di scrittura e di fruizione per la classe. La «vera» conquista dello spazio è stata ridotta in modo lineare in alcuni snodi fondamentali che possono essere ripercorsi in modo semplice, optando per le scelte più credibili. Un agile sistema di raccolta delle icone permette di disambiguare tra verità e possibilità storica, mentre un sintetico glossario arricchisce l'apparato didattico. I finali alternativi, più o meno plausibili, stimolano la discussione e l'approfondimento storico, ad esempio immaginando che siano i sovietici ad arrivare per primi sul nostro satellite, oppure che gli americani intuiscono, ma con sensibile ritardo, che la conquista dello spazio costituisce un'opportunità strategica e infine uno, più drammatico, che vede l'Europa ripiombare in un conflitto armato che distoglie risorse e attenzioni dal cielo stellato. Tutti i finali sono corredati di una breve spiegazione, utile per comprendere come ogni scelta abbia delle conseguenze storiche di ampia portata. La particolare struttura narrativa permette di giocare più volte e rapidamente così da sperimentare i vari percorsi.

### *Risultati di apprendimento atteso*

L'attività proposta permette agli alunni di approcciare una tipologia differente di libro gioco dal taglio marcatamente storico, ma che inizia a stimolare la meccanica del «what if?», facendo ipotesi su come potrebbe cambiare la storia nel caso in cui gli avvenimenti, per cause diverse, si fossero verificati in modo differente. Il libro gioco può essere fruito individualmente o in modalità cooperativa riprendendo le indicazioni dell'attività precedente. Il libro gioco è indicato per una classe terza della scuola secondaria di primo grado e si presta sia a una introduzione relativa alla Guerra fredda e alla corsa allo spazio, sia come attività di ripasso e approfondimento dopo aver affrontato l'argomento in classe.

### ULTERIORI SPUNTI DI LAVORO

La lettura di un libro gioco con finali differenti si presta alla possibilità di coinvolgere gli alunni direttamente chiedendo di scrivere finali alternativi a partire da quelli proposti. La stesura dei finali può essere gestita in modo collaborativo assegnando delle aree di ricerca e invitandoli a rintracciare informazioni in rete. Le ricerche di approfondimento possono riguardare dei particolari citati nel libro gioco oppure costituire dei veri e propri percorsi aggiuntivi. Per poter lavorare in classe in modo ottimale si consiglia di far costruire agli alunni il grafo (l'albero delle scelte) per poter meglio inserire nuovi paragrafi.

La presenza di numerosi personaggi potrebbe stimolare la creazione di biografie di riferimento così da arricchire il libro gioco con un apparato specifico in aggiunta al glossario. Gli alunni possono completare delle schede con il nome del personaggio storico, l'anno di nascita/morte, la nazionalità e il ruolo all'interno della corsa allo spazio. Al fine di arricchire l'esperienza didattica, lo stesso lavoro può essere svolto con i numerosi luoghi citati, che non sono stati ulteriormente approfonditi per brevità.

Infine la tematica si presta a una riflessione particolarmente pregnante sulle *fake news* e sulle teorie complottiste che negano l'allunaggio. Invitate gli alunni a stilare una lista degli argomenti che vengono portati a supporto della tesi complottista e provate insieme a trovare una motivazione logica e storica che confuti tali posizioni.

## COME ORGANIZZARE IL LAVORO IN CLASSE

È naturalmente consigliata al docente la lettura integrale del testo per poter meglio gestire l'intera attività, soprattutto relativamente alla modalità di lettura non lineare, all'Area 51 e alle «icone evento reale». L'attività può infatti essere svolta in piena autonomia dagli alunni oppure da gruppi di alunni. A seconda della sensibilità del docente è possibile invitare gli alunni a fruire in piena libertà il testo prima di introdurre l'argomento della Guerra fredda e della corsa allo spazio (modalità di didattica rovesciata) oppure utilizzare il libro gioco per una attività di approfondimento e verifica delle competenze apprese dopo un percorso di studio di tali argomenti.

### DIDATTICA ROVESCIATA

Il docente utilizza il testo del libro gioco e condivide il link tra gli alunni utilizzando un supporto digitale o cartaceo.

Fase	Tempi	Azioni
<b>Introduzione</b>	5 minuti	L'insegnante introduce l'attività elicitando i risultati di apprendimento atteso e le modalità di lavoro.
<b>Motivazione</b>	5 minuti	Qualsiasi attività breve che permetta il lancio dell'attività (video sulla corsa allo spazio: <a href="https://youtu.be/2YxjHWAYsTI">https://youtu.be/2YxjHWAYsTI</a> ).
<b>Anticipazione</b>	A discrezione dell'insegnante	Il docente assegna la lettura (in classe o a casa) del libro gioco, invitando gli alunni a tenere traccia dei paragrafi letti. Si richiede agli alunni di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• raccogliere il maggior numero di icone evento reale;</li> <li>• arrivare a un solo finale e tenere traccia di come si è giunti fino a quel punto (scelte compiute).</li> </ul>
<b>Produzione</b>	A discrezione dell'insegnante	Il docente invita gli alunni a riferire alla classe quale finale e quali icone evento reale sono state raccolte durante la lettura. Chiedete di riferire se lo scenario che hanno trovato è plausibile oppure no. Fate scrivere un report di quanto fatto, oppure dividete in gruppi con alunni che hanno raggiunto finali differenti. Fate giocare il libro al gruppo per raccogliere il maggior numero di icone evento reale e utilizzare il manuale in adozione o internet per verificare l'attendibilità delle informazioni.
<b>Rielaborazione e valutazione</b>	A discrezione dell'insegnante	Invitate gli alunni o i gruppi a relazionare circa l'attività svolta stimolando un'interazione che parta dai seguenti spunti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quale è stato il ruolo degli scienziati tedeschi nella corsa allo spazio?</li> <li>• Quali momenti critici si sono presentati durante la corsa allo spazio e che avrebbero cambiato il corso degli eventi?</li> <li>• Cosa avrebbe potuto permettere ai sovietici di allunare?</li> </ul> Fate compilare agli alunni la checklist e discutete delle loro osservazioni.

### PERCORSO DI VERIFICA

Come alternativa alla didattica rovesciata è possibile utilizzare il libro gioco come verifica di un percorso disciplinare. Dopo aver affrontato l'argomento in classe o aver assegnato una ricerca di appro-

fondimento sul tema, verificate le conoscenze degli alunni somministrando il libro gioco e invitandoli a raggiungere:

1. il finale storicamente più corretto in base alle conoscenze studiate;
2. stendere un sintetico report narrativo delle scelte motivandole.

Fase	Tempi	Azioni
<b>Introduzione</b>	5 minuti	L'insegnante introduce l'attività di verifica elicitando i risultati di apprendimento atteso e somministrando il libro gioco (si consiglia la versione digitale).
<b>Produzione</b>	50 minuti	L'alunno legge il libro e sceglie il finale più corretto (può rigiocarlo più volte, nel tempo stabilito, fino a quando giunge alla fine che lo soddisfa maggiormente). Stende un breve report motivando il perché delle scelte.
<b>Valutazione</b>	Da parte del docente	Il docente valuta la prova dell'alunno utilizzando la rubrica di valutazione consigliata.

In funzione della modalità scelta, il docente può facilitare il lavoro del singolo o del gruppo durante la fase di produzione (approccio rovesciato) invitando gli alunni a riflettere sulle scelte fatte e sulla plausibilità dei finali raggiunti e delle argomentazioni di supporto. Occorre sempre riportare la discussione sul vero storico facendo pienamente comprendere che le ipotesi sono comunque interessanti per approfondire il rapporto causa-effetto.

## CHE COSA VALUTARE

Per l'attività di didattica rovesciata si consiglia di utilizzare la seguente checklist. Per l'attività di verifica si consiglia di modificare a proprio vantaggio una rubrica (griglia di valutazione) che contenga i criteri proposti.