

I PROGETTI DEL LABORATORIO DI SCRITTURA DELL'ISTITUTO MASSIMO

Dal 2013 abbiamo sconfitto draghi, svelato le trame segrete di una tribù di goblin, abbiamo viaggiato nei meandri più reconditi della galassia per annientare un potente virus super intelligente, siamo sfuggiti ai nazisti, abbiamo viaggiato nel tempo come giornalisti, abbiamo gestito ristoranti a Lucca sfidandoci a colpi di menù e pubblicità via radio... e ancora non ci siamo stancati. Perché è questa la magia del gioco: imparare con gli amici divertendoci. Se hai sorriso almeno una volta ascoltando queste parole, forse sei il tipo che fa per noi. Vieni a trovarci: abbiamo bisogno di menti creative. Ti aspettiamo!

Elementi centrali sono il gioco e la comunicazione, sia scritta, sia parlata. I ragazzi impareranno a condividere, a collaborare, a pianificare, a creare giochi, imparando al tempo stesso a giocare. Giochi di ruolo, libri game, enigmistica classica, narrativa guidata, simulazioni gestionali e molto altro saranno gli elementi centrali del corso.

Programma 2024-2025

Pittura linguistica (stimolazione lessicale, sequenze descrittive e dialogiche)

Descrizione prolungata e oggettiva di un oggetto, descrizione soggettiva di un oggetto (personificazione), dialogo tra oggetti, descrizione di un corto Pixar con frequenti interruzioni, elaborazione di una morale, descrizione statica di un compagno, descrizione di un compagno in movimento, descrizione di un paesaggio (forme, luci, colori, posizioni).

Enigmistica classica

Breve storia dell'enigmistica, concetto di enigma, due esempi di famosi enigmi: l'enigma della sfinge e la criptografica mnemonica di Richi (1960), breve rassegna di enigmi classici, composizione e risoluzione, il logogrifo, come comporre un cruciverba, la Settimana enigmistica.

Il libro game

Storia del librogame e autori famosi, la rinascita del genere,

struttura di un libro game, lettura condivisa di Fighting Fantasy
supporto scolastico e di un volume tratto dalla serie “Scegli la tua
avventura” (Mondadori), differenze tra un librogame e un
racconto a bivi, presentazione di alcuni famosi librogame,
ipotetica scrittura di un racconto a bivi o di un libro game.

Gioco di ruolo (RPG)

Introduzione facilitata al gioco di ruolo, personaggi,
caratteristiche, classi, equipaggiamento, mappe e ambientazioni
aperte, sedute di gioco di ruolo.

Giochi da tavolo

Sedute del gioco “C’era una volta” per creare storie
improvvisando.

Giochi di simulazione gestionale (da definire, si fornisce un esempio)

“Cooking war”, sfida tra ristoranti virtuali a Lucca mediante
missioni linguistiche (lettera all’arredatore di interni,
pianificazione del menù, recensione negativa di un ristorante
avversario, l’intervista, lo spot radio, il discorso di fine anno per il
vincitore o quello di congedo per i dipendenti e i clienti in caso di
perdita).