

TITOLO

Storie e giochi di scienza

ORE

15

DOCENTE

Michele Bellone

BREVE BIO

Michele Bellone è un giornalista scientifico con un dottorato in biologia dello sviluppo e un grande interesse per il rapporto tra scienza e narrazione. Collabora con Codice Edizioni come curatore della saggistica e coordinatore scientifico del Festival delle Scienze di Roma. Insegna comunicazione scientifica alla SISSA e all'Università di Pavia, e tiene corsi di formazione per ricercatori, insegnanti e comunicatori. Scrive di scienza, storie e giochi su “Le Scienze”, ha sviluppato giochi da tavolo per Fondazione Veronesi e Caritas Ambrosiana, ed è membro della giuria del premio Gioco di Ruolo dell'Anno di Lucca Comics & Games. Ha scritto “Incanto. Storie di draghi, stregoni e scienziati”, dove esplora il rapporto fra scienza e fantastico nella letteratura, nel cinema, nei giochi e nei fumetti.

DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso esplora i diversi modi in cui le storie possono essere usate nella comunicazione della scienza. Verranno analizzate e discusse le radici cognitive e antropologiche della propensione umana al racconto, e alcune basi dello storytelling (narratologia, metafore, archetipi), per poi riflettere sul modo in cui questi elementi entrano nel dibattito pubblico, soprattutto su temi complessi come i cambiamenti climatici, l'intelligenza artificiale, l'evoluzione, l'alimentazione o il nucleare. In seguito, si andrà oltre lo storytelling per esplorare come le narrazioni possano essere rivelatrici di timori o percezioni particolari, ma anche ispiratrici di idee e riflessioni per una comunicazione della scienza che sia anche produttrice di cultura. Un focus particolare sarà dedicato ai giochi, grazie anche al coinvolgimento di Matteo Bisanti di Ludo Labo. Il giocare infatti, così come il raccontare, è uno strumento cognitivo potente e dalle grandi potenzialità, in un panorama di intrattenimento educativo sempre più interattivo. È necessario dunque sviluppare una consapevolezza approfondita di cosa sia un gioco, cosa si intende per artefatto ludico, e individuare le strategie più appropriate da utilizzare in base alle diverse necessità e occasioni, sapendo prendere in considerazione ogni tipologia, dai videogiochi fino ai giochi analogici. L'obiettivo finale è di mostrare le potenzialità di storie e giochi per chi si occupa di comunicazione della scienza, e le competenze necessarie per sfruttarle.

PROGRAMMA DELLE LEZIONI

1. Lo storytelling nella comunicazione della scienza (basi di narratologia, archetipi e metafore, narrazioni e costruzione delle identità).
2. Finzione e verosimiglianza (narrativa e saggistica, l'importanza delle narrazioni fantastiche).
3. Il gioco nella comunicazione della scienza (introduzione allo storytelling ludico, laboratorio di game design).
4. Oltre lo storytelling (le narrazioni come oggetto di analisi e di formulazione di ipotesi, le narrazioni emergenti, raccontare la complessità).

ESERCITAZIONI PREVISTE

Esercitazioni a casa:

- visione di uno o due film a tema scientifico, con relativa analisi basata sugli argomenti discussi a lezione;
- prova di giochi a tema scientifico, con relativa analisi basata su una scheda fornita a lezione.

Esercitazioni in classe:

- sviluppo di una scheda di analisi di prodotti narrativi a tema scientifico;
- analisi e discussione di gruppo di prodotti narrativi a tema scientifico;
- sviluppo di un progetto di gioco a tema scientifico.

STRUMENTI & MATERIALI DIDATTICI

Presentazioni, video, giochi da tavolo.

BIBLIOGRAFIA / SITOGRAFIA / ALTRI MATERIALI

- Joseph Campbell, L'eroe dai mille volti, Guanda, Parma 2000.
- Chris Vogler, Il viaggio dell'eroe, Audino, Roma 2010.
- Will Storr, La scienza dello storytelling, Codice Edizioni, Torino 2020.
- Amitav Ghosh, La Grande Cecità, Neri Pozza, Vicenza 2017.
- Maresa Bertolo, Ilaria Mariani, Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto, Pearson, Milano 2020
- Jane McGonigal. La realtà il gioco, Apogeo, Milano 2011
- Andrea Ligabue, Didattica ludica. Competenze in gioco, Erickson, Roma 2020