

SPIEGAZIONE PROGETTO MULTIMEDIALE

CAP. 2 EMANUELA IUDICA E MIRIAM GIANGRECO

LINK DEL PROGETTO:

<https://view.genially.com/6922d9c85b179babaf191b98/interactive-content-caso-malavoglia-emanuela-iudica-miriam-giangreco>

Il progetto multimediale propone una riscrittura interattiva del secondo capitolo dei Malavoglia: l'utente, in veste di uno dei personaggi centrali della famiglia, entra nella vicenda e può modificarne lo sviluppo attraverso una serie di scelte narrative.

L'esperienza di gioco è scandita da piccoli enigmi letterari, come l'abbinamento fra proverbio e significato o fra personaggio e descrizione, che servono sia a verificare la comprensione del testo verghiano sia a sbloccare nuovi snodi della storia.

In questo modo, il capitolo non viene solo raccontato, ma esplorato dall'interno: il giocatore non è più un lettore passivo che assiste alle decisioni dei personaggi, ma può compierle lui stesso, sperimentando in prima persona quanto possa cambiare il destino dei Malavoglia al variare di una scelta.

L'utente interpreterà il personaggio della Longa.

È stata una scelta intenzionale e ponderata, volevamo che il punto di vista fosse quello di una figura femminile, di una personaggio, che nel romanzo vive con ansia e angoscia l'acquisto dei lupini e la situazione che ne deriva.

Dalla lettura dell'opera si evince che, se alla Longa fosse stato riconosciuto un vero ruolo decisionale, quella offerta l'avrebbe rifiutata: "Allorché la Longa seppe del negozio dei lupini [...] rimase a bocca aperta; come se quella grossa somma di quarant'onze se la sentisse sullo stomaco. Ma le donne hanno il cuore piccino, e padron 'Ntoni dovette spiegarle che se il negozio andava bene c'era del pane per l'inverno".

Attraverso il gioco proviamo quindi a restituirle simbolicamente quella possibilità di scelta che nel testo le viene negata: infatti se l'utente non prenderà in tempo una decisione, si attiverà la scelta che avrebbe fatto la donna (rifiutare l'acquisto dei lupini e la partenza della Provvidenza).

Dopo gli enigmi letterari, il giocatore dovrà prendere delle decisioni che avranno delle ripercussioni nella storia della famiglia Malavoglia. Acquistare i lupini a credenza? Salpare con la Provvidenza in un mare poco tranquillo? Il destino della famiglia è ancora incerto.

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. **Entra nel gioco**

Clicca su **Start** per iniziare la tua avventura.

2. **Raggiungi Aci Trezza**

Sulla cartina dell'Italia, clicca sul **cerchio rosso** che indica **Aci Trezza** per entrare nel villaggio.

3. **Apri la lettera Top Secret**

Apri la lettera **Top Secret** per scoprire la tua missione.

4. **Assumi una nuova identità**

Ti verrà mostrata una nuova **carta d'identità**: ora **sei la Longa**. È la madre della famiglia Toscano, una donna silenziosa e devota che porta sulle spalle il peso della casa e dei figli, cercando di tenere unita la famiglia anche quando tutto intorno va in pezzi.

5. **Esplora i luoghi della narrazione**

Guarda i diversi luoghi della storia per immedesimarti nell'ambiente e nell'atmosfera della narrazione.

6. **Indovina il personaggio**

- Leggi la descrizione dei personaggi.
- Fai la tua ipotesi.

- Gira la carta.
- Se il personaggio corrisponde alla tua risposta, clicca sulla **✓** altrimenti clicca sulla **✗**.

7. **Abbina il proverbio al significato**

- Trascina le **icone a forma di mano** per collegare ogni proverbio al suo significato.
- Verifica le tue risposte cliccando sull'**occhio** in alto a destra.
- Puoi leggere il **contesto** in cui compare il proverbio cliccando sulle **frecce colorate**.

8. **Trova la parola iniziale del proverbio**

- Usa la tastiera presente per trascinare e comporre la **parola iniziale** del proverbio.
- **Memorizza il codice**: ti servirà per accedere alla scelta finale.

9. **Inserisci il codice**

Inserisci il codice trovato (piccolo aiuto: è la **data di pubblicazione**).

10. **Prendi le tue decisioni**

Hai **1 minuto di tempo** per scegliere: se non rispondi in tempo, sarà la **Longa** a decidere al posto tuo (rifiuterà l'acquisto dei **lupini** e la partenza della **Provvidenza**).

11. **Puoi cambiare idea (ma non all'infinito)**

Dopo aver visto il risultato, puoi modificare la tua scelta altre **3 volte** usando le frecce in alto a sinistra (ogni volta clicca una freccia diversa: prima la prima, poi la seconda, e così via).

12. **Abbandonare o restare?**

Puoi lasciare il gioco in qualunque momento cliccando la freccia in alto a sinistra.

Ma chiediti: **vuoi davvero abbandonare la tua famiglia?**

13. **Buona fortuna**

Buona fortuna... e che le tue scelte siano **sagge perchè il destino della famiglia dipende da te!**