

# Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

## Εργαλεία παιχνιδιού

**Πρότυπο για τη δημιουργία της δικής σας διαδραστικής ιστορίας - Συλλογή στοιχείων και πληροφοριών**

### Πεδίο εφαρμογής των εργαλείων

Προκειμένου να δημιουργηθούν αλληλεπιδράσεις και να διασφαλιστεί ότι οι παίκτες κάνουν τις σωστές επιλογές για να προχωρήσουν και να προσδεύσουν στην ιστορία, θα πρέπει να συλλέξουν πληροφορίες, ενδείξεις, υποδείξεις ή πόρους με βάση όσα ο αφηγητής ή ο οικοδεσπότης του παιχνιδιού έχει παράσχει ή διασκορπίσει κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς τους, ώστε να μπορέσουν να εκτελέσουν εργασίες, να λύσουν γρίφους ή να απαντήσουν σε ερωτήσεις.

Ανάλογα με το θέμα της περιπέτειας, ο τύπος και η συχνότητα αυτών των ενδείξεων θα ποικίλλουν και θα πρέπει να σχετίζονται με το θέμα του παιχνιδιού και να κάνουν τους παίκτες να αναλύσουν, να προβληματιστούν, να μάθουν και να ανακαλύψουν νέες πτυχές ή δεξιότητες. Για παράδειγμα, σε μια περιπέτεια με θέμα το μυστήριο ή σε ένα κυνήγι θησαυρού, θα πρέπει να είναι σε θέση να συλλέγουν υποδείξεις που υποδεικνύουν το σωστό μονοπάτι, μονοπάτι, κατεύθυνση ή οδηγό που πρέπει να ακολουθήσουν για να φτάσουν στο στόχο τους.

Αυτή η μορφή αλληλεπίδρασης απαιτεί διαίσθηση, συμπέρασμα, παρατήρηση και κατανόηση των πληροφοριών και των συνεπειών τους και επιτρέπει στους παίκτες να επηρεάσουν άμεσα την ιστορία με βάση τις απαντήσεις και τις επιλογές τους- αν δεν βρουν το στοιχείο ή δεν κατανοήσουν το νόημα ή τον σκοπό του, μπορεί να περάσουν χρόνο περπατώντας σε λάθος μονοπάτι ή να βρεθούν αντιμέτωποι με αντιφατικά ή άσχετα στοιχεία. Θα πρέπει λοιπόν να σκεφτούν καλά και να συγκεντρώσουν όσα έχουν μάθει εκ των προτέρων για να

χρησιμοποιήσουν σωστά τις νέες πληροφορίες και να προχωρήσουν προς τον στόχο τους.

Το παρακάτω πρότυπο μπορεί να σας βοηθήσει να εφαρμόσετε αυτή τη μέθοδο στην περιπέτειά σας.

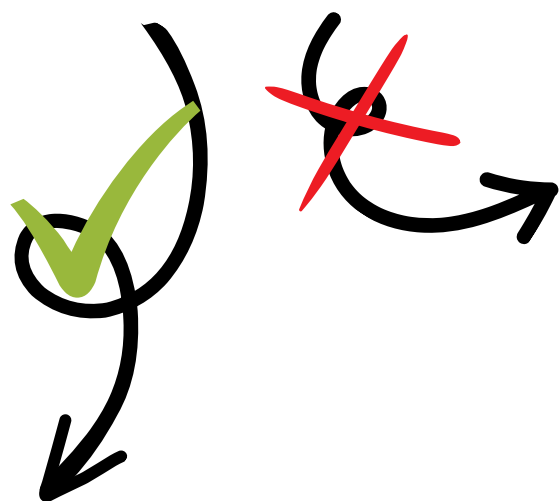
# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο παρουσιαστής του παιχνιδιού δίνει τις πληροφορίες σχετικά με το θέμα, το στόχο της περιπέτειας, τους χαρακτήρες, κ.λ.π.

## Πρώτο βήμα

Ο παίκτης δέχεται μια ερώτηση, ένα πάζλ ή ένα γρίφο.

Οι παίκτες πρέπει να θυμούνται πληροφορίες από την εισαγωγή και να τις συνδέσουν με νέες πληροφορίες με σκοπό να βρουν την απάντηση, τον κωδικό ή το στοιχείο που οδηγεί στον επόμενο προορισμό ή επιλογή.



Αν δεν βρουν τη σωστή απάντηση, αντιμετωπίζουν ένα εμπόδιο και πρέπει να ξανασκεφτούν τη λύση του.

Μπορεί να τους δοθεί ένα νέο στοιχείο ή μια μικρότερη αποστολή για να τους οδηγήσει.

Αν βρούν τη σωστή απάντηση, προχωρούν στο επόμενο βήμα.

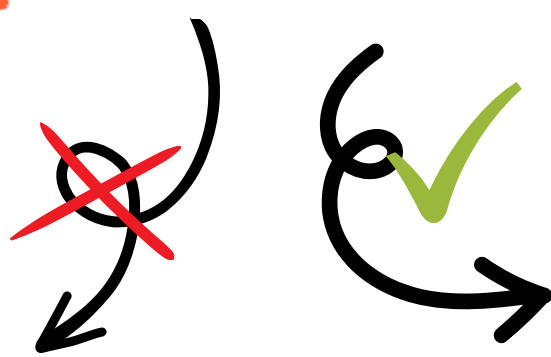


## Δεύτερο βήμα

Στους παίκτες δίνεται μια νέα ερώτηση, παζλ ή γρίφος στο ίδιο θέμα με το προηγούμενο.



Αναλογιζόμενοι ότι έχουν μάθει μέχρι τώρα, διασταυρώνοντας τις πληροφορίες και αναλύοντας τα νέα στοιχεία, θα μπορούν να λύσουν τα ζητούμενα σ' αυτό το βήμα και να προχωρήσουν στο επόμενο.



Αν δυσκολεύονται να βρουν συγκεκριμένα στοιχεία ή να κατανοήσουν τη σημασία τους, μπορούν να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους ή να τους ανατεθούν μικρότερες εργασίες ή γρίφοι που θα λύνονται βήμα -βήμα με ένα μόνο ζητούμενο σε κάθε βήμα.

Καθώς προχωρούν θα τους ζητηθεί να συνδέσουν όλες τις πληροφορίες, να μάθουν πιο σύνθετες πτυχές του θέματος ή να ολοκληρώσουν εργασίες για να επιτύχουν στην αποστολή τους.

Όταν δημιουργείτε τους γρίφους/αινίγματα ή τα εμπόδια να θυμάστε ότι ο στόχος είναι να μάθουν οι μαθητές και όχι να δυσκολευτούν! Το παιχνίδι θα πρέπει να έχει προκλήσεις αλλά να μπορούν όλοι να τα καταφέρουν.

