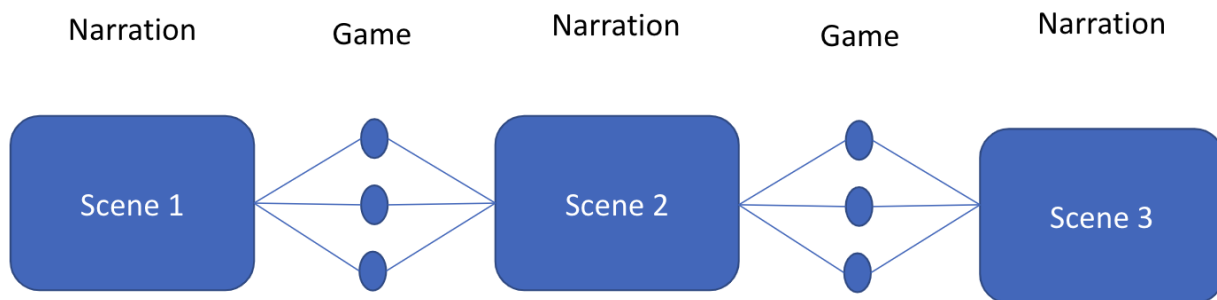


Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Útvonal sablon - Az alagút



A szerkezet leírása

Az alagút elég egyszerű szerkezet, amelyre interaktív történetet lehet építeni. Az események menetét ellenőrzés alatt tarthatjuk, mivel minden választás visszavezeti a játékost a történethez.

Az alagút könnyebben kezelhető, az alagút lehetővé teszi, hogy koherens elbeszélést készítsen, és ne veszítse el a történet fonalát, ami például egy nyílt világú struktúrában előfordulhat.

Előnye, hogy újra és újra fejlesztheti a narratív-játék lépéseit.

Ha a tanuló rossz megoldást választ, akkor más lépésekkel folytatja, hogy tudatosítani tudja a hibáját, és átirányítsa a helyes megoldáshoz. Ha a helyes megoldást választják, további lépésekkel jutalmazhatják őket, mielőtt folytatják a kalandot.

Szerkezet:

Start:

Lépés 1 (narráció):

(Szükség esetén több kezdeti lépést is be lehet illeszteni).

2. lépés Játék:

- 2 (rossz válasz):
- (helyes válasz):
- 2" (rossz válasz):

3. lépés (narráció):

4. lépés Játék:

- (helyes válasz):
- 4' (rossz válasz):
- 4" (rossz válasz):

5. lépés (narráció):

6. lépés Játék:

- (helyes válasz):
- 6' (rossz válasz):
- 6" (rossz válasz):

7. lépés (narráció):

8. lépés Játék:

- 8 (helyes válasz):
- 8' (rossz válasz):
- 8" (rossz válasz):

9. lépés (narráció):

10. lépés Játék:

- 10" (rossz válasz):
- 10' (rossz válasz):
- 10" (helyes válasz):

11. lépés (narráció):

12. lépés Játék:

- 12" (rossz válasz):

- 12" (helyes válasz):

- 12" (rossz válasz):

... (Szükség esetén továbbfejlesztheti ezt a struktúrát).

Következtetés