

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Mecanisme de jocuri: colectare de obiecte

Explicația mecanismului de joc:

Colectarea de puncte este un mecanism de joc care le permite jucătorilor să își stabilească statutul și să își evalueze progresul. Colectarea de puncte servește drept indicator de progresie.

Puteți să o adaptați pentru a se potrivi diferitelor elemente (obiecte, decorațiuni, personaje...) fără a modifica jocul sau aventura temei în esența lor. Cu toate acestea, aceste puncte trebuie să adauge valoare jocului (valoare de joc/estetică/raritate...) și trebuie să fie atractive, astfel încât jucătorul să înțeleagă scopul colecției lor.

Rețineți că punctele pot fi uneori și pierdute și nu doar câștigate.

Utilizarea colecției de caractere:

De exemplu, unul dintre cele mai simple sisteme este colecția de obiecte. Odată ce, în cazul nostru, s-a răspuns la o activitate sau la o întrebare, îi puteți recompensa pe elevi cu un punct care va lua forma unui obiect. În funcție de povestea dumneavoastră, puteți decide ca aceste obiecte să fie încorporate de personaje și creaturi care îi vor însoți și sprijini pe elevi în cadrul aventurii lor. Colectarea personajelor este un mecanism larg răspândit în mai multe jocuri, cum ar fi Pokemon, de exemplu, unde jucătorii colecționează creaturi pentru a-și evalua progresul în joc.

Aceste personaje pot, de exemplu, să le ofere indicii sau informații suplimentare pentru a-i sprijini pe jucători în situații dificile. Specificitatea și ajutorul acestor personaje pot fi modelate în funcție de competențele și abilitățile lor, ceea ce va orienta jucătorul într-o direcție sau alta.