

Pedagógiai Eszköztár

Játékeszközök

Sablon a saját interaktív történet megalkotásához - Nyomok és információk gyűjtése

Az eszközök alkalmazási köre

Az interaktivitás generálása és annak elérése érdekében, hogy a játékosok a megfelelő döntéseket hozzák meg a történet előrehaladásához és fejlődéséhez, a narrátor vagy a játékvezető által megadott vagy a kaland során szétszórt információk, nyomok, tippek vagy források alapján információkat kell gyűjteniük, amelyek lehetővé teszik számukra a feladatok elvégzését, a rejtvények megoldását vagy a kérdések megválaszolását.

A kaland témájától függően ezeknek a nyomoknak a típusa és gyakorisága változik, és azoknak a játék témájához kell kapcsolódniuk, és arra kell készíteniük a játékosokat, hogy elemezzenek, gondolkodjanak, tanuljanak, és új szempontokat vagy készségeket fedezzenek fel. Például egy rejtélyes témájú kalandban vagy kincsvadászatban olyan tippeket kell gyűjteniük, amelyek jelzik a helyes utat, ösvényt, irányt vagy nyomot, amelyet követniük kell ahhoz, hogy elérjék céljukat.

Az interakciónak ez a formája intuíciót, következtetést, megfigyelést valamint az információ és annak következményei megértését igényli, és lehetővé teszi a játékosok számára, hogy válaszaik és döntéseik alapján közvetlenül befolyásolják a történetet; ha nem találják meg a nyomot, vagy nem értik meg annak jelentését vagy célját, előfordulhat, hogy egy hamis ösvényen járva töltenek el időt, vagy ellentmondásos vagy irreleváns elemekkel találják szembe magukat. Ezért alaposan át kell gondolniuk és össze kell gyűjteniük az előzetesen tanultakat,

hogy megfelelően tudják használni az új információkat és haladni tudjanak a céljuk felé.

Az alábbi sablon segíthet abban, hogy ezt a módszert alkalmazza a kalandjában.

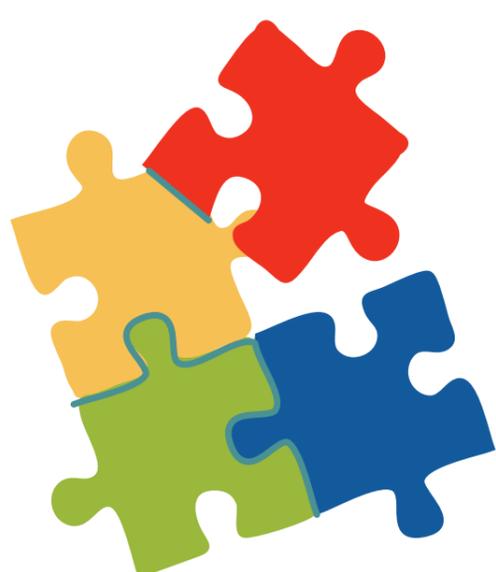
Bevezetés

A játékvezető tájékoztat a témáról, a kaland céljáról, a szereplőkről stb.

Az első lépés

A játékos egy kérdéssel, rejtéllyel vagy feladvánnyal szembesül.

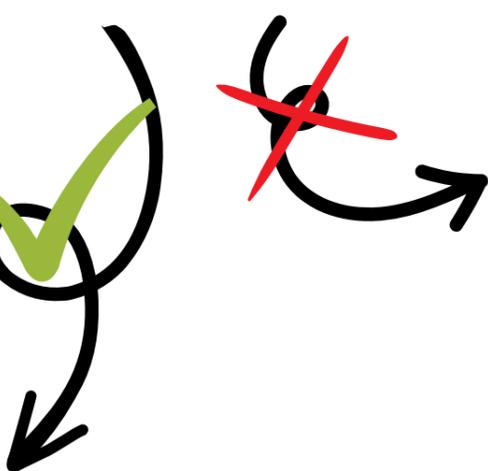
A játékosoknak emlékezniük kell a bevezetőben megadott részletekre, és azokat össze kell kapcsolniuk az új információkkal, hogy megtalálják a választ, kódot vagy tippet a következő célponthoz vagy választáshoz.



Ha nem találják meg a helyes választ, akkor akadályba ütköznek, és újra kell gondolniuk a megoldásukat.

Egy új segítség vagy részfeladat adható, hogy irányítsa őket.

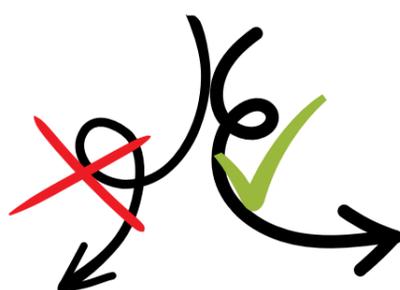
Ha megtalálják a helyes választ, továbblépnek a következő szintre.



Második lépés

A játékosok egy új kérdéssel, rejtvényvel vagy feladvánnyal szembesülnek, amelynek tárgya vagy témaköre megegyezik az előző lépéssel.

Összegyűjtve az eddig tanultakat, összevetve az információkat és elemezve az új nyomokat, képesek kell legyenek megoldani ezt a feladatot, és továbblépni a következő szintre.



Ahogy haladnak előre, arra kell majd kérni őket, hogy kapcsolják össze az összes információt, ismerkedjenek meg a téma bonyolultabb vonatkozásaival, vagy hajtsák végre a feladatokat, hogy teljesítsék a kihívást.

Ha nehezen találják meg bizonyos nyomokat vagy nem értik meg azok jelentését, akkor megengedhető, hogy közösen dolgozzanak társaikkal, esetleg részfeladatokat vagy lépésről lépésre megoldandó rejtvényeket kapjanak, amelyekben minden lépéshez csak egy új elem tartozik.

A rejtvények vagy akadályok megalkotásakor ne feledje, hogy a cél az, hogy a diákok tanuljanak, nem pedig az, hogy küszködjenek! A játéknak kihívást kell jelentenie, de mindenki számára teljesíthetőnek kell lennie.

