

# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

### **Modello per creare la propria storia interattiva: Raccolta di indizi e informazioni**

#### **Scopo degli strumenti**

Per generare interazioni e assicurarsi che i giocatori facciano le scelte giuste per avanzare e progredire nella storia, avranno bisogno di raccogliere informazioni, indizi, suggerimenti o risorse basati su ciò che il narratore o l'host del gioco ha fornito o disseminato lungo il loro percorso avventuroso, permettendo loro di svolgere compiti, risolvere enigmi o rispondere a domande.

A seconda del tema dell'avventura, il tipo e la frequenza di questi indizi varieranno e dovranno essere correlati all'argomento del gioco per far sì che i giocatori analizzino, riflettano, imparino e scoprono nuovi aspetti o abilità. Ad esempio, in un'avventura a tema mistero o in una caccia al tesoro, dovrebbero essere in grado di raccogliere indizi che indicano il percorso giusto, la traccia, la direzione o il suggerimento che dovrebbero seguire per raggiungere il loro obiettivo.

Questa forma di interazione richiederà intuizione, deduzione, osservazione e comprensione delle informazioni e delle sue implicazioni, e permetterà ai giocatori di influenzare direttamente la storia in base alle loro risposte e scelte; se non trovano l'indizio o non ne comprendono il significato o lo scopo, potrebbero perdere tempo seguendo una falsa traccia o trovarsi di fronte ad elementi contraddittori o irrilevanti. Dovranno quindi pensare attentamente e raccogliere ciò che hanno imparato in precedenza per utilizzare correttamente le nuove informazioni e progredire verso il loro obiettivo.

Il seguente modello può aiutare ad applicare questo metodo alla vostra avventura.

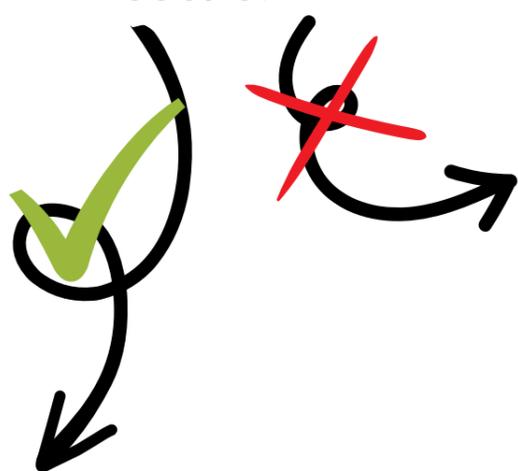
# Introduzione

La guida del gioco fornisce elementi di informazione sull'argomento, l'obiettivo dell'avventura, i personaggi, ecc.

## Primo passo

Il giocatore deve affrontare una domanda, un puzzle o un indovinello.

Deve ricordare le informazioni dall'introduzione e collegarle a nuove informazioni per trovare la risposta, il codice o il suggerimento per la sua prossima destinazione o scelta.



Se non trova la risposta corretta, si trova di fronte a un ostacolo e deve ripensare la sua soluzione. Potrebbe essergli fornito un nuovo suggerimento o attività secondaria per guidarlo.

Se trova la risposta corretta, procede al passaggio successivo.



Il giocatore affronta una nuova domanda, puzzle o indovinello con lo stesso tema o argomento del passaggio precedente.



Raccogliendo ciò che ha appreso finora, incrociando le informazioni e analizzando i nuovi indizi, dovrebbe essere in grado di risolvere questo passaggio e passare a quello successivo.



Se fatica a trovare determinati indizi o a capirne il significato, potrebbe essere autorizzato a lavorare insieme ai suoi coetanei o a ricevere compiti secondari o indovinelli passo dopo passo con un solo nuovo elemento per ogni passaggio.

Man mano che progredisce, gli verrà chiesto di collegare tutte le informazioni, apprendere aspetti più complessi dell'argomento o completare compiti per realizzare l'avventura.

Quando si creano gli indovinelli o gli ostacoli, bisogna tenere a mente che l'obiettivo è che gli alunni imparino, non che combattano! Il gioco dovrebbe rimanere impegnativo ma essere realizzabile per tutti.

