

# Set de instrumente pedagogice

## Instrumente pentru jocuri

**Șablon pentru crearea propriei povești interactive - Utilizarea poveștilor încrucișate pentru a crea interacțiune.**

### **Domeniul de aplicare al instrumentelor**

O poveste cu încrucișări de drumuri permite protagonistului să se confrunte cu alegeri. Ea nu implică neapărat utilizarea unei competențe curriculare, ci cere jucătorului să evalueze ce este cel mai potrivit să facă sau ceea ce este cel mai convingător pentru el. În acest sens, intervin instinctele și preferințele jucătorului. Doar o singură alegere este cea corectă (de exemplu, drumul A sau B). Așadar, doar atunci pot continua jucătorii dacă aleg cea corectă. În caz contrar, ei trebuie să revină cumva asupra traseului lor. Proiectantul jocului trebuie să fie pregătit pentru alegerea dublă a jucătorilor și să creeze secvențele aferente. O alegere a jucătorului ar putea implica o cale diferită: nu neapărat una dintre cele două alegeri (sau mai multe) trebuie să fie necorectă. Dar, în funcție de decizie, se deschid diverse scenarii și itinerarii. De exemplu, jucătorii au două posibilități pentru a ajunge la un punct: un drum mai scurt, dar mai periculos, și unul mai sigur, dar probabil mai lung. Sau, într-un caz, ei pot alege dacă să facă călătoria independent, în celălalt cu un tovarăș de drum care poate că i-ar putea ajuta sau poate că nu). Răscrucea de drumuri nu este legată doar de un loc, ci poate fi legată de personaje (de exemplu, care dintre cele două personaje foarte diferite să ceară informații/consiliere) sau de obiecte (de exemplu, celebrele prăjiturile Alice cu cuvintele "Mănâncă-mă": Oare este de încredere sau nu?).

Următorul șablon vă poate ajuta să folosiți încrucișările de drumuri în povestea dumneavoastră.

