

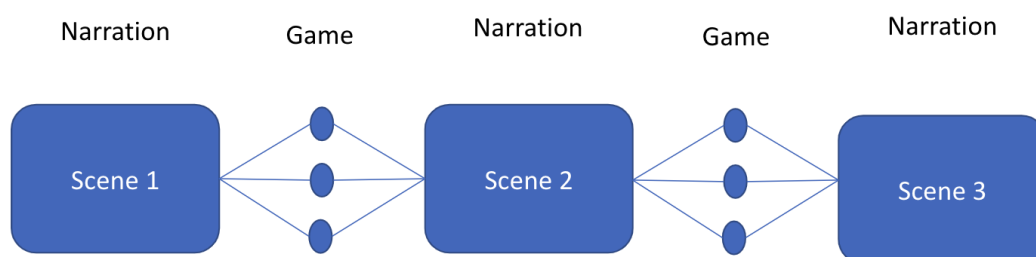
Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Lista de șabloane a căilor de acces

Puteți utiliza diferite structuri ale traseelor pentru a vă crea teme de aventură. Important este să vă păstrați o singură cale; altfel, veți pierde firul poveștii și s-ar putea să vă pierdeți și cititorii. Această listă neexhaustivă vă va ajuta să vedeți și să comparați diferitele structuri pe care le-ați putea folosi.

Tunelul:

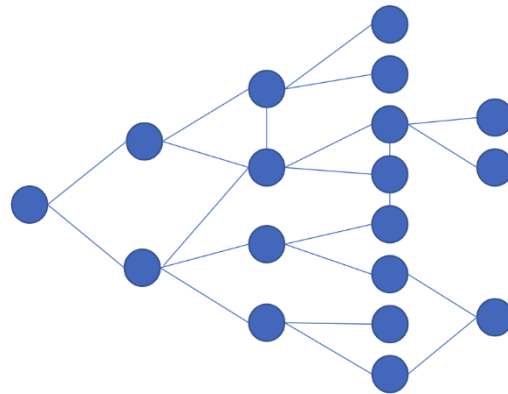


Jocul se derulează în două narațiuni, iar alegerile îl vor conduce pe elev la răspunsul final corect.

Puncte în plus: O structură simplă care vă garantează că puteți să urmăriți povestirea. Cursul evenimentelor este sub control.

Puncte în minus: Mai puțin ușor de jucat decât alte structuri mai complexe.

Gâtului de sticlă (the bottleneck):

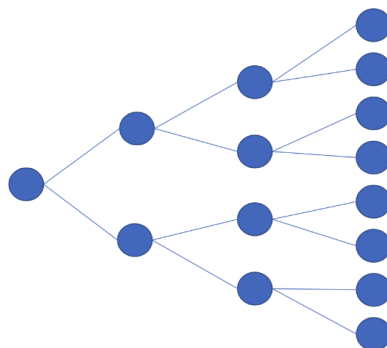


În fiecare punct al poveștii, cititorul are cel puțin o alegere, ceea ce permite ca acțiunea să ia direcții complet diferite.

Puncte în plus: Foarte multe posibilități de joc, multe posibilități și direcții, ceea ce oferă elevilor o mare libertate de alegere.

Puncte în minus: Controlul redus al structurii și al desfășurării evenimentelor. Necesită scrierea și dezvoltarea unui conținut semnificativ.

Narațiune ramificată:

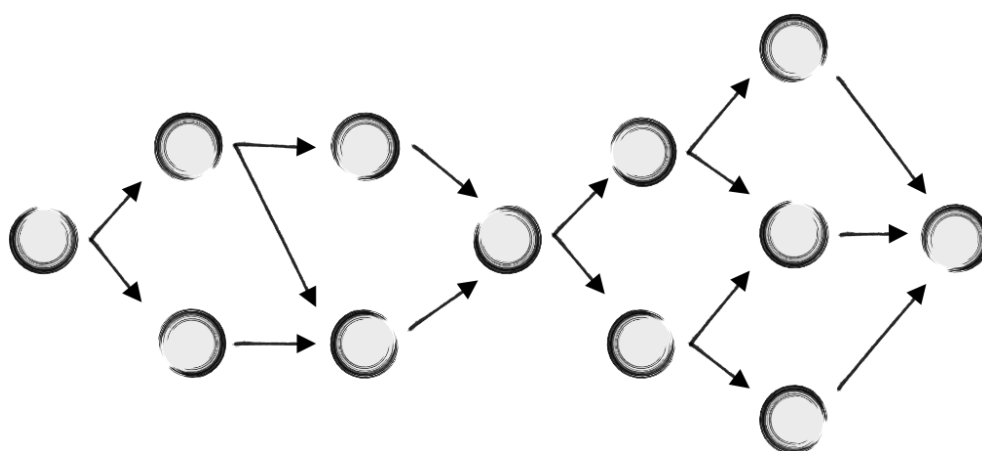


În această structură, fiecare alegere schimbă definitiv povestea și rezultatul, dat fiind că drumul nu permite cititorului să se întoarcă înapoi. În consecință, diverse scenarii sunt posibile.

Puncte în plus: Ideal pentru povești scurte și pentru a oferi multă libertate jucătorului, în cazul în care toate căile duc la un răspuns potențial corect.

Puncte în minus: Necesită să fie scris mult conținut, posibilitate redusă de joc.

Narative paralele:



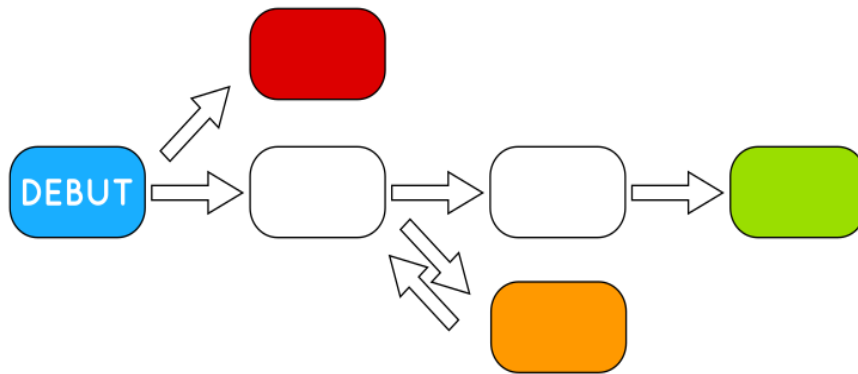
Sursă: <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Un fel de compromis între structurile liniare și cele ramificate. Aceasta permite cititorului să facă alegeri în timp ce se desfășoară narațiunea; totuși, conduce la puncte cruciale ale intrigii care permit dezvoltarea poveștii.

Puncte în plus: Permite jucătorului să aleagă, continuând să dezvolte povestea.

Puncte în minus: /

Mănușa:



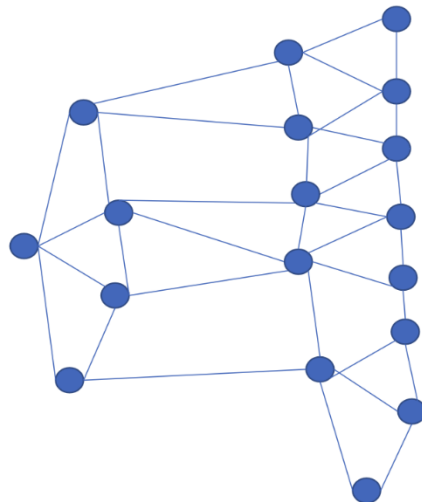
Sursă: <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

Această structură ar putea fi cea mai frustrantă, având în vedere că doar o singură cale duce la final (adică la răspunsul corect). Cititorului i se prezintă mai multe opțiuni, dar alegerea celei greșite pune capăt poveștii, iar jucătorul se află într-o situație fără ieșire. Prin urmare, trebuie să apreciați bine nivelul de dificultate pentru a-l face mai distractiv.

Puncte în plus: Utile pentru povești cu suspans și dramatice.

Puncte în minus: Acțiunile și opțiunile limitate ale elevilor pot fi ușor frustrante și descurajante.

Lumea deschisă:



Evoluția narativă funcționează ca o hartă, pe care jucătorul este chemat să o exploreze și să dezvolte sistemul în toate direcțiile posibile. Narațiunea este dispersată în misiuni anexe cu o ierarhie redusă. Este destul de asemănătoare cu narațiunea ramificată.

Puncte în plus: Foarte captivant

Puncte în minus: Este o activitate mai complexă; necesită scrierea și dezvoltarea unei cantități mari de informații și existența unei baze solide.