

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Șablon pentru crearea propriei povești interactive - Colectarea de indicii și informații

Domeniul de aplicare al instrumentelor

Pentru a genera interacțiuni și pentru a se asigura că jucătorii fac alegerile corecte pentru a avansa și a progresa în poveste, aceștia vor trebui să colecteze informații, indicii, sugestii sau resurse pe baza a ceea ce naratorul sau gazda jocului a oferit sau a împărsătiat pe parcursul aventurii, pentru a le permite să îndeplinească sarcini, să rezolve ghicitori sau să răspundă la întrebări.

În funcție de tema aventurii, tipul și frecvența acestor indicii vor varia și ar trebui să fie legate de subiectul jocului și să îi facă pe jucători să analizeze, să reflecteze, să învețe și să descopere noi aspecte sau abilități. De exemplu, într-o aventură cu temă misterioasă sau într-o vânătoare de comori, aceștia ar trebui să poată aduna indicii care să le arate calea, traseul, direcția sau firul corect pe care ar trebui să îl urmeze pentru a-și atinge obiectivul.

Această formă de interacțiune va necesita intuiție, deducție, observare și înțelegerea informațiilor și a implicărilor acestora și permite jucătorilor să influențeze direct povestea în funcție de răspunsurile și alegerile lor; dacă nu găsesc indiciul sau nu înțeleg semnificația sau scopul acestuia, este posibil să petreacă timp mergând pe o pistă falsă sau să se confrunte cu elemente contradictorii sau irelevante. Astfel, vor trebui să gândească temeinic și să adune ceea ce au învățat în prealabil pentru a folosi în mod corespunzător noile informații și pentru a progresa spre obiectivul lor.

Următorul șablon vă poate ajuta să aplicați această metodă în aventura dumneavoastră.

Introducere

Organizatorul jocului oferă elemente de informare despre subiect, scopul aventurii, personaje, etc.

Primul pas

Jucătorii se află în fața unei întrebări, a unui puzzle sau a unei ghicitori.

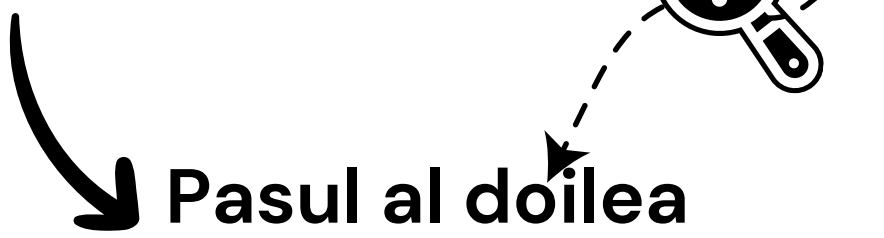
Trebuie să-și amintească informațiile din introducere și să le asocieze cu informații noi pentru a găsi răspunsul, codul sau indiciul pentru următoarea destinație sau alegere.



Dacă nu găsesc răspunsul corect, se confruntă cu un obstacol și trebuie regândită soluția.

Se poate oferi un nou indiciu sau o nouă sarcină secundară pentru a-i ghida.

Dacă găsesc răspunsul corect, trec la pasul următor.



Pasul al doilea

Jucătorii întâlnesc o nouă întrebare, un puzzle sau o ghicitoare cu aceeași temă sau subiect ca la etapa anterioară



Adunând ceea ce au învățat până acum, comparând informațiile și analizând noile indicii, ei ar trebui să poată rezolva această etapă și să treacă la următoarea.

În cazul în care nu reușesc să găsească anumite indicii sau să le înțeleagă sensul, li se poate permite să lucreze împreună cu colegii lor sau li se pot da sarcini secundare sau ghicitori pas cu pas, cu un singur element nou pentru fiecare pas.

Pe măsură ce avansează, li se va cere să facă legătura între toate informațiile, să descopere aspecte mai complexe ale subiectului sau să îndeplinească sarcini pentru a realiza aventura.

Atunci când creați ghicitori sau obstacole, nu uitați că scopul este ca elevii să învețe, nu să se chinuie! Jocul trebuie să rămână provocator, dar să fie realizabil pentru toți.

