

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Rearanjarea etapelor aventurii tale

Dacă lanțul de text este exclusiv liniar și jucătorului îi este clar unde trebuie să meargă în continuare, îndeplinirea sarcinilor nu va fi o aventură. Amestecarea secțiunilor sau a paragrafelor îl pune pe jucător în situația în care trebuie să rezolve un mister pentru a afla restul povestirii. Acest lucru activează motivația naturală indusă de curiozitatea față de ceea ce se va întâmpla în continuare.

Cum se amestecă etapele:

- În primul rând, scrieți povestea într-un mod liniar și împărțiți-o în secțiuni, astfel încât fiecare parte să conțină o sarcină pe care jucătorul trebuie să o îndeplinească pentru a ajunge la următoarea.
- Scrieți părți alternative ale poveștii care să descrie ce se întâmplă dacă jucătorul alege un răspuns greșit. Nu uitați: din motive educaționale, jucătorul ar trebui să fie întotdeauna informat cu privire la ceea ce a fost incorect în cazul răspunsului său și să i se dea o explicație, astfel încât să se poată perfecționa în viitor.
- Amestecați secțiunile într-un mod aleatoriu și adăugați descrieri precum "Dacă răspunsul tău este A, mergi la secțiunea nr. 4 de la pagina 2.". Dacă răspunsul tău este B, mergi la secțiunea nr. 9 de la pagina 7".

- În secțiunile legate de răspunsurile incorecte, puteți adăuga descrierea care îi spune jucătorului să se întoarcă la exercițiu sau puteți scrie pur și simplu răspunsul corect sau puteți oferi indicii sau îndrumări care să ducă la următoarea parte a poveștii.
- Când este terminată aventura, parcurgeți-o din nou pentru a verifica dacă totul este în ordinea corectă și dacă descrierile îl conduc pe jucător la secțiunile corecte. Este foarte important ca legăturile dintre diferitele părți ale poveștii să fie coerente, altfel este imposibil de finalizat întreaga activitate.