

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία Παιχνιδιού

Ανακάτεμα των τμημάτων της περιπέτειάς σας

Εάν η ακολουθία κειμένου είναι καθαρά γραμμική και είναι σαφές στον παίκτη πού πρέπει να πάει στη συνέχεια, η ολοκλήρωση των εργασιών δεν θα είναι περιπέτεια. Το μπέρδεμα των τμημάτων ή των παραγράφων φέρνει τον παίκτη σε μια θέση όπου πρέπει να λύσει ένα μυστήριο για να μάθει την υπόλοιπη ιστορία. Αυτό ενεργοποιεί το φυσικό κίνητρο που φέρνει η περιέργεια για το τι πρόκειται να συμβεί στη συνέχεια.

Πώς να ανακατέψετε τις ενότητες:

- Αρχικά, γράψτε την ιστορία σας με γραμμικό τρόπο και χωρίστε την σε τμήματα έτσι ώστε κάθε τμήμα να περιέχει μια αποστολή που πρέπει να κάνει ο παίκτης για να φτάσει στο επόμενο.
- Γράψτε εναλλακτικά μέρη της ιστορίας που περιγράφουν τι θα συμβεί αν ο παίκτης επιλέξει τη λάθος απάντηση. Θυμηθείτε: για εκπαιδευτικούς λόγους, ο παίκτης πρέπει πάντα να ενημερώνεται για το τι ήταν λάθος με την απάντησή του και να του δίνεται μια εξήγηση ώστε να μπορεί να βελτιωθεί στο μέλλον.
- Ανακατέψτε τα τμήματα με τυχαίο τρόπο και προσθέστε περιγραφές όπως: "Αν η απάντησή σας είναι Α, πηγαίνετε στην ενότητα 4 στη σελίδα 2. Αν η απάντησή σας είναι Β, πηγαίνετε στην ενότητα 9 στη σελίδα 7".
- Στις ενότητες που συνδέονται με λανθασμένες απαντήσεις, μπορείτε να γράψετε την περιγραφή που λέει στον παίκτη να επιστρέψει στην άσκηση, ή μπορείτε απλώς να γράψετε τη σωστή απάντηση ή να δώσετε υποδείξεις ή οδηγίες που οδηγούν στο επόμενο μέρος της ιστορίας.

- Όταν η περιπέτεια είναι έτοιμη, περάστε την ξανά για να ελέγξετε αν όλα είναι στη σωστή σειρά και αν οι περιγραφές οδηγούν τον παίκτη στα σωστά τμήματα. Είναι πολύ σημαντικό οι σύνδεσμοι μεταξύ των διαφόρων τμημάτων της ιστορίας να είναι συνεκτικοί, αλλιώς η όλη άσκηση θα είναι αδύνατο να ολοκληρωθεί.