

Strumenti Pedagogici

Suggerimenti educativi

Come introdurre un gioco d'avventura

Eccoci qua. La vostra avventura è pronta, ciò che rimane è proporla agli studenti. Come farlo catturando la loro attenzione?

1. Prima di tutto, **valorizzate il vostro lavoro**. Spiegate ai vostri studenti che avete pensato a qualcosa di speciale per loro: una avventura! Per affrontarla al meglio, però, dovrebbero ripassare argomenti specifici. Dovrete aumentare la loro motivazione, dato che non si tratterà di un ripasso in senso tradizionale.
2. Nel giorno dell'avventura, **“assumete il ruolo di narratore o guida del gioco”**. Le avventure possono essere di vario tipo: il genere che verrà scelto influenzerà anche il tipo di introduzione. Se riuscite a spiegare il tipo di avventura, tutto sarà ancora più divertente e coinvolgente. Per esempio: la vostra avventura è una storia di un detective? Potreste essere un detective per un giorno, cominciando dal vestirsi come tale, usare oggetti a tema, e assumere un fare misterioso come accade nei giochi di ruolo. I vostri studenti saranno ancora più motivati a giocare con voi.
3. Indipendentemente dalla forma, alcuni concetti sono adatti a tutte le categorie: qual è il ruolo del giocatore? Quali sono le regole? Pensate a delle spiegazioni chiare, concise e facili da capire. Per questa parte, consultate anche la sezione 2.3.4 su come fornire istruzioni.

4. **Domandate agli studenti se è tutto chiaro** e ribadite gli aspetti fondamentali. “È chiara la missione?” “Sapete cosa deve essere fatto?” “Cosa è bene fare e non fare?” Dalle loro risposte, potrete capire se sono pronti a cominciare!