

# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

**Modello per creare la propria storia interattiva: Utilizzare bivi per costruire l'interazione.**

### Ambito degli strumenti

Una storia con bivi consente al protagonista di essere posto di fronte a delle scelte. Ciò non implica necessariamente l'utilizzo di una competenza curricolare, ma richiede al giocatore di valutare ciò che è più appropriato da fare o ciò che lo convince di più. Qui entrano in gioco gli istinti e le preferenze del giocatore. Solo una scelta è quella giusta (ad esempio, strada A o B). Pertanto, solo se il giocatore fa quella giusta può procedere, altrimenti deve in qualche modo tornare indietro. Il game designer deve essere preparato alla doppia scelta del giocatore e creare le sequenze correlate.

Diversamente, la scelta del giocatore potrebbe comportare un percorso diverso: non necessariamente una delle due scelte (o più) deve essere sbagliata ma, a seconda della decisione, possono aprirsi vari scenari e itinerari. Ad esempio, i giocatori possono avere due possibilità per raggiungere un punto: una strada più breve ma più pericolosa e una strada più sicura ma probabilmente più lunga. Oppure, in un caso possono scegliere se fare il viaggio in modo indipendente, nell'altro con un compagno di viaggio che potrebbe aiutarli, o forse no. Il bivio non è legato solo a un luogo, ma può essere collegato a personaggi (ad esempio, a quale di due personaggi molto diversi chiedere informazioni/consigli) o oggetti (ad esempio, i famosi biscotti di Alice con le parole "Mangiami": ci si può fidare o no?).

Il seguente modello può aiutare ad utilizzare i bivi nella vostra storia.

