

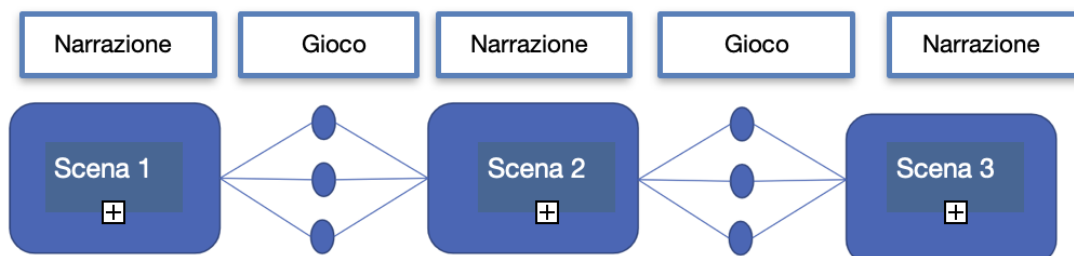
Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

Elenco di strutture percorso

Potete utilizzare diverse strutture di percorso per creare i vostri compiti avventura. Il punto importante è attenersi a un percorso, altrimenti si perderà il filo della storia, e anche i vostri lettori potrebbero perdersi. Questo elenco non esaustivo vi aiuterà a vedere e confrontare le diverse strutture che si potrebbero utilizzare.

Il tunnel:



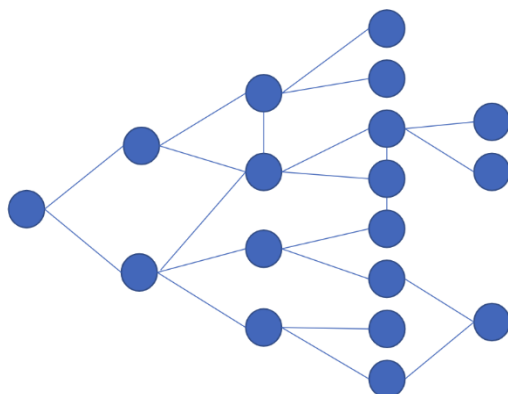
Il gioco si svolge tra due narrazioni e le scelte porteranno tutti gli studenti alla risposta finale corretta.

Aspetti positivi: Struttura semplice che garantisce il controllo della storia. Lo sviluppo degli eventi è sotto controllo.

Aspetti negativi: Minor giocabilità rispetto ad altre strutture più complesse.

Il collo di bottiglia:

Almeno una scelta viene presentata al lettore ad ogni punto della trama, consentendo alla storia di divergere e fluire in direzioni completamente diverse.

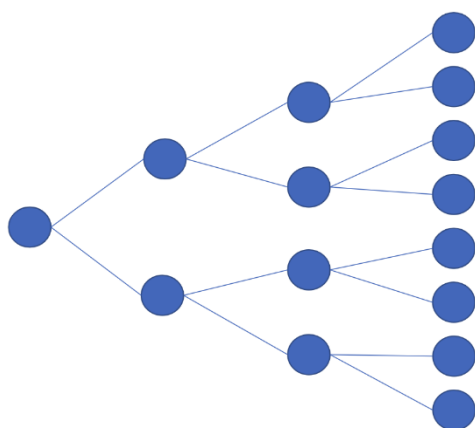


Aspetti positivi: Giocabilità molto alta, molte possibilità e direzioni che offrono agli studenti una grande libertà di scelta.

Aspetti negativi: Minore controllo della struttura e dello sviluppo degli eventi. Richiede la scrittura e lo sviluppo di molto contenuto.

Narrativa ramificata:

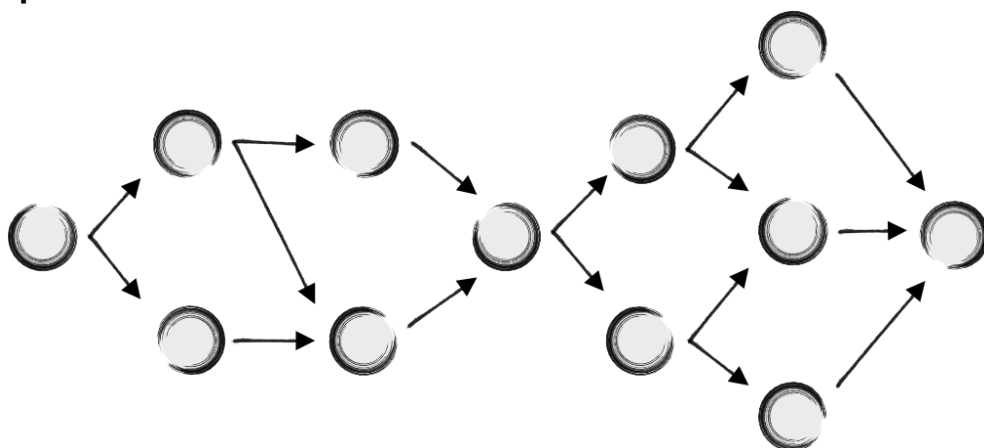
In questa struttura, ogni scelta cambia definitivamente la storia e l'esito, dato che il percorso non consente al lettore di tornare indietro. Di conseguenza, sono plausibili vari scenari.



Aspetti positivi: Ideale per storie brevi e per offrire molta libertà al giocatore, dove tutti i percorsi portano a una risposta potenzialmente corretta.

Aspetti negativi: Richiede la scrittura di molto contenuto, bassa giocabilità..

Narrativa parallela:



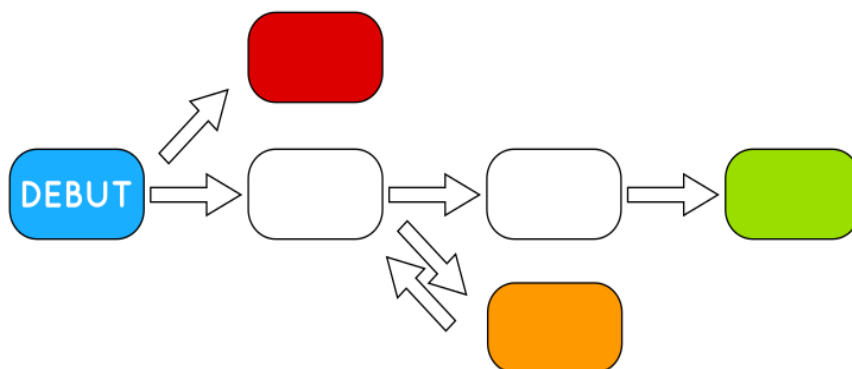
Fonte: <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Una sorta di compromesso tra strutture lineari e ramificate. Consente al lettore di fare scelte mentre sviluppa la narrazione, ma porta a punti critici della trama che permettono di far progredire la storia.

Aspetti positivi: Consente la scelta del giocatore, fa progredire la storia

Aspetti negativi: /

La sfida:



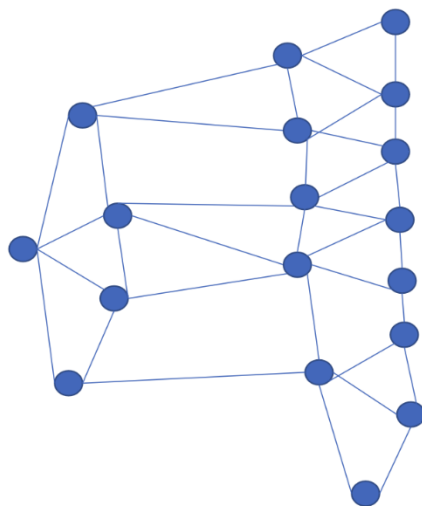
Fonte: <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

Questa struttura potrebbe essere la più frustrante, considerando che solo un percorso porta alla fine (cioè alla risposta corretta). Al lettore vengono presentate diverse scelte, ma scegliere quella sbagliata termina la storia e il giocatore incontra un vicolo cieco. Pertanto, è necessario valutare bene il livello di difficoltà per renderlo più giocoso.

Aspetti positivi: Utile per storie piene di suspense e drammatiche.

Aspetti negativi: Azioni e scelte limitate per gli studenti, può essere facilmente frustrante e scoraggiante.

Open world/Il mondo aperto:



L'evoluzione narrativa funziona come una mappa, in cui il giocatore è invitato a evolversi ed esplorare l'ambiente in tutte le direzioni possibili. La narrazione è dispersa in missioni collaterali con poca gerarchia. È abbastanza simile alla narrativa ramificata.

Aspetti positivi: Molto immersivo

Aspetti negativi: Più complesso, richiede la scrittura e lo sviluppo di molto contenuto e una base solida.