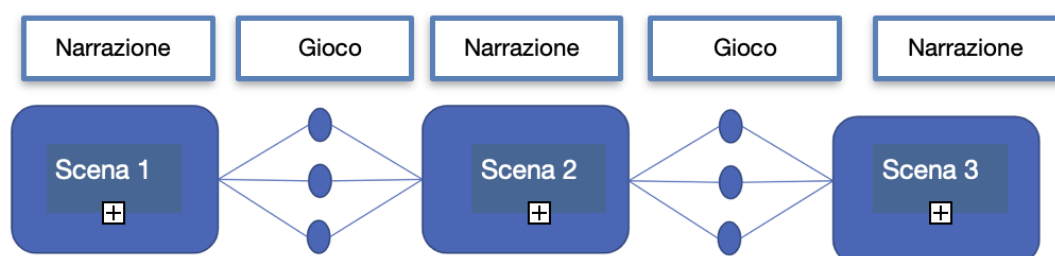


# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

### Modello di percorso - Il tunnel



### Descrizione della struttura

Il tunnel è una struttura piuttosto semplice su cui costruire la tua storia interattiva. Lo svolgimento degli eventi è sotto controllo poiché tutte le scelte riportano il giocatore alla narrazione.

Più facile da iniziare, il tunnel consente di avere una narrazione coerente e di non perdere il filo della storia, cosa che potrebbe accadere in una struttura open-world, ad esempio. Il vantaggio è che si possono sviluppare ripetutamente i passaggi narrativi e di gioco.

Quando lo studente sceglie una risposta sbagliata, continua con altri passaggi per renderlo consapevole dell'errore e riportarlo alla risposta corretta. Se sceglie la risposta corretta, sarà confortato da altri passaggi prima di continuare l'avventura.

## **Struttura:**

Inizio:

Fase 1 (narrativa):

(Si possono includere ulteriori passaggi iniziali se necessario)

Fase 2 Gioco:

- 2 (risposta sbagliata):
- 2' (risposta corretta):
- 2" (risposta corretta):

Fase 3 (narrazione):

Fase 4 Gioco:

- 4 (risposta corretta):
- 4' (risposta sbagliata):
- 4" (risposta sbagliata):

Fase 5 (narrazione):

Fase 6 Gioco:

- 6 (risposta corretta):
- 6' (risposta sbagliata):
- 6" (risposta sbagliata):

Fase 7 (narrazione):

Fase 8 Gioco:

- 8 (risposta corretta):
- 8' (risposta sbagliata):
- 8" (risposta sbagliata):

Fase 9 (narrazione):

Fase 10 Gioco:

- 10 (risposta sbagliata):
- 10' (risposta sbagliata):
- 10" (risposta corretta):

Fase 11 (narrazione):

Fase 12 Gioco:

- 12 (risposta sbagliata):
- 12' (risposta corretta):
- 12" (risposta sbagliata):

... (Potete continuare a sviluppare ulteriormente questa struttura se necessario).

Conclusione: