

# Strumenti Pedagogici

## Strumenti di gioco

### Modello di percorso - Avventura a una svolta

Qui troverete alcuni passaggi per creare un'avventura simile a quelle già pronte con il nome di "Tesoro Meraviglioso".

**Ambito del percorso:** Creare una storia avventurosa in cui il giocatore fa scelte, incontra personaggi e risolve test, avendo la percezione di seguire un percorso in cui è il protagonista.

Viene fornito un modello di seguito che può essere utilizzato per creare la vostra avventura.

### Struttura

1. **Inizio dell'avventura:** introduzione al protagonista principale, allo scenario e all'obiettivo della missione.
2. **Prima svolta:** il protagonista si trova di fronte ad una scelta. Entrambe possono essere giuste. Forse, però, una è più appropriata.
  - 2.1) *(Leggermente più logica e appropriata)*
  - 2.2) *(Forse meno logica)*
3. **Test:** Le due scelte portano a due test diversi, in entrambi i casi c'è una risposta giusta e una sbagliata.

Test 3.1)

Test 3.2)

La risposta corretta di 3.1) prosegue nella storia fino al passaggio 4.

La risposta sbagliata di 3.1) porta ad una spiegazione. Poi, al passaggio 4.

La risposta corretta di 3.2) porta al punto 4, ma con un evento deciso dal narratore, che rende chiaro che forse sarebbe stato meglio scegliere 2.1)!

La risposta sbagliata di 3.2) porta ad una strada chiusa. Il narratore spiega qual era la risposta corretta e inserisce un'azione che porta al passaggio 4.

4. **La storia continua**, portando il protagonista in un nuovo scenario.
5. **Seconda svolta:** il protagonista si trova di fronte ad una scelta. Entrambe possono essere giuste. Forse, però, una è più appropriata.

5.1) *(Leggermente più logica e appropriata)*

5.2) *(Forse meno logica)*

6. **Test:** Le due scelte portano a due test diversi, in entrambi i casi c'è una risposta giusta e una sbagliata.

Test 6.1)

Test 6.2)

La risposta corretta di 6.1) prosegue nella storia fino al passaggio 7.

La risposta sbagliata di 6.1) porta ad una spiegazione. Poi, al passaggio 7.

La risposta corretta di 6.2) porta al punto 7, ma con un evento deciso dal narratore, che rende chiaro che forse sarebbe stato meglio scegliere 6.1)!

La risposta sbagliata di 6.2) porta ad una strada chiusa. Il narratore spiega qual era la risposta corretta e inserisce un'azione che porta al passaggio 7.

**7. Conclusione della storia:** La missione termina.

*Oppure il narratore può continuare ripetendo lo stesso percorso a partire dal punto 4.*