

Strumenti Pedagogici

Strumenti di gioco

Mescolare le sezioni della vostra avventura

Se la sequenza di testo è puramente lineare e al giocatore è chiaro dove deve andare successivamente, completare le attività non sarà un'avventura. Mescolare le sezioni o i paragrafi mette il giocatore nella posizione di dover risolvere un mistero per conoscere il resto della storia. Questo attiva la motivazione naturale data dalla curiosità su ciò che accadrà dopo.

Come mescolare le sezioni:

- Prima di tutto, scrivete la vostra storia in modo lineare e dividetela in sezioni in modo che ogni parte contenga un'attività per il giocatore da svolgere per passare alla successiva.
- Scrivete parti alternative della storia che descrivono cosa succede se il giocatore sceglie una risposta sbagliata. Ricordate: per motivi educativi, il giocatore dovrebbe sempre essere informato su ciò che è stato sbagliato nella sua risposta e ricevere una spiegazione in modo che possa migliorare in futuro.
- Mescolate le sezioni in modo casuale e aggiungi descrizioni come: "Se la tua risposta è A, vai alla sezione n° 4 nella pagina 2. Se la tua risposta è B, vai alla sezione n° 9 nella pagina 7".
- Nelle sezioni collegate a risposte sbagliate, potete scrivere la descrizione che dice al giocatore di tornare all'esercizio, oppure potete semplicemente scrivere

la risposta corretta o fornire suggerimenti o indicazioni che conducono alla parte successiva della storia.

- Quando l'avventura è pronta, rileggetela per verificare se tutto è nell'ordine corretto e se le descrizioni portano il giocatore alle sezioni corrette. È molto importante che i collegamenti tra diverse parti della storia siano coerenti, altrimenti l'intero esercizio sarà impossibile da completare.