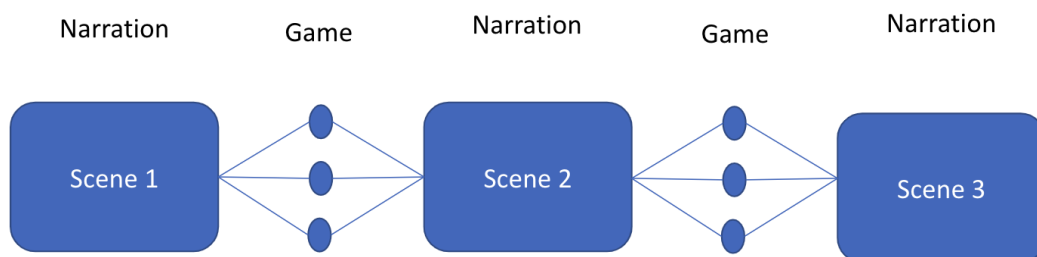


Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Εργαλεία παιχνιδιού

Κατάλογος των δομών των διαδρομών

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές διαδρομές για να δημιουργήσετε τις περιπέτειες σας. Το σημαντικό είναι να χρησιμοποιήσετε μια διαδρομή για κάθε περιπέτεια αλλιώς θα χάσετε τη ροή της ιστορίας σας και ίσως χάσετε και τους αναγνώστες σας (μαθητές). Ο σύντομος κατάλογος που θα ακολουθήσει θα σας βοηθήσει να δείτε και να συγκρίνετε τις διαφορετικές δομές διαδρομών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε.



Το τούνελ:

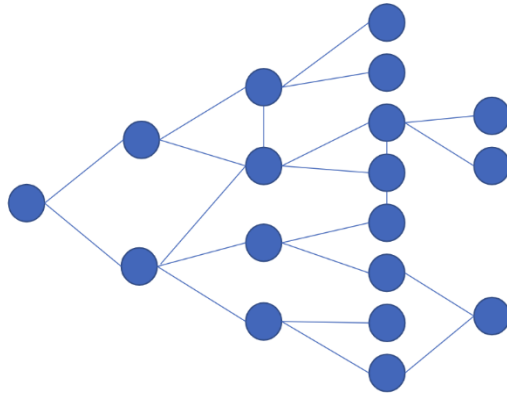
Το παιχνίδι εκτυλίσσεται μεταξύ δύο αφηγήσεων και όλες οι επιλογές θα οδηγήσουν τους μαθητές στη σωστή τελική απάντηση.

Πλεονέκτημα: Εύκολη δομή διαδρομής που εγγυάται ότι θα έχετε τον έλεγχο της ιστορίας. Η πορεία των γεγονότων βρίσκεται υπό έλεγχο.

Μειονέκτημα: Μικρότερη δυνατότητα παιχνιδιού από άλλες πιο σύνθετες δομές παιχνιδιού.

Ο λαιμός μπουκαλιού:

Ο αναγνώστης έχει τουλάχιστον μία επιλογή σε κάθε σημείο της πλοκής, επιτρέποντας στην ιστορία να αποκλίνει και να ρέει προς εντελώς διαφορετικές κατευθύνσεις.

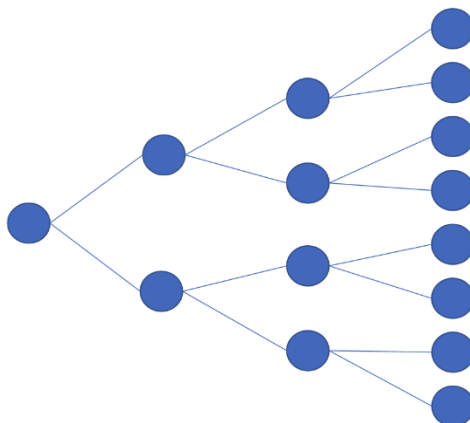


Πλεονεκτήματα: Αυτό παρέχει στους μαθητές μεγάλη ελευθερία επιλογών.

Μείον σημεία: Μικρός έλεγχος της δομής και της εξέλιξης της πορείας των γεγονότων. Απαιτεί τη συγγραφή και την ανάπτυξη πολλών περιεχομένων.

Αφήγηση με διακλαδώσεις:

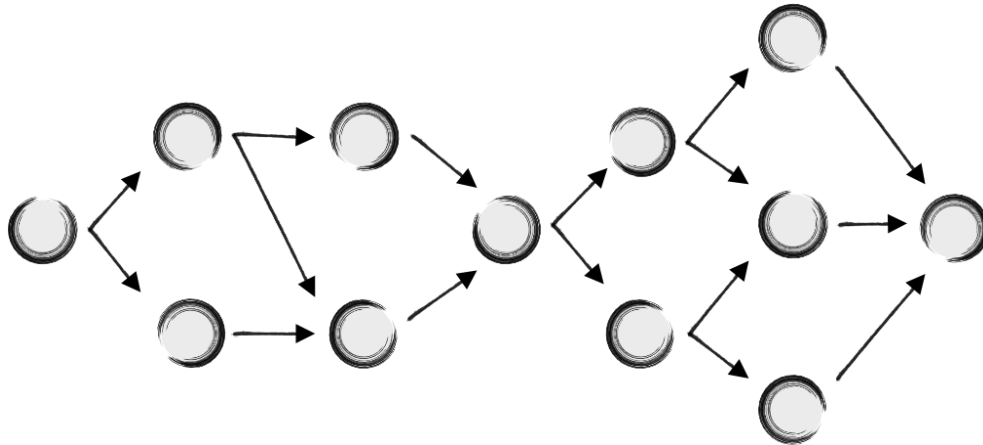
Σε αυτή τη δομή, κάθε επιλογή σίγουρα αλλάζει την ιστορία και την έκβαση, δεδομένου ότι η διαδρομή δεν επιτρέπει στον αναγνώστη να γυρίσει πίσω. Κατά συνέπεια, διάφορα σενάρια είναι αληθοφανή.



Πλεονεκτήματα: όπου όλα τα μονοπάτια οδηγούν σε μια δυνητικά σωστή απάντηση.

Μείον σημεία: Απαιτεί τη συγγραφή πολλών περιεχομένων, χαμηλή δυνατότητα αναπαραγωγής.

Παράλληλη αφήγηση:



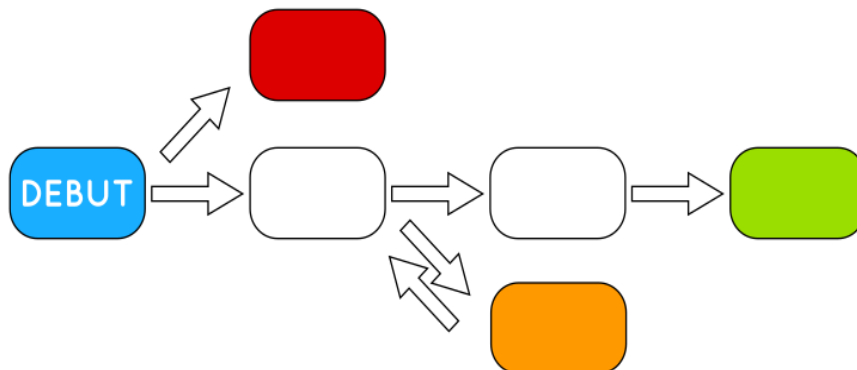
Πηγή: <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Ένα είδος συμβιβασμού μεταξύ γραμμικών και διακλαδισμένων δομών. Επιτρέπει στον αναγνώστη να κάνει επιλογές κατά την ανάπτυξη της αφήγησης-ωστόσο, οδηγεί σε κρίσιμα σημεία της πλοκής που επιτρέπουν την εξέλιξη της ιστορίας προς τα εμπρός.

Πλεονεκτήματα: Συνεχίζουν να προωθούν την ιστορία.

Μείον βαθμοί: /

Το γάντι:



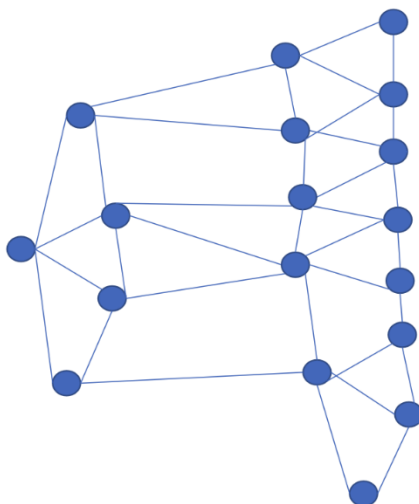
Πηγή: <http://www.fiction-interactive.fr/wp-content/uploads/2019/04/image.png>

Αυτή η δομή μπορεί να είναι η πιο απογοητευτική, δεδομένου ότι μόνο ένα μονοπάτι οδηγεί στο τέλος (δηλαδή στη σωστή απάντηση). Στον αναγνώστη παρουσιάζονται διάφορες επιλογές, αλλά η επιλογή της λάθος επιλογής τερματίζει την ιστορία και ο παίκτης βρίσκεται σε αδιέξοδο. Επομένως, πρέπει να αξιολογήσετε καλά το επίπεδο δυσκολίας για να το κάνετε πιο παιχνιδιάρικο.

Πλεονεκτήματα: Χρήσιμα για συναρπαστικές και δραματικές ιστορίες.

Μείον σημεία: Οι περιορισμένες ενέργειες και επιλογές των μαθητών μπορεί να απογοητεύσουν και να αποθαρρύνουν εύκολα.

Ο ανοιχτός κόσμος:



Η αφηγηματική εξέλιξη λειτουργεί ως χάρτης, όπου ο παίκτης καλείται να εξελιχθεί και να εξερευνήσει το περιβάλλον προς όλες τις δυνατές κατευθύνσεις. Η αφήγηση είναι διασκορπισμένη σε αποστολές παραρτήματος με μικρή ιεραρχία. Μοιάζει αρκετά με την διακλαδιζόμενη αφήγηση.

Πλεονεκτήματα: Ιδιαίτερα καθηλωτικά

Μείον σημεία: Απαιτεί τη συγγραφή και ανάπτυξη πολλών περιεχομένων και την ύπαρξη μιας στέρεης βάσης.