

DESIGN PENTRU SCENARIU



Povestea mea este o aventură!

Am ales această temă pentru că....

.....

.....

Problema pe care doresc să o abordez este...

.....

Legătura dintre problemă și subiect ar putea fi... (de exemplu, evoluția poveștii prin trecerea unor teste, aplicarea informațiilor geografice/matematice/științifice folosite în clasă etc.).

.....

.....

Vă rugăm să vă amintiți, în timp ce scrieți scriptul, ceea ce ați învățat în capitolul 2.3.3. "Bazele interacțiunii"

PLANUL SCENARIULUI

Elementele povestirii



- Locul

.....

- Protagonist Aventurier

.....

- Întâlnire cu un personaj periculos / Adversar

.....

- Scopul povestirii

.....

Tipurile de teste oferite elevilor

.....

- Alte personaje (îl pot ajuta sau împiedica pe protagonist)

.....

.....

- Informații utile (pot fi legate de subiect)

.....

.....

- Răscruce de drumuri sau alegeri oferite protagonistului.

.....

PLANUL SCENARIULUI

TITLUL POVESTIRII

.....

01 INTRODUCERE



Introducerea acțiunii, a personajelor sau a narațiunii care începe din mijlocul povestirii

.....
.....
.....

02 ÎNCEPE INVESTIGAȚIA



Protagonistul începe căutarea soluției, dar se confruntă cu un mister care necesită perspicacitate.

.....
.....
.....

03 SNAPSHOT



Ceva neașteptat deschide o nouă cale. Protagonistul începe să își formeze o idee despre ceea ce se întâmplă, dar trebuie să aibă dovezi concrete.

.....
.....
.....

04 SOLUȚIE



Soluția trebuie să fie una singură și incontestabilă. Probele adunate (chiar și prin mărturii) sunt clasificate și conduc la vinovat!

.....
.....
.....