

Trascrizione. LEZIONE 3 “TRAMA”

No degli elementi particolarmente efficaci nel collegare tra loro altri elementi in maniera fruttuosa è quello della narrazione. Si potrebbe dire che la storia è il collante che fornisce il contesto, il flusso e lo scopo che dà significato agli obiettivi, agli obiettivi, ai premi, ai punti, ai badge, alle classifiche, alle squadre e agli altri elementi utilizzati.

Offri una storia che, proprio come un saggio, abbia un inizio, una parte centrale e una fine chiari. All'interno di quella storia ci devono essere tensione, conflitto, risoluzione e un lieto fine. La storia deve offrire dettagli sufficienti per rendere l'esperienza di apprendimento gamificata più coinvolgente. Per aiutarti con la creazione della tua storia, scegli prima un tema che sia facile per te e per i tuoi studenti. Puoi prendere in prestito idee tematiche da situazioni di vita reale, attualità, cultura popolare, libri e film. Esempi di temi includono pandemia, supereroi, esplorazione dello spazio, magia, fantasia ed eventi storici. La tua scelta del tema darà il tono alla lezione e all'esperienza gamificata. Stabilisce la cornice per la tua storia e modella di conseguenza gli elementi e l'estetica gamificati. Parlando di estetica, l'aspetto e l'atmosfera del tuo ambiente e ambiente saranno dettati dal tuo tema. Le immagini dovrebbero riflettere il tipo di sfondo e fondali che ti aspetteresti. Ad esempio, se il tuo tema ha a che fare con il primo film di Hunger Games, ti aspetti che prima o poi venga presentato lo sfondo di una foresta. Se il tuo tema è preso in prestito da Hogwarts, è probabile che a un certo punto vedrai un castello, la sala grande, il laboratorio di pozioni o il campo di quidditch. Quindi devi fornire personaggi relativi al tema e all'ambientazione che scegli e chiedere ai tuoi studenti di scegliere i loro personaggi e avatar che potrebbero essere disegnati o immaginati invece che creati digitalmente. Se scegli un tema Fantasy, i tuoi personaggi potrebbero includere maghi, combattenti, arcieri, ladri e monaci. Non suggerirei di scegliere personaggi cinematografici specifici poiché è probabile che i giocatori possano "combattere" per i protagonisti. Offri opzioni di personaggi generici con attributi e abilità specifici.

Questi attributi, come vedremo nella nostra panoramica di Classcraft, modellano i badge e i privilegi che possono guadagnare. Questi personaggi possono anche appartenere a gruppi, squadre o gilde. Devi anche introdurre personaggi non giocanti come comparse in un film, come gli abitanti del villaggio che saranno lì per aiutare o ostacolare i progressi di un giocatore. Quindi hai il tuo tema, l'ambientazione e i personaggi, ora è il momento di portare l'azione e il conflitto per coinvolgere i giocatori. Quali tipi di conflitti sorgerebbero naturalmente nel tema della tua storia? Bene, se il tuo tema è Harry Potter, allora il conflitto potrebbe nascere dai Mangiamorte e dallo stesso Voldemort. Puoi fare un ulteriore passo avanti e pensare ai problemi problematici che affronti nella tua classe e come puoi integrarli nella storia, ad esempio la mancanza di lavoro di squadra in cui tutti possono contribuire in base ai propri punti di forza. Come conflitto puoi anche considerare le attività quotidiane a cui gli studenti devono essere ulteriormente esposti per migliorare. Tali compiti includono la presa di appunti e la comprensione della lettura. Se hai intenzione di includere questo tipo di attività, devi assicurarti che siano basate sul contesto e allineate con il tuo tema. Ad esempio, se il tuo tema è il film "The Imitation Game" in cui Alan Turing, il matematico britannico, si unisce al team di crittografia per decifrare il codice enigma tedesco al fine di decifrare i messaggi dell'intelligence tedesca durante la seconda guerra mondiale, allora probabilmente parole del vocabolario come "violazione del codice", "decriptazione", "criptografia" dovrebbero essere inclusi.

